

Открытая игра домино на игровом поле. (основные комплекты домино) (инструкция изготовления)

На страницах 2, 3, 4, 5 имеются изображения лицевых и оборотных поверхностей двух основных комплектов элементов домино, которые необходимо напечатать и склеить. А также имеются пунктирные линии, по которым изображения надо разрезать на отдельные игровые элементы.

Чтобы совместить (склеить) лицевые и оборотные изображения комплектов, 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 комплекта на оборотную сторону плотной бумаги.

(Необходимо не перепутать лицевые и оборотные изображения первого и второго комплектов.)

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 комплектов на двух сторонах напечатанных листов совпали.

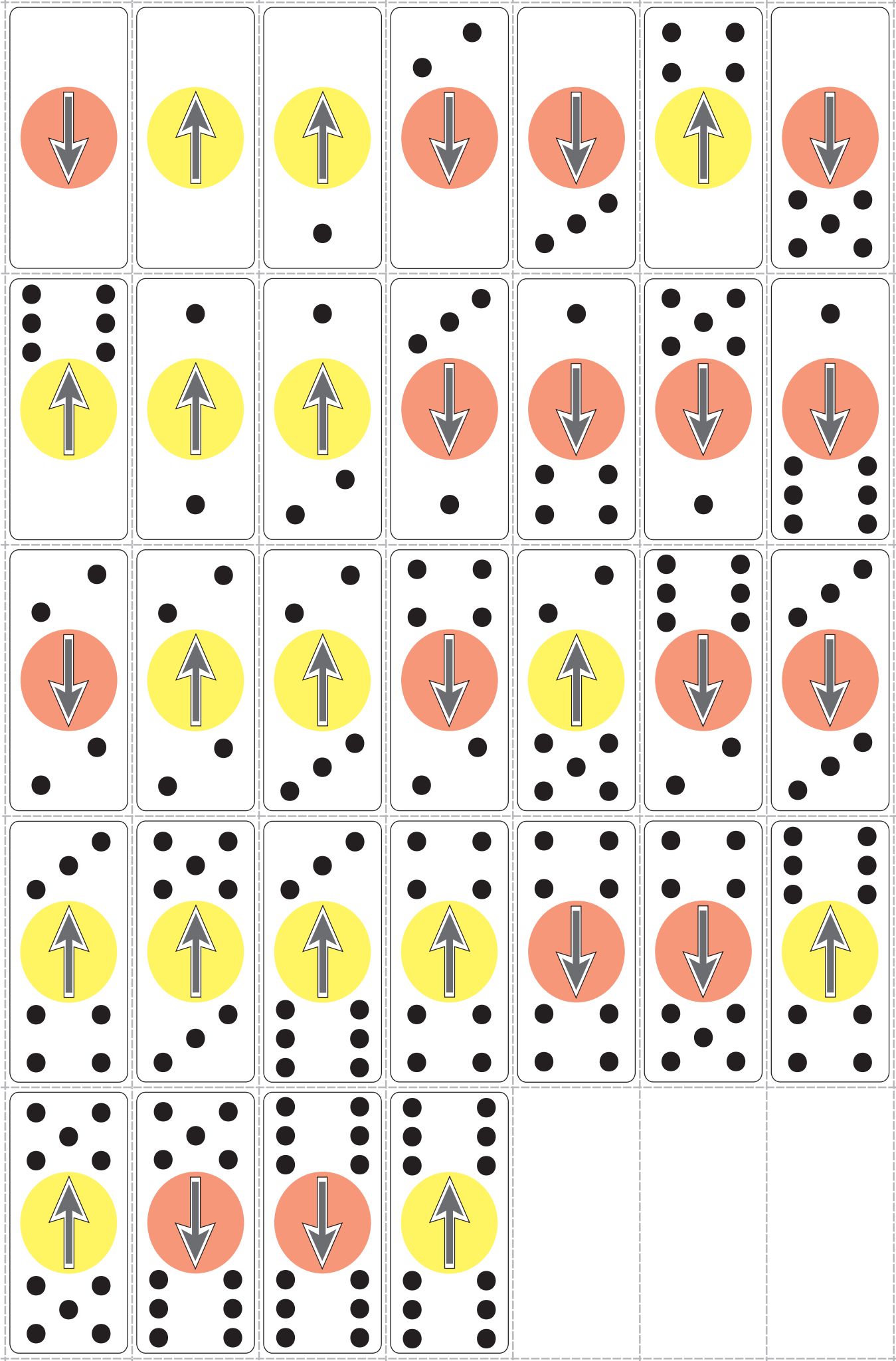
Можно напечатать лицевое изображение на наиболее толстой бумаге, на которую способен принтер, а оборотное изображение на тонкой бумаге, после чего склеить изображения.

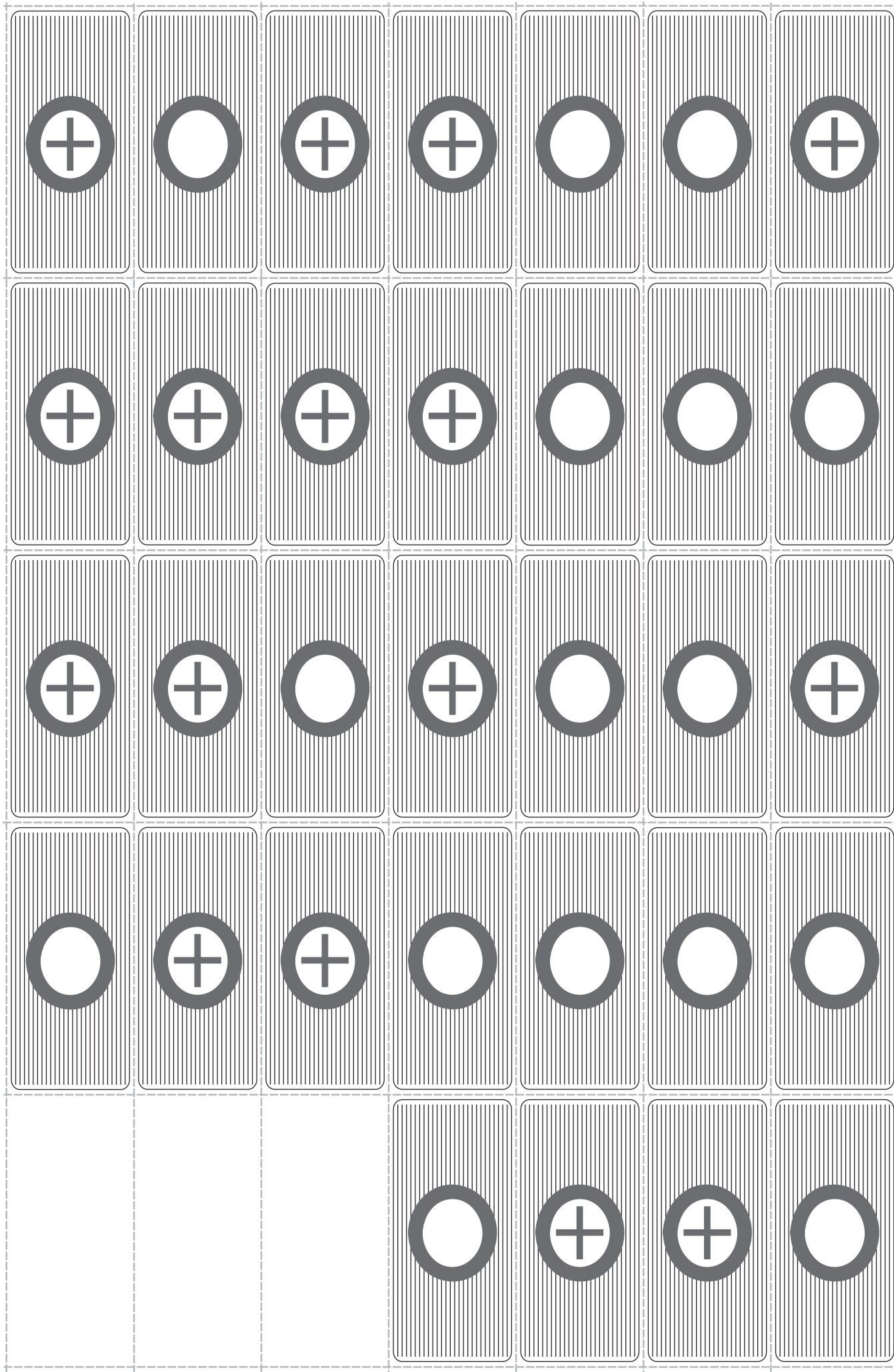
Или можно отнести файл с изображениями в печатный салон, работники которого должны сделать всё так, как необходимо для того, чтобы можно было играть.

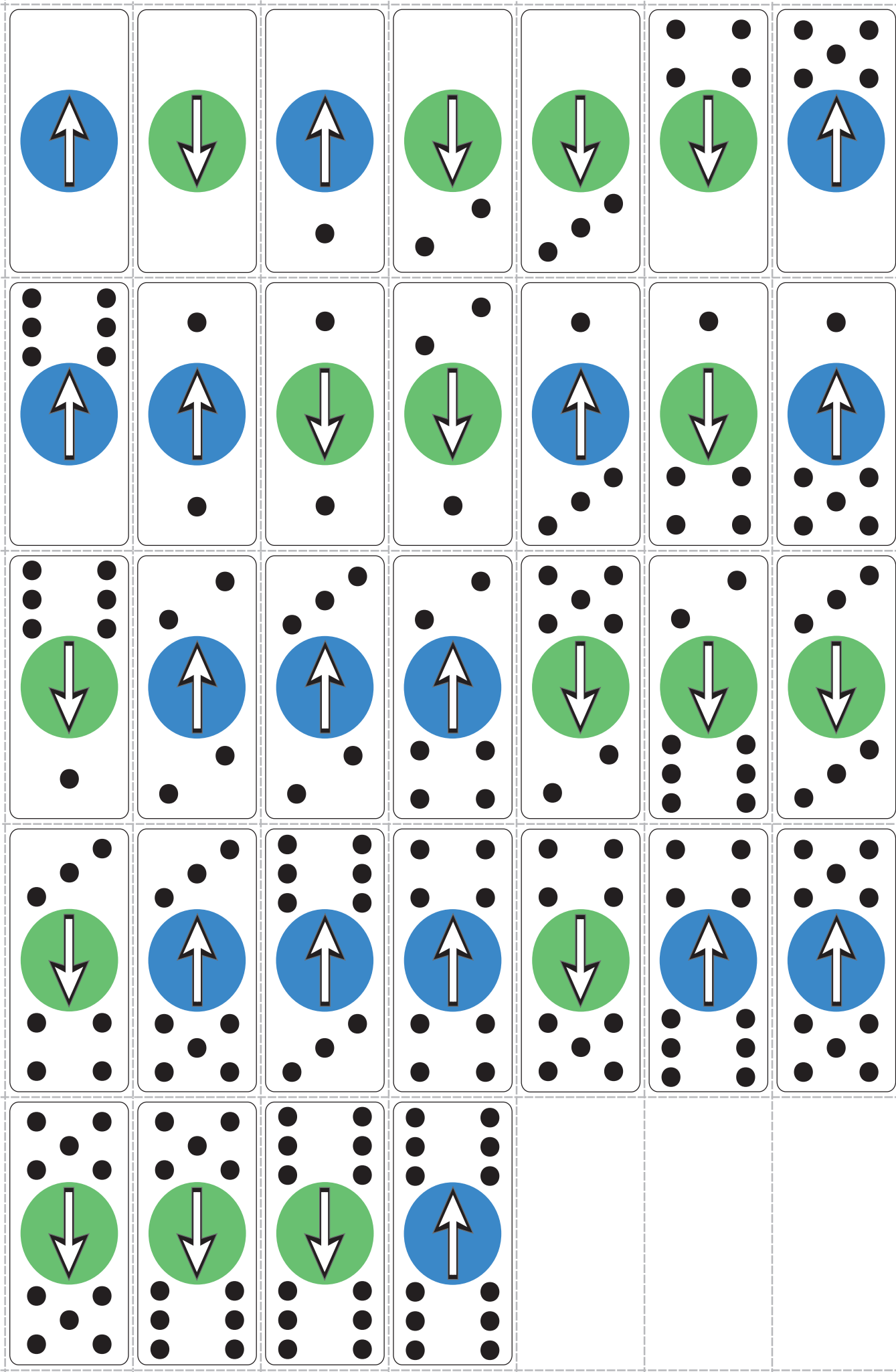
Изображение игрового поля в этом файле не представлено, но может быть найдено в файле 3kru.pdf, то есть для основных комплектов и третьего комплекта домино игровое поле одинаковое.

