

# МЕГАКВАДРАДОМИНО

## мега квадратное домино

### инструкция изготовления настольной игры

На страницах 2, 3, 4, 5 имеются изображения лицевых и оборотных поверхностей комплекта элементов мегаквадратного домино, которые необходимо напечатать и склеить, а затем по пунктирным линиям изображения надо разрезать на отдельные игровые элементы домино. При условии, что на страницах 2 и 4 представлены изображения лицевых поверхностей домино, а на страницах 3 и 5 представлены изображения оборотных поверхностей домино. Причём на странице 3 представлены оборотные изображения для лицевых изображений на странице 2, а на странице 5 представлены оборотные изображения для лицевых изображений на странице 4.

Чтобы совместить лицевые и оборотные изображения домино, необходимо:

- 1) наклеить лицевое изображение на плотную бумагу (лучше использовать клей “Момент”, а ещё лучше клей-аэрозоль);
- 2) на лицевом изображении проткнуть иглой отверстия по углам пунктирной линии обреза;
- 3) на оборотной стороне плотной бумаги, ориентируясь по отверстиям, отчертить поверхность, на которую будет наклеено оборотное изображение комплекта;
- 4) обрезать по пунктирной линии края у оборотного изображения, так чтобы его можно было совместить с отчерченной поверхностью на оборотной стороне плотной бумаги, после чего наклеить оборотное изображение на оборотную сторону плотной бумаги.

*Необходимо правильно совместить лицевые и оборотные изображения.*

Если есть принтер, который может протаскивать толстую бумагу, то можно использовать двухстороннюю печать, для чего принтер надо соответствующим образом настроить, чтобы он мог использовать изображения имеющиеся на страницах 2-3 и 4-5, причём принтер должен напечатать так, чтобы лицевые и оборотные поверхности на двух сторонах напечатанных листов совпали.

Можно напечатать лицевое изображение на наиболее толстой бумаге, на которую способен принтер, а оборотное изображение на тонкой бумаге, после чего склеить изображения.

Или можно отнести файл с изображениями в печатный салон, работники которого должны сделать всё так, как необходимо для того, чтобы можно было играть.

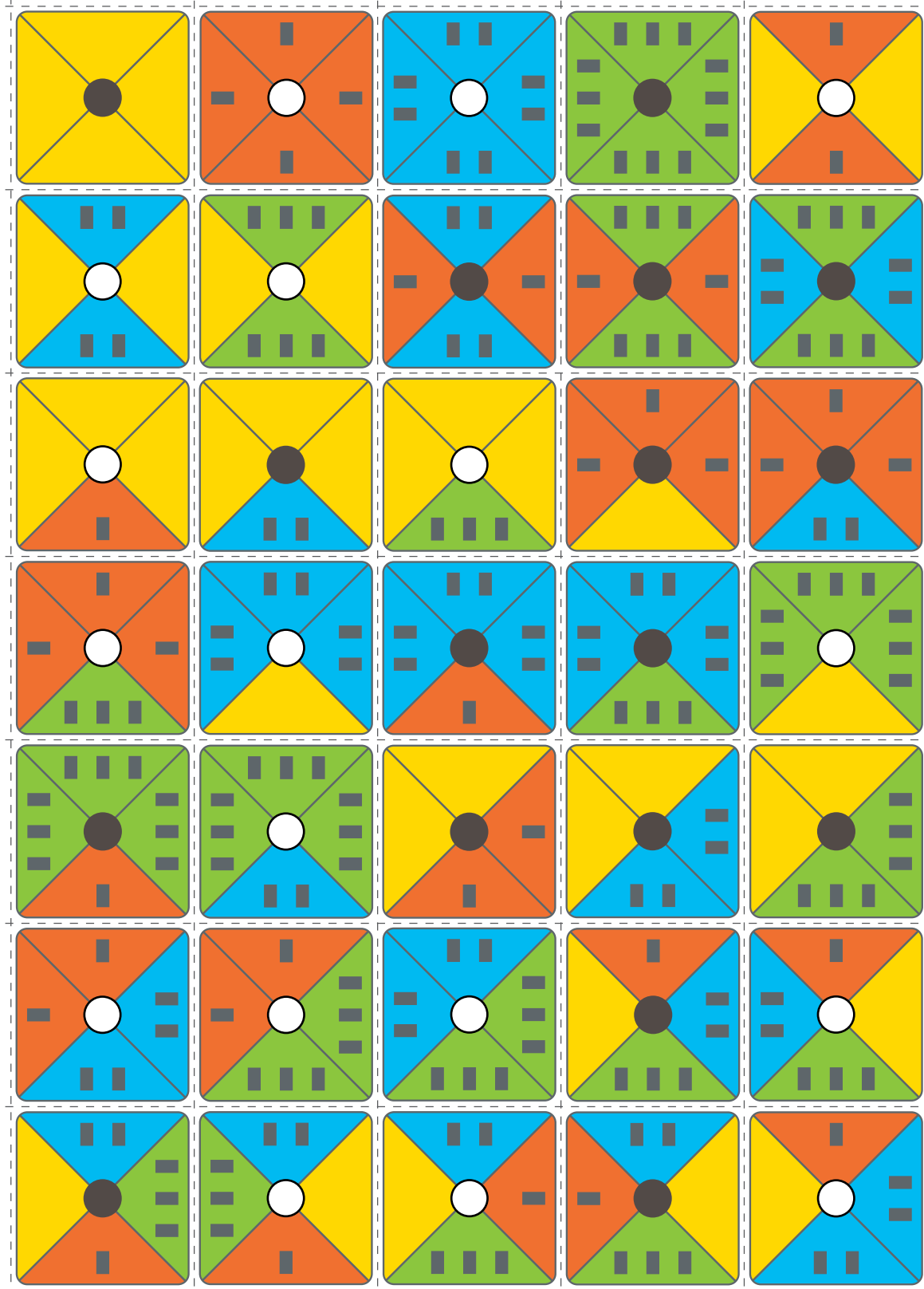
На страницах 6, 7, 8, 9 имеются изображения игрового поля, которые тоже необходимо напечатать и наклеить на плотную бумагу. Поле поделено на четыре изображения, так чтобы поместиться в формате А4. Необходимо обрезать лишние края у каждого изображения и правильно совместить их на плотной бумаге формата А2.