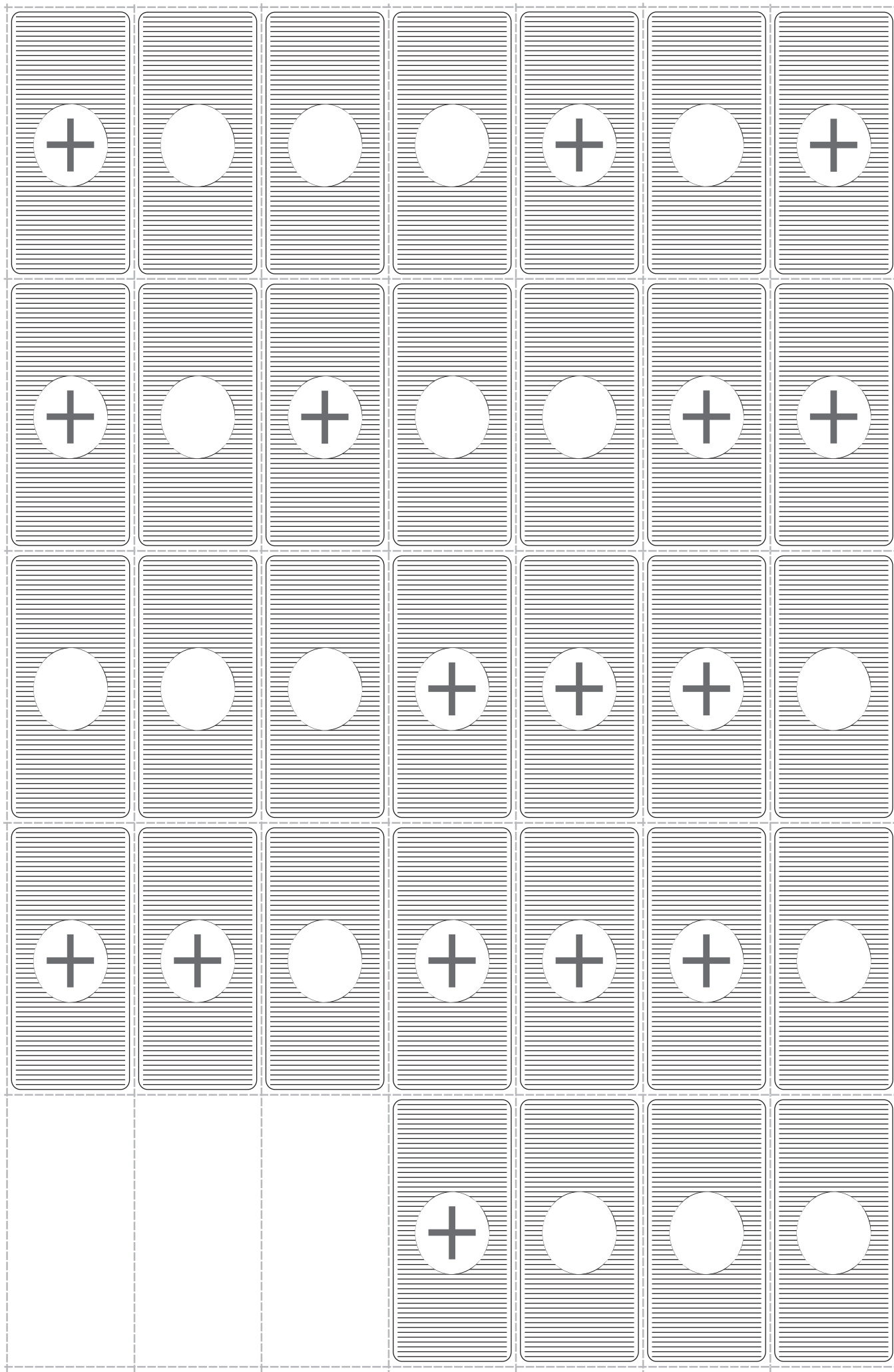
На страницах 6-25 представлены правила игры.

Данный файл представляет 1 часть правил, а 2 часть можно найти в файле oskru2.pdf









ОТКРЫТОЕ ДОМИНО (игра домино на игровом поле)

Устройство настоящей игры домино позволяет играть в различные игры исходя из возможности расположения элементов домино в рамках клеточной структуры игрового поля.

В контексте настоящего руководства многие игры и варианты игр приведены только для того, чтобы продемонстрировать предполагаемые возможности, причём для каждой игры приведены наиболее очевидные правила, которые необходимы для осуществления игрового взаимодействия, но конкретные правила тех или иных игр можно устанавливать по своей воле.

Игры могут быть сложными или достаточно простыми при условии, что можно выбирать разные правила, от которых зависит сложность игр, то есть участники игры могут назначать любые игровые условия и решать любые игровые задачи согласно собственному усмотрению.

Правила и условия проведения игр. часть 1

Предлагаемая игра домино отличается от традиционного домино наличием игрового поля, а также отличается тем, что элементы домино определённым образом упорядочены и обозначены, что предоставляет участникам игры необычные возможности организации игрового взаимодействия.

В основании настоящей игры положено поле из 8 вертикальных и 8 горизонтальных рядов клеток, которые имеют прямоугольную форму и соответствуют форме элементов домино. В шашечном порядке клетки чередуются на светлые и тёмные, что позволяет видеть диагонали поля. Линейную структуру клеток дополняет более тонкая линейная разметка, согласно которой элементы домино можно располагать вдоль или поперёк поля. По краям поля имеется числовая нотация, которая соответствует вертикальным и горизонтальным рядам клеток, а также имеются дополнительные места, на которых тоже можно располагать используемые в игре элементы.

Применение поля из 8 вертикальных и 8 горизонтальных рядов клеток обусловлено тем, что 64 клетки наиболее оптимальны для восприятия и приняты для многих классических игр.

Известные комплекты домино, которые включают 28 элементов с комбинациями цифр от 0 до 6, для поля из 64 клеток не подходят, и поэтому игра содержит комплекты, которым добавлены некоторые повторяющиеся элементы.

Надо сказать, что подобное добавление повторяющихся элементов имеет аналогию с китайским домино, которое тоже содержит 32 элемента, но состав цифр китайского домино отличается от комплектов домино представленных в настоящей игре.

Одному комплекту (комплект «А») добавлены дубли 0/0, 6/6, 2/2, 4/4, а второму комплекту (комплект «В») добавлены дубли 0/0, 6/6, 1/1, 5/5. Итого каждый комплект содержит 32 элемента и соответствует игровому полю из 8 вертикальных и 8 горизонтальных рядов клеток, то есть элементы двух комплектов могут быть полностью сопоставлены с 64 клетками игрового поля.

Элементы домино - это комбинации сдвоенных цифр. Если это комбинации одинаковых цифр, то такие элементы называют «дублями», а если это комбинации неодинаковых цифр, то такие элементы называют «дробями». Цифры на элементы нанесены точками.

На оборотной стороне элементы двух комплектов отличаются наличием/отсутствием тёмных окружностей, а на лицевой стороне отличаются контрастными ориентирующими стрелками и окружностями разного цвета, которые на элементах комплекта «А» красные и жёлтые, а на элементах комплекта «В» синие и зелёные.

Два цвета для обозначения элементов каждого комплекта необходимы для того, чтобы обозначить пропорциональные группы в составе комплектов, то есть два цвета указывают на то, что каждый комплект распределён на две группы элементов, каждая из которых имеет пропорциональное количество цифр. Цифры 16 красных элементов в комплекте «А» пропорциональны цифрам 16 жёлтых элементов, а цифры 16 синих элементов в комплекте «В» пропорциональны цифрам 16 зелёных элементов.

На оборотной стороне элементы пропорциональных групп в составе комплектов обозначены наличием/отсутствием крестиков, то есть элементы разных пропорциональных групп отличаются не только цветом на лицевой стороне, но также отличаются наличием/отсутствием крестиков на оборотной стороне элементов.

Игроки могут различать элементы разных комплектов и пропорциональных групп из состава комплектов, и поэтому могут выбрать для проведения игры пропорциональные группы, цифры которых пропорциональны, или могут выбрать два комплекта, цифры которых тождественны. При этом будут соблюдены равные шансы на выигрыш при условии, что каждый игрок играет элементами своего комплекта или пропорциональной группы.

На рис. 1(А) и рис. 1(В) показаны пропорциональные группы элементов из состава комплектов «А» и «В», которые расположены на поле в начальных игровых позициях, где элементы домино показаны дробями с арабскими цифрами в рамках схематических клеток поля, а буквами в скобках рядом с номерами рисунков указаны используемые комплекты.

Перед началом игры элементы домино направляют ориентирующими стрелками на противника. Это необходимо для того, чтобы принадлежащие игрокам пропорциональные группы были пропорционально ориентированы, то есть для оптимального взаимодействия элементов необходимо, чтобы относительно ориентирующих стрелок в каждой пропорциональной группе было пропорциональное количество цифр направленных вперёд и направленных назад.

На рисунках 1(А) и 1(В) это указано схематическими стрелками справа.

Направление ориентирующих стрелок устроено так, чтобы элементы двух комплектов и пропорциональных групп из состава комплектов могли быть ориентированы пропорционально. То есть игроки могут не обращать особого внимания на то, как организованы комплекты, но могут располагать элементы на поле и направлять стрелками на противника, и в результате элементы будут ориентированы пропорционально и взаимодействие элементов в ходе игры будет оптимальным.

Имеющиеся в наборе игры комплекты, как можно видеть на рисунках 1(А) и 1(В), представляют «магические квадраты домино», согласно «магическому» устройству которых комплекты распределены на пропорциональные группы и согласно

которому на элементы нанесены ориентирующие стрелки.

Магическое устройство заключается в том, что цифры при определённом расположении элементов составляют закономерные суммы по вертикали и горизонтали, что показано на рисунках 1(A) и 1(B) числами. Справа от схематического поля показаны суммы цифр по горизонтали, а выше и ниже поля показаны числа, которые указывают суммы цифр по вертикали.