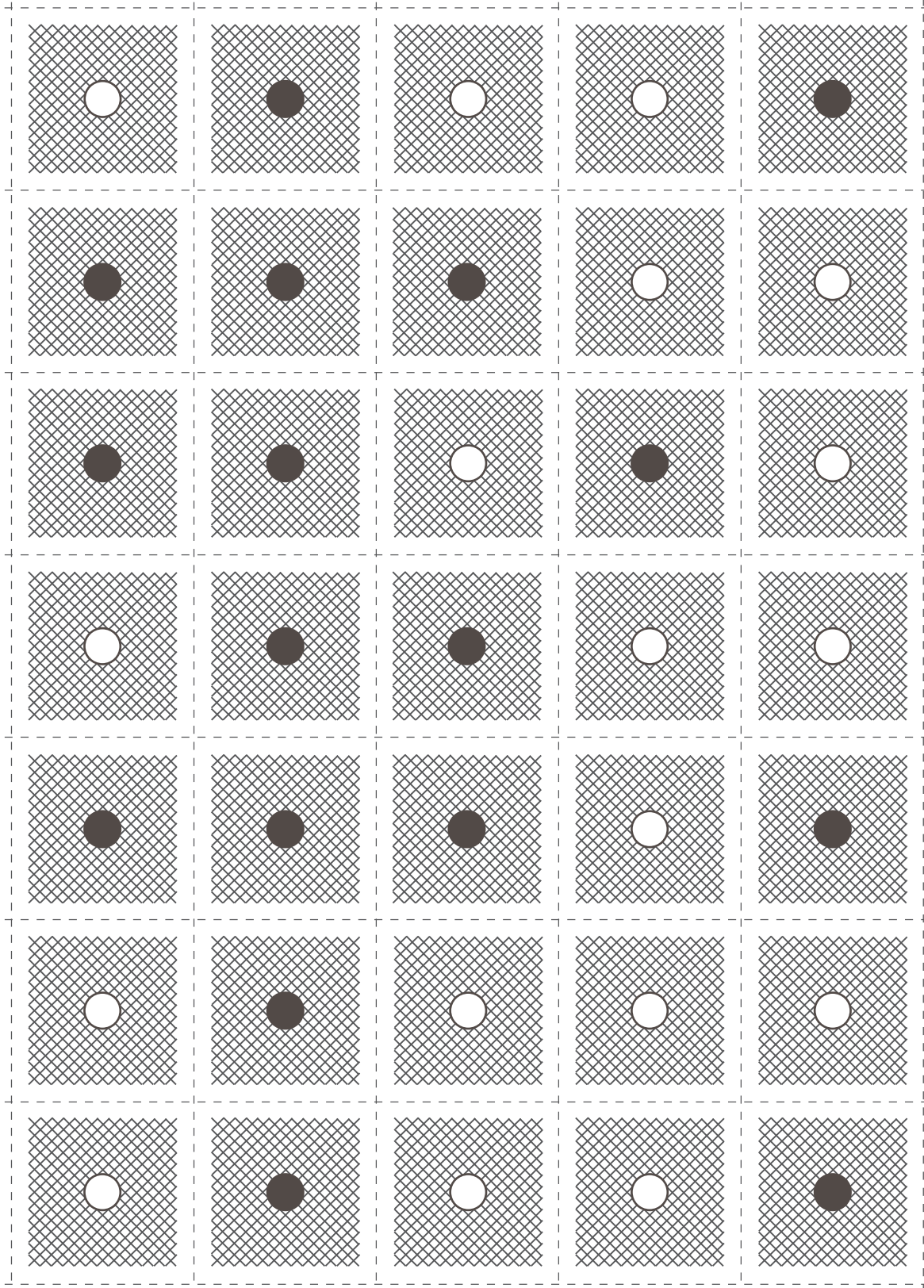
Можно сделать складное поле, наклеив изображения двух четвертей на один лист формата А3, а изображения двух противоположных четвертей на второй лист формата А3, после чего соединить два листа скотчем, получив таким образом соединённые две половины поля.