Таким образом, настоящее домино имеет определённый порядок, благодаря чему можно играть с равными шансами на выигрыш и полностью открытой игровой информацией.

Набор игры может содержать третий комплект элементов домино, об устройстве которого можно узнать в руководстве для третьего комплекта. Третий комплект отличается от основных комплектов составом цифр, но использование третьего комплекта аналогично использованию двух основных комплектов, и потому целесообразность применения третьего комплекта в тех или иных играх будет понятной по мере знакомства с двумя основными комплектами.

Правила в настоящем руководстве написаны для основных комплектов, но всё же для проведения некоторых игр можно применять элементы третьего комплекта при условии соответствующего изменения правил.

В дальнейшем описании игры приведены под номерами. Под звёздочками приведены возможные варианты.

Игроки располагаются друг напротив друга по разные стороны поля, но если это не имеет принципиального значения, то могут располагаться как будет удобно. Если в игре может принять участие более двух игроков, то об этом говорится особо.

Игра 1.

Игра проводится пропорциональными группами элементов одного комплекта, то есть предварительно элементы комплекта «А» распределяют согласно наличию/отсутствию крестиков на оборотной стороне или в зависимости от цвета на лицевой стороне, так что каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы. После чего элементы располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис. 1(A) и направляют стрелками на противника.

	10	11	13	12	12	14	9	15	
8	$\frac{3}{1}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{5}{6}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{0}{3}$	$\frac{6}{2}$	21 23 ↓
7	$\frac{3}{3}$	$\frac{5}{1}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{0}{5}$	$\frac{4}{2}$	$\frac{1}{6}$	25 ↓ 27 ↓
6									
5									
4									
3									
2	$\frac{5}{5}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{0}{1}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{6}{0}$	$\frac{3}{4}$	27 ↑ 25 ↑
1	$\frac{4}{0}$	$\frac{5}{3}$	$\frac{6}{4}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{1}{1}$	23 ↑ 21 ↑
	14	13	11	12	12	10	15	9	
	24	24	24	24	24	24	24	24	

Рис. 1(A).

	15	14	9	12	12	13	10	11	
8	$\frac{4}{5}$	$\frac{0}{3}$	$\frac{6}{1}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{5}{2}$	21 22 ↓
7	$\frac{3}{3}$	$\frac{5}{6}$	$\frac{0}{2}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{1}$	$\frac{4}{0}$	26 ↓ 27 ↓
6									
5									
4									
3									
2	$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{6}{0}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{0}{1}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{4}{4}$	27 ↑ 26 ↑
1	$\frac{5}{0}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{6}{3}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{3}{2}$	22 ↑ 21 ↑
	9	10	15	12	12	11	14	13	
	24	24	24	24	24	24	24	24	

Рис. 1(B).

Дубли 0/0 перед началом игры переворачивают оборотными сторонами наружу и используют в качестве зачётных игровых элементов.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по клеткам поля, и при этом различают свои и чужие элементы при помощи цвета на лицевой стороне и наличия/отсутствия крестиков на оборотной стороне.

Расстоянием перемещения элементов за один ход является одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали в любых направлениях. Друг на друга элементы не накладываются и могут перемещаться только на свободные клетки.

Если в ходе игры вы сопоставили свой элемент с одинаковой цифрой элемента противника, то снимаете такой элемент противника с поля и исключаете из игры.

Сопоставленные элементы можно называть взаимодействующими. То есть если вы сопоставили свой элемент с одинаковой цифрой элемента противника, то ваш элемент взаимодействует с элементом противника, что влечёт согласно условиям той или иной игры определённые последствия для взаимодействующих элементов. Если элементы сопоставлены неодинаковыми цифрами, то взаимодействие не происходит.

Взаимодействие элементов происходит только в том случае, если элементы сопоставлены фронтальными краями, то есть два взаимодействующих элемента должны находиться на соседних клетках по вертикали. Соприкосновение элементов боковыми краями не учитывается, то есть если элементы находятся на соседних клетках по горизонтали, то это не имеет значения.

В ходе игры элементы могут быть сопоставлены фронтальными краями одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с какими-либо другими элементами, но если ваш элемент сопоставлен с одинаковой цифрой какого-либо элемента противника, то этот элемент противника снимают с поля и исключают из игры. Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами сразу двух элементов противника, то может снять с поля сразу два элемента.

При совпадении цифр своих элементов взаимодействие не происходит, то есть сопоставленные одинаковыми цифрами свои элементы остаются на поле.

Направление ориентирующих стрелок в ходе перемещения элементов изменять нельзя.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какой-либо свой элемент на зачётный элемент противника. То есть друг на друга элементы в ходе игры не накладываются, но на зачётный элемент противника может быть наложен любой элемент, что является выигрышем, после чего игра завершается.

Зачётные элементы могут перемещаться по клеткам поля так же, как остальные элементы, но не взаимодействуют с другими элементами и не накладываются на другие элементы.

- Может быть разрешено накладывать зачётные элементы на любые другие элементы. То есть в этом случае вы можете накладывать свой зачётный элемент на любые элементы противника, и тем самым исключать из игры и снимать с поля элементы противника.

- Может быть запрещено сопоставлять свои элементы одинаковыми цифрами,

причём если это происходит, то ваш противник имеет право снять с поля такие элементы.

- Игра может быть проведена пропорциональными группами элементов из состава комплекта «В», которые предварительно располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.1(В).

Варианты начальных игровых позиций могут быть разными и могут отличаться от позиций, которые предложены в настоящем руководстве.

Игра 2.

Как и предыдущая игра, данная игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава комплекта «А» или «В». Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.1(А) или рис.1(В). Или предварительно пропорциональные группы могут быть перемешаны (перетасованы) и расположены на 1-2 и 8-7 горизонталях поля в случайном порядке.

Когда элементы домино располагают в начальных игровых позициях в случайном порядке, необходимо направлять элементы ориентирующими стрелками на противника. Впрочем, направление ориентирующих стрелок при случайном расположении может быть не принципиальным, но тогда взаимодействие элементов в ходе игры не оптимальное.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по клеткам поля. За один ход элементы перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Друг на друга элементы не накладываются и могут перемещаться только на свободные клетки.

Задачей для каждого игрока является перемещение своих элементов за противоположный край поля, то есть последним для каждого элемента является ход, в результате которого элемент пересекает противоположную границу поля, после чего элемент считается выведенным из игры.

В ходе игры элементы могут быть сопоставлены фронтальными краями одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры.

Соприкосновение элементов боковыми краями не имеет значения, то есть во всех играх основанных на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля соприкосновение элементов боковыми краями не имеет значения и учитываются только фронтальные соприкосновения.

Игра завершается, когда каждый игрок проведёт свои имеющиеся на поле элементы за противоположную границу поля. Выигрывает тот игрок, чьи проведённые элементы имеют большую сумму цифр. Снятые с поля элементы, которые в ходе игры были сопоставлены одинаковыми цифрами и сняты с поля, при определении величины выигрыша или проигрыша не учитывают.

- Игра возможна с частично закрытой игровой информацией, то есть предварительно элементы могут быть расположены в начальных игровых позициях закрыто, а именно в случайном порядке оборотными сторонами наружу на 1-2 и 8-7 горизонталях поля.

В процессе игры элементы открывают в момент выполнения хода, то есть если делают ход каким-либо закрытым элементом, то переворачивают лицевой стороной наружу. При этом открываемый элемент может быть перемещён на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, или оставлен на той клетке, на которой был открыт.

Открываемые элементы направляют стрелками на противника и в ходе игры направление ориентирующих стрелок сохраняется.

Друг на друга элементы не накладываются и в том числе не могут быть наложены на закрытые элементы.

Игра 3.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава комплекта «А» или «В». Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые перед началом игры располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.1(А) или рис.1(В), или в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно для игроков.

За один ход элементы перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

Перемещение возможно только на свободные клетки, то есть друг на друга элементы не накладываются.

В дальнейшем о возможности наложения элементов друг на друга не упоминается, то есть подразумевается, что элементы перемещаются только на свободные клетки, а если какие-либо элементы согласно правилам той или иной игры могут быть наложены друг на друга, то об этом говорится особо.

В ходе перемещений элементы могут быть сопоставлены фронтальными краями одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то происходит взаимодействие и элементы противника снимают с поля.

Задача игры заключается в том, что необходимо снять с поля большее количество элементов противника и сохранить на поле больше своих элементов.

Игра завершается, когда оставшиеся на поле элементы не могут взаимодействовать. По существу игра завершается, когда проигрывающий игрок признает своё поражение, то есть выигрывает тот игрок, кто имеет больше элементов на поле, и если проигрывающий игрок не может изменить ситуацию в свою пользу, то вынужден признавать поражение. При этом выигрывающему игроку разрешено делать повторяющиеся ходы и сохранять ситуацию на поле в выигрышном для себя положении.

- Чтобы время окончания игры было определённым, может быть разрешено перемещать элементы только по вертикали или диагонали вперёд, и запрещено перемещать назад и по горизонтали вбок, то есть возможными для перемещения могут быть

только три клетки перед каждым элементом.

В этом случае игра завершается, когда элементы достигают противоположных половин поля и становятся неподвижными.

- Для выигрыша может быть необходимо снять с поля какое-либо условенное количество элементов, то есть три или пять, или допустим один элемент противника.

Или выигрышной может быть какая-либо сумма цифр снятых с поля элементов, то есть выигрывать может тот, кто раньше снимет с поля элементы противника, сумма цифр которых достигнет 48 очков (допустим 48 очков).

Полная сумма цифр в каждой пропорциональной группе 96, и поэтому выигрышной может быть сумма, которая составляет половину от полной суммы.

Или выигрышной может быть определённая сумма снятых с поля элементов, то есть в этом случае необходимо снять с поля столько элементов и именно те элементы противника, сумма цифр которых составит ровно 48 (или допустим 36). Если сумма цифр составляет более определённой суммы, то это считается перебором и игрок проигрывает, а если никто не набрал определённую сумму и никто не совершил перебора, то выигрывает тот, кто набрал большую сумму, но не больше 48.

Выигрышными могут быть несколько определённых сумм. Допустим 12, 24, 36 и 48, то есть если игрок не набрал ровно 12, то остаётся возможность набрать другие определённые суммы, но если игрок набирает более 48, то это считается перебором.

- Может быть разрешено перемещать элементы за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

Перемещение элементов на любое число клеток означает, что должны быть свободны клетки, по которым происходит перемещение, то есть друг через друга элементы не перемещаются.

Иначе можно сказать, что перемещение элементов домино за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали подобно движению шахматного короля, а перемещение за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали подобно движению шахматной королевы.

Три предыдущие игры подобны и поэтому варианты, приводимые для какой-либо из них, могут быть применимы и в других, но всё же для каждой игры более свойственны одни правила и менее свойственны другие.

В рамках настоящего руководства, чтобы не было чрезмерных повторений, рассматриваются не все возможные варианты, а только некоторые, поскольку многие варианты являются общими для разных игр.

8	$\frac{2}{0}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{4}{3}$	A ↓
7	$\frac{3}{2}$	$\frac{0}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{1}$	$\frac{1}{0}$	$\frac{4}{2}$	$\frac{3}{1}$	$\frac{0}{4}$	
6									
5									
4									
3									
2	$\frac{0}{4}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{0}{1}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{4}{1}$	$\frac{3}{0}$	$\frac{2}{0}$	B ↑
1	$\frac{3}{2}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{4}{3}$	

Рис. 2

В перечисленных играх применяются пропорциональные группы элементов из состава комплектов «А» или «В», но кроме этого игры можно проводить двумя комплектами элементов, то есть каждый из двух игроков может играть элементами одного из комплектов. Для этого комплекты сокращают, то есть убирают элементы с цифрами 5 и 6, и оставляют элементы с цифрами от 0 до 4. Также убирают добавленные дубли, но добавленные дубли 0/0 остаются, так что всего в каждом комплекте остаётся 16 элементов с цифрами от 0 до 4 и двойными дублями 0/0, которые перед началом игры располагают на поле в начальных игровых позициях так, как показано на рис.2.

Если для проведения игры используют два комплекта, то противники обладают равнозначными наборами элементов, то есть элементы одного игрока тождественны элементам второго игрока. При этом положение ориентирующих стрелок на элементах комплекта «А» и «В» согласовано, то есть при сокращении комплектов или иных пропорциональных изменениях количества элементов в комплектах ориентирующие стрелки позволяют правильно ориентировать принадлежащие игрокам элементы. А именно игроки располагают на поле свои комплекты, также как пропорциональные группы из состава комплектов, и ориентируют элементы стрелками на противника, и в любом случае это обеспечивает оптимальное взаимодействие элементов и обеспечивает равные шансы на выигрыш.

Хотя, как уже говорилось, направление ориентирующих стрелок при расположении элементов домино на поле может быть не принципиальным, но при этом взаимодействие элементов в ходе игры не оптимальное.

Кроме того, можно применять сокращённые комплекты с комбинациями цифр от 0 до 5. В этом случае убирают элементы, которые имеют цифру 6, и всего в каждом комплекте остаётся 24 элемента, в том числе остаются добавленные дубли. В начальных игровых позициях такие сокращённые комплекты могут быть расположены так, как показано на рис.3.

Пропорциональность цифр относительно направления ориентирующих стрелок для сокращённых комплектов с комбинациями цифр от 0 до 5, как можно видеть на рис.3, соблюдается несколько замысловато, но всё же является пропорциональным. То есть в любом случае при соблюдении направления ориентирующих стрелок независимо от количества элементов, которые применяются для проведения игры, обеспечивается оптимальное взаимодействие элементов домино.

На рис.2 и рис.3 буквами справа от схематического поля указаны половины поля соответствующие расположению элементов комплектов «А» и «В».

Во всех дальнейших играх, в которых сказано, что игра проводится сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4, это значит, что из комплектов убирают элементы с цифрами 5 и 6, а также убирают добавленные дубли, но остаются добавленные дубли 0/0, и всего в каждом комплекте остаётся 16 элементов.

8	$\frac{4}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{0}{3}$	$\frac{5}{1}$	$\frac{0}{4}$	$\frac{3}{2}$	A ↓
7	$\frac{2}{2}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{2}{2}$	
6	$\frac{2}{0}$	$\frac{4}{3}$	$\frac{5}{2}$	$\frac{0}{5}$	$\frac{3}{1}$	$\frac{1}{0}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{2}{1}$	
5									
4									
3	$\frac{4}{1}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{0}{4}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{0}{1}$	B ↑
2	$\frac{1}{1}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{1}{1}$	
1	$\frac{1}{5}$	$\frac{5}{4}$	$\frac{4}{3}$	$\frac{3}{0}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{5}{0}$	$\frac{1}{2}$	

Рис. 3

А если сказано, что игра проводится сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 5, то из комплектов убирают элементы с цифрой 6 и остаются все добавленные дубли, и всего в каждом комплекте остаётся 24 элемента.

Кроме того, для проведения игр можно применять сокращённые комплекты с комбинациями цифр от 0 до 3 или сокращённые пропорциональные группы из состава комплектов, о чём сказано в дальнейшем описании.

Игра 4.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 3, то есть из комплектов убирают элементы с цифрами 4, 5, 6, и всего в каждом комплекте остаётся 12 элементов, в том числе остаются добавленные дубли.

Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые перед началом игры располагают на поле в начальных игровых позициях так, как показано на рис.4. То есть элементы одного игрока располагают в шашечном порядке на тёмных клетках одной половины поля, а элементы второго игрока в шашечном порядке на светлых клетках противоположной половины поля.

Перемещение элементов в ходе игры происходит только по диагонали при условии, что элементы одного игрока перемещаются по диагонали по тёмным клеткам, а элементы второго игрока по диагонали по светлым клеткам.

За один ход элементы перемещаются на одну клетку или могут перепрыгивать через другие элементы, причём за один ход могут перепрыгивать несколько элементов. Каждый игрок может перепрыгивать только через свои элементы, поскольку принадлежащие игрокам элементы движутся по клеткам разного цвета.

В ходе перемещений элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры. То есть игра напоминает игру в шашки, но взаимодействие элементов происходит при сопоставлении фронтальными краями.

Если в процессе нескольких перепрыгиваний элемент сопоставлен с одинаковой цифрой какого-либо элемента противника, то элемент противника снимают с поля и ход прекращается.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо снять с поля больше элементов противника. Игра завершается, когда дальнейшее взаимодействие элементов становится невыполнимым.

- Может быть разрешено перемещать элементы только вперёд, в том числе перепрыгивать через другие элементы разрешено только вперёд, и запрещено делать перемещения назад. В этом случае игра завершается, когда элементы достигают противоположных половин поля и становятся неподвижными. Выигрывает тот игрок, кто в ходе игры снял с поля больше элементов противника.

- Задачей игры может быть перемещение элементов со своей половины поля на половину поля противника, то есть в этом случае выигрывает тот игрок, чьи элементы раньше перемещены через линию середины поля, которая является границей между своей и чужой половинами поля.

В данном варианте игры выполнение хода должно быть обязательным и должно быть разрешено только вперёд, и при этом выгодно, чтобы противник был вынужден снимать с поля ваши элементы и не выгодно снимать с поля элементы противника, поскольку снятые с поля элементы не надо перемещать.

После выигрыша одного из игроков величина проигрыша второго игрока может быть определена количеством ходов, которые необходимо сделать проигравшему игроку, чтобы также переместить свои элементы со своей половины на половину поля противника. При этом учитывается преимущество первого хода того игрока, кто начинал игру.

- Игра может быть проведена сокращёнными пропорциональными группами из состава одного комплекта. Для этого из используемого комплекта убирают элементы, которые имеют цифру 6, и всего в каждой пропорциональной группе остаётся 12 элементов, в том числе остаются добавленные дубли.

В начальных игровых позициях такие сокращённые пропорциональные группы могут быть расположены так, как показано на рис.4(А) или рис.4(В).

Игра 5.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля

8	$\frac{0}{3}$		$\frac{2}{2}$		$\frac{1}{0}$		$\frac{2}{1}$		A
7		$\frac{0}{0}$		$\frac{1}{1}$		$\frac{3}{3}$		$\frac{0}{0}$	↓
6	$\frac{2}{0}$		$\frac{2}{2}$		$\frac{3}{2}$		$\frac{3}{1}$		
5									
4									
3	$\frac{0}{1}$		$\frac{1}{1}$		$\frac{1}{3}$		$\frac{3}{2}$		
2		$\frac{0}{0}$		$\frac{2}{2}$		$\frac{3}{3}$		$\frac{0}{0}$	B
1	$\frac{3}{0}$		$\frac{1}{1}$		$\frac{2}{0}$		$\frac{1}{2}$		↑

Рис. 4

8	$\frac{3}{1}$		$\frac{0}{3}$		$\frac{0}{0}$		$\frac{1}{4}$		↓
7		$\frac{4}{4}$		$\frac{5}{1}$		$\frac{4}{2}$		$\frac{2}{2}$	
6	$\frac{4}{5}$		$\frac{2}{0}$		$\frac{3}{3}$		$\frac{0}{5}$		
5									
4									
3	$\frac{0}{1}$		$\frac{4}{0}$		$\frac{3}{4}$		$\frac{2}{5}$		
2		$\frac{2}{2}$		$\frac{1}{1}$		$\frac{5}{5}$		$\frac{4}{4}$	B
1	$\frac{2}{3}$		$\frac{5}{3}$		$\frac{0}{0}$		$\frac{1}{2}$		↑

Рис. 4(А)

8	$\frac{2}{1}$		$\frac{3}{4}$		$\frac{0}{0}$		$\frac{4}{5}$		↓
7		$\frac{5}{5}$		$\frac{5}{2}$		$\frac{1}{4}$		$\frac{1}{1}$	
6	$\frac{0}{3}$		$\frac{4}{0}$		$\frac{3}{3}$		$\frac{0}{2}$		
5									
4									
3	$\frac{5}{0}$		$\frac{1}{3}$		$\frac{1}{5}$		$\frac{0}{1}$		
2		$\frac{1}{1}$		$\frac{4}{4}$		$\frac{2}{2}$		$\frac{5}{5}$	B
1	$\frac{2}{4}$		$\frac{3}{5}$		$\frac{0}{0}$		$\frac{3}{2}$		↑

Рис. 4(В)

8	$\frac{1}{1}$	$\frac{4}{3}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{1}$	$\frac{2}{2}$	A
7	$\frac{4}{4}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{0}{3}$	$\frac{4}{2}$	$\frac{3}{1}$	$\frac{1}{0}$	$\frac{0}{4}$	$\frac{3}{3}$	↓
6									
5									
4									
3									
2	$\frac{1}{1}$	$\frac{3}{0}$	$\frac{0}{1}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{4}{3}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{0}{4}$	$\frac{2}{2}$	↑
1	$\frac{4}{4}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{4}{1}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{3}{3}$	B

Рис. 5

соответственно для игроков.

Предварительно элементы могут быть расположены в начальных игровых позициях показанных на рис.2, или можно предложить начальные игровые позиции, которые показаны на рис.5.

Варианты начальных игровых позиций могут быть разными. По существу любая начальная игровая позиция - это некоторое случайное расположение, и потому можно случайно раскладывать элементы или использовать упорядоченные варианты начальных игровых позиций, но в любом случае перед началом игры элементы ориентируют стрелками на противника.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по клеткам поля. За один ход элементы перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, и при этом взаимодействуют при сопоставлении фронтальными краями с одинаковыми цифрами элементов противника, которые в результате взаимодействия снимают с поля, как и в аналогичных играх основанных на перемещении элементов домино.

Задачей игры является то, что каждому игроку необходимо, чтобы своих элементов на поле было меньше, то есть игра ведётся в поддавки. При этом применяется правило, согласно которому вы обязаны снимать с поля элементы противника, если какие-либо ваши элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами каких-либо элементов противника при условии, что на возможность сопоставления элементов

одинаковыми цифрами необходимо указывать. Если противник не указывает на то, что ваш элемент может быть сопоставлен с одинаковой цифрой его элемента, то можно выполнить любой ход.

Игра завершается, когда дальнейшее взаимодействие элементов становится не выполнимым. Выигрывает тот игрок, чьих элементов на поле меньше.

- Можно снимать с поля не элементы противника, с одинаковыми цифрами которых вы были вынуждены сопоставить свои элементы, а свои элементы, которые вы сопоставили с одинаковыми цифрами элементов противника, то есть в этом случае при взаимодействии с поля снимают не элементы противника, а свои собственные элементы.