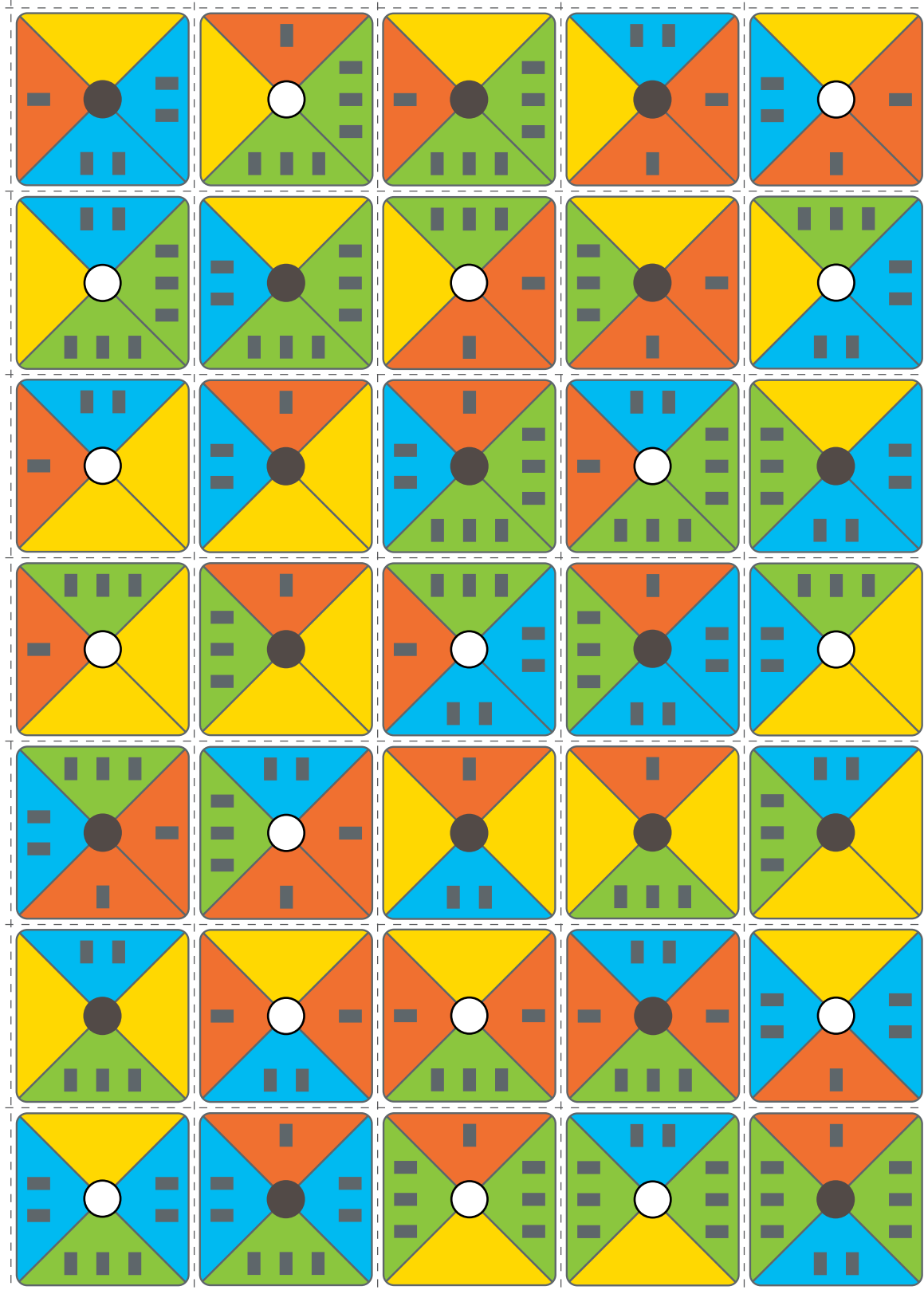
*Можно использовать собственную технологию изготовления в зависимости от возможностей принтера и программного обеспечения компьютера.*