Выигрывает тот игрок, чьих элементов после окончания игры на поле меньше.

- Может быть разрешено перемещать элементы только по вертикали или диагонали вперед, и запрещено перемещать назад и по горизонтали вбок. В этом случае игра завершается, когда элементы достигают противоположных половин поля и становятся неподвижными, причём игра завершается, когда неподвижными становятся элементы одного из игроков, то есть когда кто-либо из игроков не может сделать очередной ход.

Игра 6.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые предварительно располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.1(A) или рис.1(B), или в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

В данной игре указано, что для проведения игры могут быть выбраны элементы комплекта «А», начальные игровые позиции которых показаны на рис.1(A), или могут быть выбраны элементы комплекта «В», начальные игровые позиции которых показаны на рис.1(B). В дальнейшем описании, если для проведения игры необходимы определённые элементы, то об этом говорится особо. В остальных случаях можно выбирать любые комплекты «А» или «В».

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по клеткам поля за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали в любых направлениях.

В ходе игры элементы взаимодействуют при сопоставлении фронтальными краями с одинаковыми цифрами элементов противника, как и в аналогичных играх основанных на перемещении элементов домино.

Особенностью данной игры является то, что при взаимодействии элементы переориентируют, то есть поворачивают на 180 градусов на тех клетках, на которых элементы находятся. То есть если вы сопоставили свой элемент с одинаковой цифрой какого-либо элемента противника, то переориентируете этот элемент противника и направляете стрелкой на прежнего владельца, после чего этот элемент согласно направлению ориентирующей стрелки становится вашим, и вы можете им играть.

Свои и чужие элементы отличаются только направлением ориентирующих стрелок, а отличительные признаки пропорциональных групп не имеют значения. При этом перед началом игры принадлежащие игрокам пропорциональные группы обязательно должны быть направлены стрелками на противника.

Если вы переориентировали элемент противника и оказывается, что этот элемент, который стал вашим, сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов противника, то эти элементы противника вы также переориентируете и таким образом за один ход можете переориентировать любое количество элементов.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не останется своих элементов на поле. Данный игрок является проигравшим.

- При взаимодействии можно переориентировать не элементы противника, а свои собственные элементы. То есть в этом случае если ваши элементы сопоставлены с одинаковыми цифрами элементов противника, то вы переориентируете свои элементы, после чего переориентированные элементы становятся элементами противника, которыми начинает играть противник. То есть игра имеет обратную задачу, и поэтому выигрывает тот игрок, у кого не осталось на поле своих элементов.

- Игра может быть проведена двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4 или от 0 до 5, которые

предварительно располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.2 или рис.3, или в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях.

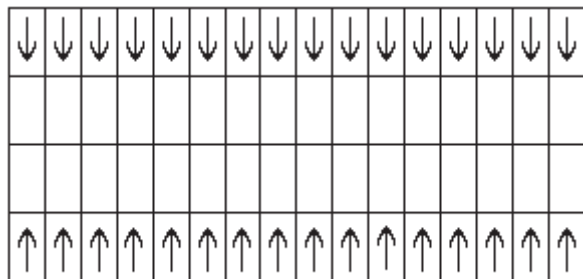


Рис.6

Игра 7.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам поля и проводится поперёк игрового поля.

Линейная структура клеток разделена более тонкой линейной разметкой, согласно которой при поперечном положении поле имеет 16 вертикальных и 4 горизонтальных ряда клеток. Игроки располагаются друг напротив друга по разные стороны поля, которое располагается относительно игроков в поперечном положении, а элементы располагают в рамках поперечных клеток и ориентируют стрелками на противника.

Когда игра проводится поперёк поля, об этом говорится особо.

Если не сказано, как проводится игра, это значит, что игра проводится вдоль поля.

Для проведения игры используют пропорциональные группы элементов из состава какого-либо одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на поперечных клетках показанных на рис.6 стрелками.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по поперечным клеткам за один ход на любое число клеток по вертикали или горизонтали. По диагонали в данной игре элементы не перемещаются.

В ходе игры элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры.

Задачей игры является перемещение элементов за противоположный край поперечного поля, то есть если ваши элементы пересекают противоположную границу поля, то считаются выведенными из игры и определяют величину выигрыша.

Для выигрыша необходимо вывести столько своих элементов, и именно те свои элементы, сумма цифр которых составит ровно 32, причём большая сумма считается проигрышем. Если никто из игроков не может набрать ровно 32, то выигрывает тот, чьи выведенные за противоположную границу поля элементы составляют большую сумму, но не больше чем 32.

Игра завершается, когда проигрывающий игрок признает своё поражение при условии, что выигрывающий игрок может делать повторяющиеся ходы.

Выведенные за границу поля элементы должны оставаться открытыми, чтобы игроки видели, сколько очков набрал противник.

- Игра может быть проведена с частично закрытой игровой информацией. В этом случае предварительно элементы располагают на поле закрыто и открывают в процессе игры в момент выполнения хода.

Перемещать закрытые элементы нельзя, то есть для выполнения хода элементы должны быть открыты. Открываемые элементы можно перемещать на любое число клеток по вертикали или горизонтали, или можно оставлять на тех клетках, на которых они открыты.

Игра 8.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют, после чего элементы одного игрока располагают открытой стопкой на какой-либо угловой клетке поля, а элементы второго игрока располагают открытой стопкой на диагонально противоположной угловой клетке. Элементы в стопках обращены лицевой стороной наружу и наложены друг на друга, и при этом ориентированы стрелками на противника. В ходе игры направление стрелок сохраняется.

Каждый игрок может выполнить ход верхним элементом своей стопки или каким-либо своим элементом, который ранее был перемещён из стопки, при условии, что друг на друга элементы в ходе игры не накладываются, хотя предварительно были наложены стопками друг на друга.

За один ход элементы перемещаются на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, и могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо снять с поля больше элементов противника при условии, что с поля может быть снята целая стопка элементов, если вы сопоставили какой-либо свой элемент с одинаковой цифрой элемента противника, который является верхним в стопке. То есть по существу цель игры заключается в том, что каждый игрок старается снять с поля стопку элементов противника.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не останется на поле своих элементов. Данный игрок проигрывает. Но если никто из игроков не может снять с поля все элементы противника, то выигрывает тот, чьих элементов на поле больше.

- Окончанием игры может быть тот момент, когда остаётся пустой та клетка, на которой находилась стопка кого-либо из игроков, что происходит, когда стопку снимают с поля или игрок выполняет ход последним элементом своей стопки. После чего выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов противника.

- Предварительно принадлежащие игрокам элементы могут быть расположены в четырех открытых стопках на тёмных клетках крайних горизонталей противоположных половин поля или двумя открытыми стопками на угловых клетках противоположных половин поля. В каждой стопке при этом располагают 8 или 16 элементов.

Игра 9.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Для проведения игры используют один комплект элементов, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 32 клетках какой-либо одной половины поля. При этом элементы можно ориентировать стрелками в случайном порядке.

Своих и чужих элементов для игроков не существует, и поэтому каждый может выбирать для выполнения хода любые элементы.

Перед началом игры случайным образом открывают из второго комплекта один элемент и удаляют с поля такой элемент первого комплекта, который идентичен открытому элементу второго комплекта, благодаря чему на используемой половине поля появляется свободная клетка.

Затем переворачивают оборотными сторонами наружу такие элементы, которые в результате случайного предварительного расклада были сопоставлены одинаковыми цифрами, причём каждый игрок по очереди переворачивает любые два элемента сопоставленные одинаковыми цифрами при условии, что элементы переворачивают на тех клетках, на которых элементы находятся.

После этого игра начинается и заключается в том, что игроки по очереди перемещают элементы в пределах той половины поля, на которой предварительно элементы расположены при условии, что перевёрнутые элементы для выполнения хода использовать нельзя.

Выполнить ход можно только на свободную клетку, то есть могут быть перемещены только такие элементы, которые находятся рядом со свободной клеткой при условии, что в ходе игры свободной становится та клетка, которая освобождается в результате перемещения предыдущего элемента.

Если в результате хода какого-либо игрока перемещённый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, то данный игрок проигрывает, после чего игра завершается. То есть задача игры заключается в том, что игрокам необходимо перемещать элементы и не сопоставлять одинаковыми цифрами.

В свою очередь хода игроки обязаны перемещать какой-либо элемент на свободную клетку, но при этом применяется правило, согласно которому нельзя выполнить ход тем элементом, которым противник выполнил предыдущий ход.

Если согласно правилам игры нельзя выполнить очередной ход, то игра прекращается и завершается в ничью. Если игра продолжается слишком долго, и никто из игроков не проигрывает, то можно признать игру закончившейся в ничью.

- В игре может принять участие любое число игроков.

- Если в игре участвуют двое игроков, то каждому может быть разрешено перемещать элементы своей пропорциональной группы из состава используемого комплекта при условии, что в любом случае проигрывает тот игрок, кто вынужден сопоставить одинаковыми цифрами какие-либо любые элементы.

В данном варианте игры, если выполнить ход невозможно, то игра не завершается, но игрок пропускает ход.

В общей сложности возможны различные игры, основанные на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля, в которых предварительно элементы располагают в начальных игровых позициях и затем перемещают.

Игры могут быть проведены пропорциональными группами или сокращёнными пропорциональными группами элементов из состава какого-либо комплекта, а также двумя комплектами или сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до N. Выбор того или иного количества элементов и расположение элементов на поле, а также способ перемещения по клеткам и задачи, которые решаются с целью определения победителя, остаются на усмотрение игроков.

Настоящее игровое устройство домино предоставляет различные возможности, которые можно использовать. То есть количество игровых элементов, и организация комплектов согласованы с 64 клеточным игровым полем, в пределах которого можно интерпретировать разнообразные варианты игр.

Другой вид игр отличается тем, что элементы домино по клеткам поля не перемещают, а перекалывают, то есть выполнение хода заключается в том, что игроки перекалывают элементы на любые клетки в пределах поля.

Основные правила таких игр аналогичны играм, в которых элементы перемещают по клеткам поля, но существенной и необходимой особенностью этих игр является то, что нельзя сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами. А именно если цифры перекалываемого элемента не совпадают с цифрами элементов на соседних клетках по вертикали, то перекалывание невозможно.

То есть основные правила игр основанных на перекалывании элементов домино заключаются в том, что друг на друга элементы не накладываются и могут быть переложены только на свободные клетки; взаимодействие элементов происходит только при сопоставлении фронтальными краями, а соприкосновение элементов боковыми краями не имеет значения; сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами нельзя.

Игра 10.

Игра основана на перекалывании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые предварительно располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.1(А) или рис.1(В), или в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

Если элементы располагают в начальных игровых позициях в случайном порядке, то ориентирующие стрелки направляют на противника.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают любые свои элементы и перекалывают на другие свободные клетки поля, но могут перекалывать только на такие клетки, на которых свои элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других своих элементов. То есть необходимым условием является то, что одинаковыми цифрами должны быть сопоставлены свои элементы, но при этом перекалываемые элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами элементов противника.

Какое-либо сопоставление элементов неодинаковыми цифрами запрещено. В начальных игровых позициях элементы могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами, но в ходе игры это не допускается.

Нельзя сопоставить элемент одним фронтальным краем с одинаковой цифрой, а вторым фронтальным краем с неодинаковой цифрой других элементов. Направление ориентирующих стрелок при переключении сохраняется, то есть в любом случае ваши элементы должны быть направлены стрелками на противника.

8	$\frac{0}{0}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{4}{3}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{1}{0}$	A
7	$\frac{0}{3}$	$\frac{2}{1}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{4}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{0}{4}$	$\frac{3}{1}$	$\frac{0}{0}$	↓
6									
5									
4									
3									
2	$\frac{0}{0}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{4}{1}$	$\frac{4}{3}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{3}{0}$	
1	$\frac{0}{1}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{0}{4}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{0}{0}$	B

Рис.7

Если согласно правилам игры вы сопоставили свой элемент с одинаковой цифрой какого-либо элемента противника, то снимаете такой элемент противника с поля и исключаете из игры.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переложить свои элементы до противоположного края поля. Игра завершается, когда кто-либо из игроков переключает элемент за противоположный край поля при условии, что за пределом поля элемент также должен быть сопоставлен с одинаковой цифрой другого своего элемента.

Выигрывает тот, кто переложил какой-либо свой элемент раньше. При этом учитывается преимущество первого хода одного из игроков, то есть игроки должны сделать равное количество ходов.

Если игроки сделали равное количество ходов, и каждый переложил элемент за противоположную границу поля, то выигрывает тот, кто раньше переложил второй элемент и так далее, но всегда с учётом преимущества первого хода одного из игроков.

- Направление ориентирующих стрелок при переключении элементов можно не соблюдать, то есть может быть разрешено направлять свои элементы стрелками на противника или на себя. Направление стрелок в начальных игровых позициях при этом также может быть случайными.

- Игра может быть проведена сокращёнными комплектами элементов с комбинациями цифр от 0 до 4, которые предварительно можно расположить в начальных игровых позициях показанных на рис.7.

- Возможен вариант игры, в котором предварительно два полных комплекта располагают соответственно для игроков на 1 и 8 горизонталях, причём на каждой клетке располагают четыре элемента, которые наложены друг на друга.

При этом игроки переключают верхние элементы своих стопок или те элементы, которые были переложены из стопок ранее при условии, что друг на друга элементы не накладываются, хотя предварительно наложены стопками друг на друга.

Если согласно правилам игры переключаемый элемент сопоставлен с одинаковой цифрой какого-либо элемента противника, который является верхним в стопке, то с поля снимают целую стопку.

Игра 11.

Игра основана на переключении элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

При расположении элементов на поле и в ходе игры направление ориентирующих стрелок можно не соблюдать, то есть можно направлять элементы стрелками на противника или на себя.

Игра заключается в том, что игроки по очереди переключают элементы на другие свободные клетки поля. Правила переключивания аналогичны предыдущей игре, то есть свои элементы могут быть переложены, если будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других своих элементов, и при этом могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами элементов противника.

Неодинаковыми цифрами никакие элементы сопоставлены быть не могут.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переложить свои элементы со своей половины поля на половину поля противника при условии, что границей между половинами поля является линия середины поля.

Игра завершается, если кто-либо из игроков переложил все свои элементы. Данный игрок выигрывает.

В ходе игры никакие элементы с поля не снимают, то есть если ваш элемент сопоставлен с одинаковой цифрой элемента противника, то это не имеет значения.

Если кто-либо из игроков не может сделать очередной ход, то пропускает ход, и более того по своему усмотрению игроки могут отказываться от выполнения хода. Но если от выполнения хода отказываются оба игрока или оба игрока не могут выполнить очередной ход, то игра завершается досрочно и выигрывает тот игрок, кто переложил больше своих элементов на половину поля противника.

- Может быть разрешено снимать с поля элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены ваши элементы. При этом у противника становится меньше элементов, и он может быстрее переложить свои элементы через линию середины поля, но если у противника не будет какого-либо элемента, то он возможно вовсе не сможет переложить все элементы, то есть игрокам выгодно и не выгодно снимать с поля элементы противника.

В данном варианте игры можно применять правило разрешающее переключать элементы только вперёд. То есть такое правило, которое запрещает переключать элементы в пределах той горизонтали, на которой элементы находятся, а также переключать на горизонтали с меньшим или соответственно для противоположного игрока большим порядковым номером. (Имеется в виду числовая нотация горизонталей поля от 1 до 8 и соответственно для противоположного игрока от 8 до 1.)

- Игра может быть пасьянсом, для чего предварительно используемые элементы располагают на одной исходной половине поля, после чего задача пасьянса заключается в том, что необходимо согласно правилам игры переложить элементы с исходной

половины на противоположную половину поля.

Пасьянс может быть проведён различным количеством игровых элементов, то есть предварительно на исходной половине поля могут быть расположены 32 элемента одного комплекта или 32 элемента двух сокращённых комплектов с комбинациями цифр от 0 до 4, или 24 элемента одного сокращённого комплекта с комбинациями цифр от 0 до 5.

При этом можно применять правило разрешающее переключать элементы только вперёд, а также правило запрещающее изменять направление ориентирующих стрелок.

Игра 12.

Игра основана на переключении элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

При расположении на поле элементы направляют стрелками на противника и в ходе игры направление ориентирующих стрелок сохраняется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают любые свои элементы и переключают на другие клетки поля, но только на такие клетки, на которых элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов, причём или своих или чужих элементов. То есть особенностью данной игры в отличие от двух предыдущих игр является то, что переключаемые элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами любых других элементов.

Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле, а если вы сопоставили свой элемент с одинаковыми цифрами элементов противника, то снимаете с поля и исключаете из игры такие элементы противника.

Сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами нельзя.

Задача игры заключается в том, что необходимо снять с поля больше элементов противника и переложить больше своих элементов на половину поля противника при условии, что в ходе игры можно переключать свои элементы с половины поля противника обратно на свою половину.

Игра завершается, когда дальнейшее переключивание элементов становится не выполнимым. Выигрывает тот игрок, чьих элементов на чужой половине поля больше.

Если какие-либо элементы остались на своих половинах поля, то после окончания игры не учитываются.

Выполнение хода не является обязательным. В любой момент каждый игрок может отказаться от выполнения хода, после чего противник либо должен делать свой ход, либо признавать игру завершившейся.

- Направление ориентирующих стрелок можно не соблюдать, то есть может быть разрешено направлять переключаемые элементы стрелками на противника или на себя.

- Можно переворачивать оборотными сторонами наружу элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены ваши элементы. Такие перевёрнутые элементы становятся неподвижными и не учитываются при определении победителя, но занимают клетки, на которые не могут быть переложены другие элементы.

Оборотные стороны элементов не являются носителями цифр, и поэтому какое-либо соприкосновение или сопоставление открытых элементов с закрытыми элементами не имеет значения и не принимается во внимание. Данное правило относится ко всем играм домино, в которых элементы переворачивают оборотными сторонами наружу.

Игра 13.

Игра основана на переключении элементов домино на клетках игрового поля и проводится поперёк поля.

Для проведения игры используют два сокращённых комплекта с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на противоположных крайних горизонталях поперечного поля, на клетках показанных стрелками на рис.6.

При расположении на поле элементы направляют ориентирующими стрелками на противника и в ходе игры направление стрелок сохраняется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди переключают свои элементы в рамках поперечных клеток поля. Переключивание возможно только в том случае, если элементы будут сопоставлены фронтальными краями с одинаковыми цифрами каких-либо других элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

В ходе игры никакие элементы с поля не снимают и оборотными сторонами наружу не переворачивают, то есть все элементы остаются на поле открытыми.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переложить свои элементы со своей половины на половину поля противника при условии, что границей между половинами поля является поперечная линия середины поля, и при условии, что можно переключать элементы с чужой половины поля обратно на свою половину.

Если кто-либо из игроков переложил все свои элементы на половину поля противника, то подсчитывают количество проигрышных ходов, которые необходимы проигравшему игроку, чтобы тоже переложить все свои элементы на половину поля противника. При этом выигравший игрок может отказываться от выполнения хода или в свою очередь может выполнить ход.

При подсчёте проигрышных ходов учитывается преимущество первого хода одного из игроков.

Если проигрывающий игрок не может переложить все свои элементы, то проигрывает абсолютно, хотя это мало вероятно, поскольку всегда можно найти возможность переложить все элементы.

- Возможен вариант игры, в котором разрешено снимать с поля элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены ваши элементы.

Направление ориентирующих стрелок в таком варианте игры можно не соблюдать.

- Может быть разрешено играть только теми своими элементами, которые находятся на своей половине поля, и запрещено

использовать для выполнения хода те элементы, которые переложены на половину поля противника, то есть в этом случае на половине поля противника элементы становятся неподвижными.

Величина выигрыша в таком варианте игры определяется количеством элементов, которые каждый игрок переложил на чужую половину поля, а игра завершается, когда дальнейшее перекалывание в соответствии с правилами игры становится невыполнимым. То есть если игрок не может выполнить ход, то пропускает ход, а если ход не могут выполнить оба игрока, то игра завершается.

Игра 14.

Игра основана на перекалывании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля, причём элементы одного игрока раскладывают на тёмных клетках, а элементы второго игрока на светлых клетках поля.

Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле и в ходе игры можно не соблюдать.

Перед началом игры с поля убирают дубли 0/0 и в дальнейшем не используют, причём убирают с тех клеток, на которых они оказались в результате случайного предварительного расклада. В результате на поле появляются четыре свободные клетки, и игра заключается в том, что игроки по очереди перекалывают свои элементы на свободные клетки при условии, что свободными в ходе игры становятся те клетки, которые освобождаются в результате предыдущего перекалывания элементов.

Перекалывание возможно только в том случае, если элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов. Сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами нельзя, а также нельзя перекалывать так, что элемент не будет сопоставлен с другими элементами.

В результате случайного предварительного расклада элементы могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами, но в ходе игры это не допускается.

Если вы переложили элемент и сопоставили с одинаковыми цифрами каких-либо элементов противника, то такие элементы противника переворачиваете оборотными сторонами наружу, после чего перевёрнутые элементы остаются неподвижными на тех клетках, на которых перевёрнуты.

Выполнение хода является обязательным, но ход может быть пропущен, если игрок не может переложить никакой свой элемент.

Игра завершается, когда дальнейшее перекалывание элементов не приводит к развитию игры, причём игроки могут делать повторяющиеся ходы и по существу игра завершается, когда проигрывающий игрок признает своё поражение.

Выигрывает тот игрок, кто перевёрнул оборотной стороной наружу больше элементов противника.

- Может быть разрешено использовать для выполнения хода дубли 0/0, которые предварительно были убраны с поля, то есть если дубль 0/0 может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо элементов на поле, то в свою очередь хода игроки могут выкладывать свои дубли.

- Предварительно с поля можно убирать не дубли 0/0, а такие элементы, которые оказались в результате случайного предварительного расклада на угловых клетках поля.

- Можно снимать с поля элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены ваши элементы. При этом предварительно дубли 0/0 с поля не убирают. То есть в этом случае игра начинается с того, что игроки по очереди снимают с поля чужие элементы, которые в результате случайного предварительного расклада сопоставлены с одинаковыми цифрами своих элементов, и затем начинают перекалывать элементы на появившиеся свободные клетки.