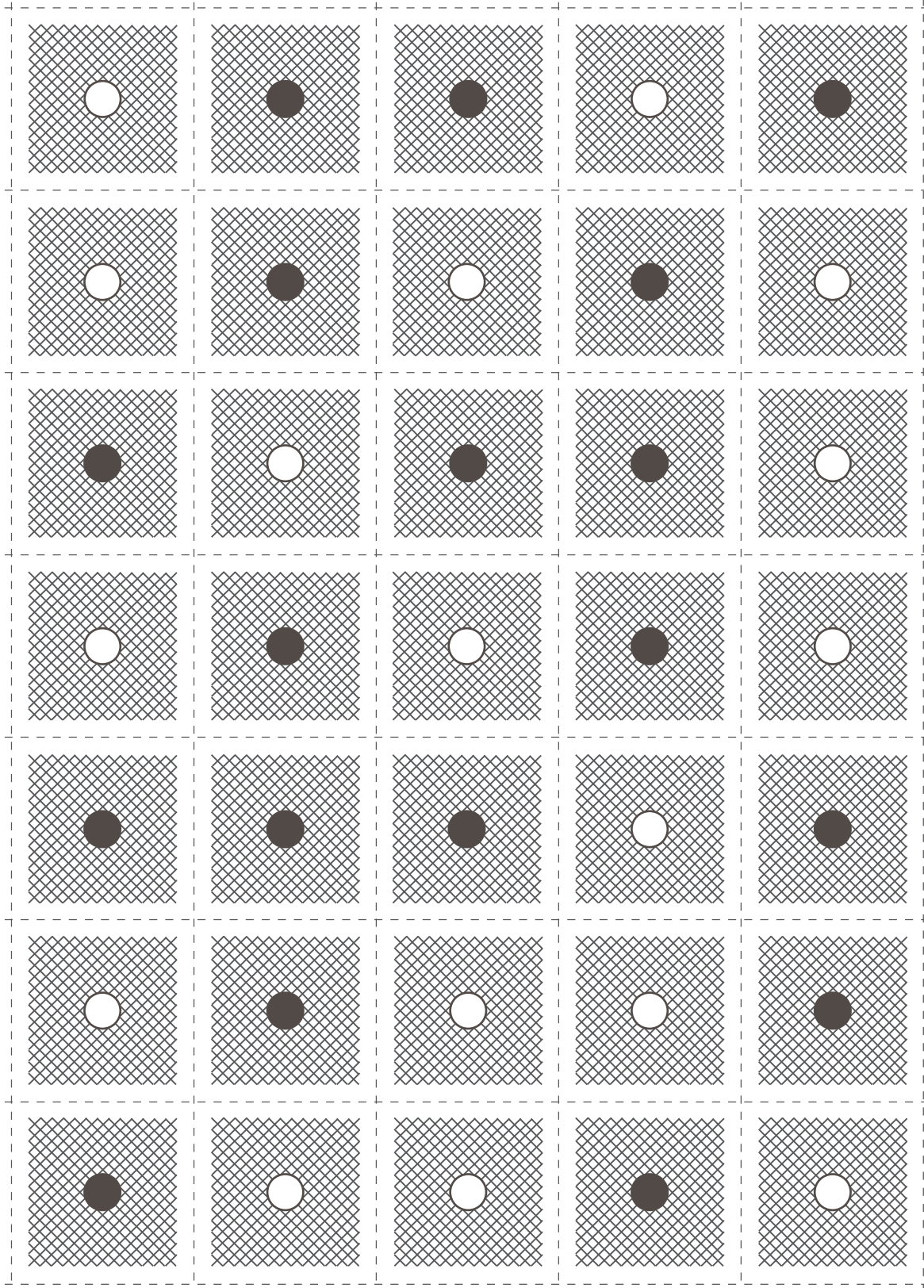
На страницах 10-13 представлены правила игры и описание эзотерической системы мегаквадратного домино.

PDF файл является открытым, но всё же вы должны заплатить четыре евро или 160 рублей. Здесь дана [информация о возможных методах оплаты](#).









Игровое поле. (четверть первая )

	SL	LN	MA
LN	1	2	3
ME	8	9	10
VN	15	14	17
MA	22	23	24
UP	29	30	31

Игровое поле. (четверть вторая )

ME	UP	VN	ST	
4	5	6	7	9
11	12	13	14	8
18	19	20	21	7
25	26	27	28	6
32	33	34	35	5

Игровое поле. (четверть третья )

ST	36	37	38
UR	43	44	45
NP	50	51	52
PL	57	58	59
XR	64	65	66

Игровое поле. (четверть четвёртая )

39	40	41	42	4
46	47	48	49	3
53	54	55	56	2
60	61	62	63	1
67	68	69	70	0

# Мегаквадрадомино.

## правила настольной игры в мегаквадратное домино мантическая и календарная система мегаквадратного домино

Мегаквадрадомино (мегаквадратное домино) - это большой комплект игровых элементов квадрадомино (квадратного домино), в котором имеется 70 игровых элементов с комбинациями цифр от 0 до 3.

Малый комплект квадрадомино включён в большой комплект, то есть если удалить из большого комплекта игровые элементы с цифрой 0, то получится малый комплект, в котором имеется 24 игровых элемента с комбинациями цифр от 1 до 3.

Большой комплект мегаквадратного домино в отличие от малого комплекта не может быть пропорционально ориентирован в четырёх направлениях так, чтобы в каждом из четырёх направлений игровые элементы были направлены пропорциональным количеством цифр, поскольку 70 не делится на 4, и поэтому игровые элементы мегаквадратного домино не имеют ориентирующих стрелок.

Цвет на игровых элементах мегаквадратного домино соответствует цифрам, которые нарисованы на игровых элементах в виде чёрточек у четырёх сторон.

Жёлтый цвет соответствует цифре 0, красный цвет соответствует цифре 1, синий цвет соответствует цифре 2, зелёный цвет соответствует цифре 3.

Игровые элементы мегаквадратного домино распределены на 2 пропорциональные игровые группы (35 игровых элементов в каждой группе), которые имеют пропорциональное количество цифр и могут быть использованы для проведения игры, если в игре участвуют два игрока, что обеспечивает игрокам пропорциональные шансы на выигрыш.

Игровые элементы первой пропорциональной группы обозначены тёмными окружностями, а игровые элементы второй пропорциональной группы обозначены белыми окружностями на лицевой стороне, а также обозначены соответствующими тёмными и белыми окружностями на оборотной стороне игровых элементов.

Необходимое игровое поле имеет 7 вертикальных и 10 горизонтальных рядов клеток, что составляет 70 клеток, которые необходимы для 70 игровых элементов мегаквадратного домино.

В шашечном порядке клетки игрового поля тёмные и светлые, что указывает диагонали игрового поля.

Вертикали и горизонталы игрового поля нотированы сочетаниями латинских букв, которые означают: SL - солнце, LN - луна, ME - меркурий, VN - венера, MA - марс, UP - юпитер, ST - сатурн, UR - уран, NP - нептун, PL - плутон, XR - хирон.

Нотация игрового поля посредством символов астрологических планет соответствует структуре мегаквадратного домино и имеет определённый эзотерический смысл, что может быть использовано для осуществления “мантических” пасьянсов и головоломок, в которых игровые элементы символизируют эзотерические и математические законы мира. То есть игровые элементы мегаквадратного домино можно использовать не только для игр и пасьянсов, но также можно использовать в качестве мантической системы, которая позволяет видеть законы мироздания в соотношениях цифр домино и клеток игрового поля.

## Правила игры в мегаквадратное домино на игровом поле.

### правила пасьянса домино

Основные правила игры мегаквадратное домино заключаются в том, что необходимо расположить 70 игровых элементов на 70 клетках игрового поля и сопоставить все элементы одинаковыми цифрами.

Для этого элементы домино тасуют (перемешивают) и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля, после чего элементы последовательно открывают и выкладывают на любые свободные клетки при условии, что выложенные элементы должны быть сопоставлены с одинаковыми цифрами ранее выложенных элементов.

Если какой-либо элемент домино невозможно выложить на игровое поле, то игра (пасьянс) считается проигранной, но при этом может быть разрешено перекладывать имеющиеся на поле элементы до тех пор, когда будет возможно согласно правилам игры выложить на поле все элементы. При условии, что перекладывают элементы так же, как выкладывают, только на свободные клетки и только в том случае, если элементы будут сопоставлены одинаковыми цифрами.

Кроме того, может быть разрешено снимать с поля элементы, после чего выкладывать на поле снятые элементы или элементы из закрытой стопки. По существу игрок может иметь за пределом игрового поля открытые элементы, которые может выкладывать на поле, или может открывать элементы из закрытой стопки и выкладывать на поле. Но более трёх открытых элементов за пределом игрового поля не может быть.

- Если в игре участвуют два игрока, то каждый игрок может играть элементами домино своей пропорциональной группы. То есть в этом случае один игрок должен выложить на поле элементы с тёмными окружностями, а второй игрок должен выложить на поле элементы с белыми окружностями.

Предварительно принадлежащие игрокам элементы домино тасуют и располагают за пределом игрового поля отдельными закрытыми стопками, после чего каждый игрок открывает элементы из своей закрытой стопки и согласно правилам игры выкладывает на поле.