- В игре может принять участие четыре игрока. В этом случае каждый играет элементами своей пропорциональной группы из состава используемых комплектов, которые предварительно располагают на поле в случайном порядке.

Игра 15.

Игра основана на перекалывании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на противоположных половинах поля, то есть элементы одного игрока раскладывают на одной половине, а элементы второго игрока на противоположной половине поля.

При расположении элементов на поле и в ходе игры направление ориентирующих стрелок можно не соблюдать.

Перед началом игры дубли 0/0 убирают с поля, так что на поле появляются четыре свободные клетки. После этого игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают любые свои элементы и перекалывают на свободные клетки.

Перекалывание возможно, если элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, либо не будет сопоставлен с другими элементами. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля. Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо, чтобы снятые с поля элементы противника имели сумму цифр, которая составляет ровно 25.

Выполнение хода является обязательным, то есть в свою очередь хода игроки обязаны согласно правилам игры перекалывать какой-либо свой элемент, но при этом разрешено делать повторяющиеся ходы.

Если игрок вынужден снять с поля элементы противника, сумма цифр которых больше 25, то проигрывает. Выигрыш засчитывается в том случае, если кто-либо из игроков набирает ровно 25.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков проигрывает или выигрывает. Но в том случае, если никто не может набрать ровно 25, то выигрывает тот игрок, кто снял с поля большую сумму цифр элементов противника, при условии, что проигрывающий игрок должен признать своё поражение.

Поскольку перед началом игры принадлежащие игрокам элементы располагают на противоположных половинах поля, то

некоторые элементы могут оказаться сопоставленными одинаковыми цифрами у линии середины поля. Такие элементы с поля не снимают, то есть каждый игрок может снять с поля элементы противника, если сопоставил свой элемент с одинаковыми цифрами элементов противника в результате перекалывания своего элемента.

Можно располагать принадлежащие игрокам элементы на разных продольных половинах поля, чтобы в результате случайного предварительного расклада элементы одного игрока не были сопоставлены с фронтальными краями элементов второго игрока.

- В игре может принять участие любое число игроков. Для этого элементы двух комплектов тасуют и располагают на поле в случайном порядке. Своих и чужих элементов для игроков не существует, и поэтому каждый может выбирать для выполнения хода любые элементы и должен снимать с поля любые элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены перекалываемые элементы.

Если сумма цифр снятых с поля элементов более 25, то игроки выходят из игры и являются проигравшими. Выигрывает тот игрок, кто набирает ровно 25. Если никто не набирает ровно 25, то выигрывает тот, кто набрал больше, но не более 25.

В разных играх оптимальная сумма цифр, которую необходимо набрать для выигрыша, может быть разной. Определять такую сумму можно согласно собственным расчётам. В данной игре оптимальная сумма, по-видимому, должна составлять 25 очков.

Игра 16.

Игра основана на перекалывании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно закрыто на 64 клетках поля при условии, что принадлежащие игрокам элементы в результате предварительного расклада перемежаются на клетках поля в случайном порядке.

Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле и в ходе игры не соблюдается.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают любые свои элементы и оставляют на тех клетках, на которых элементы открыты, или перекалывают на другие клетки, если на поле имеются свободные клетки, на которые могут быть переложены открываемые элементы.

В процессе игры открытые элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других открытых элементов и ни в коем случае не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами.

Если элемент не может остаться на той клетке, на которой открыт, или переложён на свободную клетку, то такой элемент убирают с поля и исключают из игры.

Если открытый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника тоже снимают с поля и исключают из игры. Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле.

Каждым элементом можно выполнить только один ход, то есть если элемент открыт, то более не может быть использован для выполнения хода. Игра завершается, когда все элементы на поле открыты.

Выигрывает тот игрок, чьих элементов на поле больше.

- Может быть разрешено выкладывать на поле снятые с поля элементы, если появляются подходящие свободные клетки. То есть в этом случае каждый игрок в свою очередь хода может не открывать элемент на поле, но может выложить на поле какой-либо свой снятый с поля элемент.

- В игре может принять участие любое число игроков при условии, что своих и чужих элементов не существует, и каждый игрок может выполнить ход любым элементом.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы можно снимать или не снимать с поля, поскольку в таком варианте игры величину проигрыша определяют только те элементы, которые согласно правилам игры не удалось расположить на поле. При этом количество используемых элементов необходимо делить на число участников поровну, чтобы каждый игрок должен был сделать одинаковое количество ходов. Если количество элементов не делится на число участников игры поровну, то некоторые дубли предварительно необходимо убрать с поля.

Игра 17.

Игра основана на перекалывании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на одной половине поля при условии, что принадлежащие игрокам элементы перемежаются на клетках используемой половины поля в случайном порядке.

Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле и в ходе игры можно не соблюдать.

Перед началом игры дубли 0/0 убирают с поля и на используемой половине поля появляются свободные клетки, после чего игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают любые свои элементы и перекалывают на свободные клетки.

Перекалывать можно только в том случае, если элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо других элементов, то есть нельзя перекалывать так, что элемент не будет сопоставлен с другими элементами или будет сопоставлен с неодинаковыми цифрами других элементов.

Если ваши элементы сопоставлены с одинаковыми цифрами элементов противника, то остаются на поле, а сопоставленные одинаковыми цифрами свои элементы снимают с поля, то есть особенностью данной игры является то, что с поля снимают не элементы противника, а свои собственные элементы.

С поля снимают только тот элемент или те элементы, с которыми сопоставлен перекалываемый элемент, а перекалываемый элемент остаётся на поле. Если какие-либо элементы сопоставлены одинаковыми цифрами в результате случайного предварительного расклада, то это не имеет значения, то есть можно снять с поля только такие свои элементы, которые сопоставлены одинаковыми цифрами в результате перекалывания.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо снять с поля больше своих элементов, то есть выигрывает тот, кто имеет меньше элементов на поле.

Игра завершается, когда оставшиеся элементы не могут быть сняты с поля.

Выполнение хода является обязательным, но ход может быть пропущен, если согласно правилам игры ход выполнен быть не может.

- Выигрыш можно определять суммой цифр оставшихся на поле элементов, то есть для выигрыша может быть необходимо, чтобы свои элементы на поле составили сумму ровно 12. Если сумма цифр элементов кого-либо из игроков ровно 12, то игра прекращается и данный игрок выигрывает, а если меньше 12, то игра также прекращается и данный игрок проигрывает. Если сумма цифр элементов того и другого игрока больше 12, то выигрывает тот, чьи элементы составляют меньшую сумму, но не меньше 12.

Игра 18.

Игра основана на перекладывании элементов домино на клетках игрового поля.

В игре участвует любое число игроков.

Игра проводится двумя полными комплектами элементов, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке на 64 клетках поля. На тёмных клетках элементы располагают закрыто, а на светлых клетках открыто при условии, что элементы двух комплектов перемежаются на светлых и тёмных клетках в случайном порядке.

Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле и в ходе игры не соблюдается.

Перед началом игры каждый участник берёт с поля в руки какой-либо один элемент. Это может быть закрытый или открытый элемент, причём если элемент закрытый, то игрок не показывает этот элемент противникам. После чего игра начинается и заключается в том, что игроки по очереди открывают на поле любые закрытые элементы.

Использовать для выполнения хода можно только закрытые элементы и нельзя использовать те элементы, которые расположены на поле открытыми или были открыты в ходе игры.

Открываемые элементы могут быть оставлены на тех клетках, на которых открыты, или могут быть переложены на другие свободные клетки, но только в том случае, если будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других открытых элементов, либо не будут сопоставлены с открытыми элементами. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если открытый элемент не может быть оставлен на поле, то присоединяется к элементам в руках.

Если в свою очередь хода игрок может выложить какой-либо элемент из рук, то не открывает элемент на поле, а выкладывает на поле элемент из рук.

Если кто-либо из игроков выложил на поле все элементы из рук, то выигрывает и прекращает игру, после чего остальные игроки продолжают игру.

Игра завершается, когда все элементы на поле будут открытыми. Проигрывает тот игрок, у кого в руках больше элементов.

- Величину проигрыша можно определять суммой цифр оставшихся в руках элементов.

- Могут быть обязаны продолжать игру те игроки, кто выкладывают все элементы из рук, то есть должны в свою очередь хода открывать элементы и согласно правилам игры оставлять на поле или забирать в руки. Если применяется это правило, то перед началом игры каждому игроку не обязательно снимать с поля один элемент.

Игра 19.

Игра основана на перекладывании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно закрыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают любые свои элементы и оставляют на тех клетках, на которых элементы открыты, или могут перекладывать на другие свободные клетки.

Если на поле имеются какие-либо свои или чужие открытые элементы, то открываемый элемент должен быть сопоставлен с одинаковыми цифрами этих элементов. А если нет открытых элементов, с одинаковыми цифрами которых открываемый элемент может быть сопоставлен, то может быть переложён на любую свободную клетку.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Направление ориентирующих стрелок при перекладывании элементов можно не соблюдать.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы с поля не снимают, то есть до конца игры все элементы остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить свои элементы в наиболее длинный ряд по вертикали или диагонали.

Каждым элементом можно сделать только один ход, то есть открытые элементы нельзя использовать для выполнения хода и игра завершается, когда на поле не останется закрытых элементов, которыми можно сделать ход.

Выигрывает тот игрок, чьи элементы составляют более длинный ряд, причём величина выигрыша зависит от того, насколько самый длинный ряд элементов выигравшего игрока длиннее самого длинного ряда элементов проигравшего игрока. Расположенными в ряд элементы являются только по вертикали или диагонали, поскольку предварительно элементы расположены на 1-2 и 8-7 горизонталях поля, и поэтому какие-либо горизонтальные расположения элементов при определении выигрыша нельзя учитывать.

- Перед началом игры элементы одного игрока могут быть расположены на тёмных клетках одной половины поля, а элементы второго игрока на тёмных клетках противоположной половины поля. В этом случае значимыми для определения выигрыша могут быть не только вертикальные и диагональные, но и горизонтальные расположения элементов.

- Может быть не обязательно сопоставлять элементы одинаковыми цифрами. То есть в этом случае игроки могут располагать открываемые элементы на любых свободных клетках, и не обязаны сопоставлять с одинаковыми цифрами других открытых элементов, но в любом случае неодинаковыми цифрами открытые элементы сопоставлены быть не могут.

Игра 20.

Игра основана на переключивании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

При расположении элементов на поле и в ходе игры направление ориентирующих стрелок можно не соблюдать.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают любые свои элементы и переключивают на другие клетки поля, но только в том случае, если элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами каких-либо других элементов.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если игрок не может переключить никакой свой элемент, то пропускает ход.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы с поля не снимают, то есть до конца игры все элементы остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что необходимо расположить минимум четыре своих элемента в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали на половине поля противника. То есть если кто-либо из игроков расположил необходимое количество своих элементов в ряд на половине поля противника, причём все элементы этого ряда находятся на половине поля противника, то игра завершается и данный игрок выигрывает.

- Может быть запрещено играть теми элементами, которые переключены на половину поля противника, то есть в этом случае можно сколько угодно переключивать свои элементы в пределах своей половины поля, но если элемент переключен на половину поля противника, то становится неподвижным.