Каждый игрок в свою очередь хода обязан открыть один элемент из закрытой стопки и выложить на поле, но если кто-либо из игроков не может выложить элемент, то имеет право перекладывать имеющиеся на поле элементы до тех пор, когда

элемент из закрытой стопки может быть выложен. Но каждый игрок может перекладывать только свои элементы и не может перекладывать элементы противника.

Либо каждому игроку может быть разрешено иметь за пределом поля один открытый элемент, а по существу разрешено не выкладывать на поле один элемент, но если игрок имеет за пределом поля два открытых элемента, то один из этих элементов должен быть выложен на поле. А именно в свою очередь хода игроки должны открыть один элемент из закрытой стопки, после чего могут выложить на поле или оставить за пределом поля, но если за пределом поля есть два открытых элемента, то один из этих элементов необходимо выложить на поле согласно правилам игры.

Если кто-либо из игроков в свою очередь хода не может выложить на поле элемент, который должен быть выложен, то проигрывает, после чего игра завершается.

- Возможен вариант игры, в котором элементы домино с тёмными окружностями разрешено выкладывать на тёмные клетки игрового поля, а элементы домино с белыми окружностями разрешено выкладывать на светлые клетки игрового поля.

Возможно существование множества других игр, пасьянсов и головоломок посредством элементов мегаквадратного домино, и в частности игр, пасьянсов и головоломок, которые подобны играм пасьянсам и головоломкам малого комплекта квадратного домино, но могут быть осуществлены элементами большого комплекта на игровом поле, которое имеет 10 горизонтальных и 7 вертикальных рядов клеток.

Игры малого комплекта квадратного домино описаны в соответствующем руководстве, которое можно найти на страницах сайта: [www.dominoopen.64g.ru](http://www.dominoopen.64g.ru)

## Астрологические планеты и нотация игрового поля.

Структурную нотацию вертикалей и горизонталей игрового поля образуют две последовательности планет.

Первая последовательность является нотацией вертикалей и соответствует дням недели, с которыми соотносятся планеты:

SL (солнце) - воскресенье;

LN (луна) - понедельник;

MA (марс) - вторник;

ME (меркурий) - среда;

UP (юпитер) - четверг;

VN (венера) - пятница;

ST (сатурн) - суббота.

Вторая последовательность является нотацией горизонталей и соотносится с традиционной астрологической последовательностью планет:

LN (луна) - ME (меркурий) - VN (венера) - MA (марс) - UP (юпитер) - ST (сатурн) - UR (уран) - NP (нептун) - PL (плутон) - XR (хирон).

Вертикали и горизонталы игрового поля можно называть: солнечная вертикаль, лунная горизонталь, и тому подобно.

В соответствии с планетами вертикали и горизонталы игрового поля мегаквадратного домино имеют определённые значения при условии, что в двух последовательностях значения планет имеют разный смысл. В первой последовательности планеты связаны со Звездой Магов и обладают характеристиками, которые определены Звездой Магов, поскольку соотношение

	SL	LN	MA	ME	UP	VN	ST
LN	1	2	3	4	5	6	7
ME	8	9	10	11	12	13	14
VN	15	16	17	18	19	20	21
MA	22	23	24	25	26	27	28
UP	29	30	31	32	33	34	35
ST	36	37	38	39	40	41	42
UR	43	44	45	46	47	48	49
NP	50	51	52	53	54	55	56
PL	57	58	59	60	61	62	63
XR	64	65	66	67	68	69	70

дней недели с планетами в астрологии построено согласно Звезде Магов. А во второй последовательности планет имеют характеристики, которые являются традиционными для современной астрологии.

Нотация каждой клетки игрового поля складывается из вертикальной и горизонтальной нотации, и соответственно каждая клетка имеет значение, которое характеризуется сочетанием двух планет. Можно сказать, что клетки игрового поля мегаквадратного домино символизируют сочетания планет и являются своеобразной астрологической матрицей, которая соотносится с астрологическим кругом и знаками зодиака, и соответственно клетки игрового поля символизируют дни солнечного года, поскольку астрологический круг соотносится с годовым кругом солнца.

## Метафизическая календарная система мегаквадратного домино.

Для измерения дней солнечного года можно использовать игровое поле мегаквадратного домино, то есть последовательность клеток игрового поля можно рассматривать как последовательность дней, что показано на рисунке. Игровое поле (календарное поле) мегаквадратного домино символизирует один год, в течение которого Земля совершает оборот вокруг Солнца. Но год состоит из нескольких 42-дневных и 70-дневных ( $35+35=70$ ) периодов или циклов, которые соответствуют хронологическим периодам в системе солнечных врат, которые описаны в апокрифической Книге Тайн Еноха.

Начальной точкой календарного поля мегаквадратного домино является угловая

клетка (SLLN), где сочетаются планеты Солнце и Луна. Отсчёт дней начинается в последнее воскресенье июня и следует по порядку, то есть последнему воскресенью июня соответствует клетка, показанная на рисунке цифрой 1, а понедельнику после последнего воскресенья июня соответствует клетка, показанная на рисунке цифрой 2, и так далее.

*Точкой отсчёта хронологических периодов является последнее воскресенье июня, которое наиболее близко к точке летнего солнцестояния, а также близко к 21 июня, где находится начало зодиакального знака рак, и близко к празднику апостолов Петра и Павла 29 июня по григорианскому календарю.*

Первый период продолжается 42 дня, и поэтому когда отсчёт дней достигает 42 клетки календарного поля, то завершается первый период и отсчёт дней вновь начинается с 1 клетки календарного поля. То есть в течение первых 42 дней Солнце преодолевает первые врата и входит во вторые врата после истечения 42 дней, после чего начинается отсчёт дней и клеток игрового поля с 1 по 70, в течение которых Солнце проходит вторые и третьи врата.

Затем снова отсчёт дней и клеток игрового поля начинается с 1 клетки и продолжается до 70 клетки, что соответствует времени, когда Солнце проходит четвёртые и пятые врата.

После этого начинаются шестые врата, когда отсчёт дней начинается с 1 клетки и продолжается только до 42 клетки, поскольку шестым солнечным вратам соответствуют 42 дня.

Затем Солнце движется обратно и последовательно проходит в течение 70 дней пятые и четвёртые врата, а также в течение 70 дней проходит третьи и вторые врата, после чего год завершается и новый год начинается, когда приходит следующее последнее воскресенье июня.

Если отсчёт дней завершается раньше последнего воскресенья июня, то в конце года добавляются сверхсистемные дни. Таким образом, игровое и календарное поле мегаквадратного домино является хронологической матрицей, которая соотносится с астрологическим кругом и системой астрологических планет, а также соотносится с эзотерической системой солнечных врат, которая является древним метафизическим календарём и позволяет измерять хронологические периоды астрономического солнечного года.

*В обыденной жизни люди не осознают, но по существу используют календарную систему солнечных врат, когда отмечают какую-либо дату в определённое воскресенье какого-либо месяца, хотя используют календарную систему солнечных врат не в полной мере.*

## Игра головоломка и философия человеческой личности.

Правила расположения элементов домино на календарном поле могут быть разными, но основное правило заключается в том, что необходимо выложить 70 элементов на клетки поля и сопоставить все элементы одинаковыми цифрами. Если такая задача решена, то человек имеет индивидуальную матрицу элементов мегаквадратного домино, которая символизирует 42-дневные и 70-дневные периоды одного года. Иначе можно сказать, что элементы мегаквадратного домино характеризуют дни одного года в соответствии с индивидуальной матрицей, которая получена в результате решения головоломки.

Цвет элементов мегаквадратного домино означает эмоциональные состояния:

- жёлтый цвет соответствует открытому эмоциональному состоянию;
- красный цвет соответствует радостному эмоциональному состоянию;
- синий цвет соответствует печальному эмоциональному состоянию;
- зелёный цвет соответствует спокойному эмоциональному состоянию.

А именно при расположении на клетках календарного поля элементы мегаквадратного домино означают характеристики

		лунная грань (жёлтый)						
		зеркальная личность						
		SL	LN	MA	ME	UP	VN	ST
солнечная грань (красный) индивидуальная личность	LN							
	ME							
	VN							
	MA							
	UP							
	ST							
	UR							
	NP							
	PL							
	XR							
		грань Хирона (зелёный) сверхличность						
		грань Сатурна (синий) общественная личность						

дней, то есть цвет элементов означает эмоциональные состояния, которые могут быть в тот или иной день в зависимости от клеток, где элементы расположены.

Каждый элемент мегаквадратного домино имеет четыре грани, которые ориентированы относительно четырёх граней поля, и поэтому элементы рассматриваются относительно граней поля, которые имеют разные значения для человеческой личности, что показано на рисунке.

Левая грань поля является солнечной (для этой грани условно соответствует красный цвет).

Верхняя грань поля является лунной (для этой грани условно соответствует жёлтый цвет).

Правая грань поля является гранью Сатурна (для этой грани условно соответствует синий цвет).

Нижняя грань поля является гранью Хирона (для этой грани условно соответствует зелёный цвет).

Солнечная грань означает подлинную индивидуальную личность. Лунная грань означает “зеркальную” личность, которая является отражением человека во внешнем мире.

Грань Сатурна означает общественную личность, которая является “маской” или общественной ролью человека.

Грань Хирона означает сверхличность.

*Вместо планеты Хирон для обозначения нижней грани поля и сверхличности можно использовать планету Прозерпина,*

которая соответствует мифологической богине Прозерпине и является олицетворением царицы подземного мира, где распоряжается душами людей, и соответственно сверхличность человека можно рассматривать как отражение человека в потустороннем инферальном мире, где душа человека подвергается закону воздаяния. Что отличается от мифологического Хирона, который воспитывает бессмертных героев, а по существу стремится к освобождению человека от законов потустороннего мира, то есть необходимо учитывать, что характеристики Хирона отличаются от характеристик Прозерпины.

Также вместо планеты Сатурн для обозначения правой грани поля и общественной человеческой личности можно использовать планету Юпитер, которая соответствует мифологическому Юпитеру и обозначает общественный статус человека. При условии, что мифологический Юпитер и мифологический Сатурн обладают разным отношением к общественной роли человека.

Перечисленные составляющие человеческой личности соответствуют астрологическим планетам, но являются упрощённой моделью человеческой личности, поскольку для полноценного описания личности необходимо использовать все планеты и рассматривать положение элементов мегаквадратного домино не только относительно граней поля, но также относительно вертикалей и горизонталей, которые соотносятся с планетами, то есть нотированы планетами.

Допустим, если на 12 клетке поля расположен элемент, который ориентирован красным цветом в сторону солнечной грани поля. Это значит, что в 12 день того или иного хронологического периода в течение года индивидуальная личность будет иметь радостное эмоциональное состояние. А если соответствующий для 12 дня элемент ориентирован синим цветом в сторону грани Сатурна, то в этот день общественная личность человека будет иметь печальное эмоциональное состояние. При этом на 12 клетке календарного поля элемент находится на горизонтали Меркурия и на вертикали Юпитера, что также имеет определённое психологическое значение, которое соотносится с характеристиками планет в астрологии.

Исследование человеческой личности посредством системы мегаквадратного домино является лишь логической игрой, поскольку расположение элементов на клетках поля получается в результате решения головоломки, но всё же такая игра имеет определённый метафизический смысл. То есть игра является осмысленным действием человеческого сознания, и поэтому расположение элементов на клетках поля в процессе игры можно считать мантическим действием, которое способно прогнозировать будущее, а также в результате игры человек имеет возможность анализировать процессы, которые являются причинами тех или иных эмоциональных состояний.

Если решение головоломки не является целью, то возможен иной метод расположения элементов на клетках календарного поля, который не является игрой, но также позволяет анализировать эмоциональные состояния человеческой личности посредством метафизической системы мегаквадратного домино. То есть можно расположить элементы на клетках поля в случайном порядке, после чего можно рассматривать случайное положение элементов. Причём в этом случае можно рассматривать положение элементов не только относительно граней поля, но также относительно друг друга.

Допустим, если элемент на 12 клетке сопоставлен неодинаковым цветом с элементом на 13 клетке, но сопоставлен одинаковым цветом с элементом на 19 клетке. Это значит, что в рамках календарной системы мегаквадратного домино 12 и 19 дни будут преемственными, а 12 и 13 дни будут непреемственными с точки зрения преемственности эмоциональных состояний. При условии, что можно переориентировать элементы на тех клетках, на которых элементы находятся, и изменять относительное положение элементов, и тем самым изменять эмоциональные состояния, которые характеризуют те или иные дни, и желаемы в те или иные дни.

Кроме психологических и эмоциональных интерпретаций возможны иные объяснения элементов и клеток поля, которые могут относиться не только к эмоциональным состояниям личности, но также к действиям и событиям, в которые вовлечена человеческая личность. То есть грани элементов, и грани поля могут означать разные явления окружающего мира, которые влияют на внутренний мир человека, либо могут означать действия человека, которые влияют на внешний мир.

Общий смысл различных значений заключается в том, что календарное поле рассматривается как четырёхсторонняя фигура, в которой четырёхсторонние игровые элементы означают различные явления относительно четырёх сторон фигуры. Условно можно говорить, что элементы мегаквадратного домино являются надписями на камне на перепутье трёх дорог. А именно правая грань поля означает движение направо; левая грань поля означает движение налево; верхняя грань поля означает движение вперёд; нижняя грань поля означает движение назад. В соответствии с направлениями четырёхгранные элементы мегаквадратного домино означают четыре вероятных результата, к которым может привести движение в каком-либо из четырёх направлений.

Допустим, если элемент ориентирован красной гранью в сторону левой грани поля, то это означает, что движение налево ведёт к счастью, а если элемент ориентирован синей гранью в сторону правой грани поля, то это означает, что движение направо ведёт к печали.

Возможно множество разнообразных методов использования системы мегаквадратного домино, о которых не могу говорить подробно, поскольку эта эзотерическая система в совокупности с древней календарной системой солнечных враг образуют многомерную модель мира, которая в современное время окончательно неизвестна и остаётся не изученной.

*Надеюсь, что представленная информация позволит найти ключи к исследованию предлагаемой игровой и эзотерической системы мегаквадратного домино.*