Игра 21.

Игра основана на переключивании элементов домино на клетках игрового поля.

В игре участвует любое число игроков.

Игра проводится двумя комплектами элементов, причём элементами одного комплекта игроки играют, а элементы второго комплекта используют для определения тех элементов, которыми выполняют ход, то есть элементы второго комплекта определяют элементы первого комплекта, которые используют для выполнения хода.

Предварительно элементы первого комплекта тасуют и раскладывают случайно открыто на тёмных клетках поля, а элементы второго комплекта тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают элементы второго комплекта и выполняют ход идентичными элементами первого комплекта, то есть переключивают на поле такие элементы первого комплекта, которые идентичны тем элементам второго комплекта, которые открыты в свою очередь хода.

Использованные для определения хода элементы второго комплекта убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Элементы первого комплекта на поле могут быть переключены только в том случае, если будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов. Если игрок получил право выполнить ход элементом, который не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, то ход выполнить невозможно и право хода переходит следующему игроку.

Также если игрок открыл элемент второго комплекта, но на поле нет идентичного элемента первого комплекта, то ход выполнить нечем и право хода переходит следующему игроку.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Направление ориентирующих стрелок при переключивании элементов не соблюдается.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы снимают с поля, причём снимают с поля переключиваемый элемент и те элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлен переключиваемый элемент.

Игра завершается, когда все элементы второго комплекта будут открыты. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов.

- Когда все элементы второго комплекта будут открыты, то могут быть перетасованы и снова положены закрытой стопкой, после чего игра может продолжаться.

- Элементы второго комплекта перед началом игры можно раздать игрокам в руки при условии, что каждый участник игры должен получить равное количество элементов. Если элементы второго комплекта не делятся поровну, то остаток элементов в игре не используют.

Игроки по очереди открывают любые элементы из рук и выполняют ход идентичными элементами на поле, и игра завершается, когда в руках не останется элементов.

- Игра может быть основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля, то есть в этом случае игроки по очереди открывают элементы второго комплекта и перемещают по клеткам поля идентичные элементы первого комплекта.

За один ход элементы перемещаются на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, и при этом, как и во всех играх основанных на перемещении элементов, могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, либо могут быть не сопоставлены с другими элементами.

Если игрок получил право переместить элемент, который не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, то по своему усмотрению может отказаться от перемещения этого элемента и по существу отказаться от выполнения хода.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы снимают с поля. После окончания игры выигрывает тот игрок, кто имеет больше снятых с поля элементов.

Следующий вид игр отличается тем, что основополагающим принципом является выкладывание элементов домино на клетки игрового поля, то есть предварительно элементы на клетках поля не располагают, а выкладывают в процессе игры.

Как и в играх основанных на перемещении или переключении элементов значение имеет только фронтальное взаимодействие элементов. Соприкосновение элементов боковыми краями во внимание не принимается.

При выкладывании на поле элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, что зависит от условий конкретных игр.

Направление ориентирующих стрелок в разных играх можно соблюдать или не соблюдать.

Друг на друга элементы не накладываются.

Игра 22.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают по одному элементу из своих закрытых стопок и выкладывают на поле. Каждый начинает играть с крайней горизонтали на своей половине поля, то есть игроки располагаются друг напротив друга по разные стороны поля и начинают выкладывать элементы на любые клетки крайних горизонталей на своих половинах поля.

Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов на поле не соблюдается.

На 8 клеток крайних горизонталей игроки могут выложить любые элементы, но в дальнейшем могут выкладывать только в том случае, если выкладываемые элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами своих ранее выложенных элементов.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Задача игры заключается в том, что каждый игрок последовательно занимает своими элементами вертикальные ряды клеток и старается выложить свои элементы со своей половины поля на половину поля противника. При этом если происходит взаимодействие с одинаковыми цифрами элементов противника, то элементы противника снимают с поля и исключают из игры.

Игра завершается, когда все элементы из закрытых стопок открыты. Выигрывает тот, кто выложил больше элементов на половину поля противника.

Если какой-либо элемент не может быть выложен на поле, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

- Игра может быть проведена поперёк игрового поля, то есть в этом случае поле располагается относительно игроков в поперечном положении и элементы выкладывают в рамках поперечных клеток. Игроки имеют 16 клеток крайних горизонталей, на которые могут выложить любые элементы, и 4 клетки на каждой поперечной вертикали.

Соотношение вертикальных и горизонтальных рядов клеток продольного и поперечного поля отличается, и поэтому игра вдоль или поперёк поля имеет разные параметры.

Игра 23.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игроки по очереди открывают по одному элементу из своих закрытых стопок и выкладывают на поле.

Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов не соблюдается.

Выкладывать элементы можно на любые свободные клетки и при этом выкладываемые элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов, но ни в коем случае не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами.

Если ваши элементы сопоставлены с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника переворачивают обратными сторонами наружу. Сопоставленные одинаковыми цифрами свои элементы остаются открытыми.

Если какие-либо элементы не могут быть выложены на поле, то такие элементы убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Игра завершается, когда в закрытых стопках не останется элементов. Выигрывает тот игрок, чьи открытые элементы на поле больше, либо выигрывает тот, кто перевернул обратной стороной наружу больше элементов противника.

- После завершения игры можно продолжать играть по правилам игры 16.

Игра 24.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами, которые предварительно тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают по одному элементу и выкладывают на поле при условии, что своих и чужих элементов для игроков не существует.

Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов на поле не соблюдается.

Выкладывать элементы можно на любые свободные клетки и при этом выкладываемые элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов, но ни в коем случае не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами. То есть можно выкладывать на любые свободные клетки, даже если на поле есть элементы, с одинаковыми цифрами которых могут быть сопоставлены выкладываемые элементы, но если какие-либо элементы сопоставлены, то цифры этих элементов должны быть одинаковыми.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы остаются на поле.

Если какой-либо элемент не может быть выложен на поле, то остаётся в руках и определяет величину проигрыша.

Игра завершается, когда все элементы из общей закрытой стопки открыты. Проигрывает тот игрок, у кого в руках осталось больше элементов.

- В игре может принять участие любое число игроков при условии, что количество используемых элементов необходимо поровну делить между числом участников, чтобы каждый игрок должен был открыть для выполнения хода равное количество элементов из общей закрытой стопки. Если количество элементов не делится на число участников без остатка, то оставшиеся элементы перед началом игры могут быть расположены на каких-либо клетках поля.

- Может быть разрешено выкладывать на поле элементы из рук, то есть в этом случае в свою очередь хода можно открыть элемент из общей закрытой стопки и выложить на поле, либо можно выложить на поле оставшийся в руках элемент.

А также может быть разрешено открывать элементы из общей закрытой стопки и не выкладывать на поле, даже если элементы могут быть выложены, то есть игрок может открыть элемент из закрытой стопки и отказаться от выполнения хода, или может выполнить ход любым элементом из рук.

- Может быть позволено снимать с поля элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены выкладываемые элементы. Снимаемые с поля элементы величину выигрыша или проигрыша не определяют, поскольку значение имеют только те элементы, которые остаются у игроков в руках. Но данное правило позволяет убирать с поля такие элементы, которые мешают выполнить ход элементами из рук.

Игра 25.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами элементов с комбинациями цифр от 0 до 2, то есть предварительно из комплектов убирают элементы с цифрами 3, 4, 5, 6, так что в каждом комплекте остаётся восемь элементов. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля, после чего игроки по очереди открывают свои элементы и выкладывают на поле.

Игра проводится на какой-либо одной угловой четверти поля, то есть только на 16 клетках.

Выкладывать элементы можно на любые используемые клетки, но если на поле имеются ранее выложенные элементы, с одинаковыми цифрами которых могут быть сопоставлены выкладываемые элементы, то необходимо сопоставить элементы одинаковыми цифрами.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов не соблюдается.

Если элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, то остаются на поле.

Если какой-либо элемент нельзя выложить, то такой элемент остаётся в руках.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо выложить все свои элементы на поле.

Игра завершается, когда все элементы из закрытых стопок открыты, и когда дальнейшее выкладывание элементов становится не выполнимым. Проигрывает тот игрок, кто не выложил на 16 используемых клеток больше своих элементов.

- Перед началом игры принадлежащие игрокам элементы могут быть расположены на дополнительных местах по краям игрового поля, причем расположены открыто для того, чтобы игроки могли выбирать для выполнения хода любые свои элементы.

Или использовать для выполнения хода открытые элементы с дополнительных мест можно по порядку, то есть первый ход должен быть сделан элементом с 1 дополнительного места, второй ход элементом со 2 дополнительного места и так далее.

- Может быть разрешено выкладывать элементы на любые свободные клетки, даже если на используемой четверти поля есть элементы, с одинаковыми цифрами которых могут быть сопоставлены выкладываемые элементы, но в любом случае неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Игра 26.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игроки по очереди открывают элементы из своих закрытых стопок и выкладывают на поле при условии, что элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов или могут быть выложены на любые свободные клетки, даже если на поле есть элементы, с одинаковыми цифрами которых могут быть сопоставлены выкладываемые элементы.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Направление ориентирующих стрелок при выкладывании не соблюдается.

Если выкладываемый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры. Сопоставленные одинаковыми цифрами свои элементы остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо, чтобы сумма цифр своих выложенных на поле элементов составила 25. Если кто-либо из игроков набирает ровно 25, то игра прекращается и данный игрок выигрывает. Если сумма цифр больше 25, то игра также прекращается и данный игрок проигрывает. В остальных случаях выигрывает тот, кто имеет на поле большую сумму цифр, но не более 25.

В ходе игры можно отказываться от выполнения хода, причем если игрок отказывается от выполнения хода и пропускает ход, то в последующем право выполнения хода остаётся.

- Может быть разрешено снимать с поля не только элементы противника, но и собственные элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены выкладываемые элементы.

Либо игроки могут быть обязаны снимать с поля не только элементы противника, но и собственные элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены выкладываемые элементы.

- Выкладывать элементы на любые свободные клетки может быть запрещено, то есть в этом случае первый элемент можно выложить на любую свободную клетку, а затем выкладываемые элементы обязательно должны быть сопоставлены с одинаковыми цифрами каких-либо элементов. При этом если на поле нет элементов с одинаковыми цифрами, то открытый для выполнения хода элемент не может быть выложен и остаётся за пределом поля. В последующем невыложенные элементы может быть разрешено или не разрешено выкладывать на поле.

Игра 27.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игроки по очереди открывают по одному элементу из своих закрытых стопок и выкладывают на поле на любые свободные клетки, но если на поле имеются свои или чужие элементы, с одинаковыми цифрами которых может быть сопоставлен выкладываемый элемент, то обязательно сопоставляют с одинаковыми цифрами элементов на поле. Если выкладываемый элемент не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов на поле, то может быть выложен на любую свободную клетку.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов не соблюдается.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы с поля не снимают.

Задача игры заключается в том, что необходимо расположить минимум пять своих элементов в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали.

Если пять элементов какого-либо игрока расположены в ряд, то все элементы этого ряда снимают с поля, после чего игра продолжается и завершается когда все элементы из закрытых стопок будут открыты. Выигрывает тот игрок, кто расположил в ряд и снял с поля больше своих элементов.

- В игре может принять участие любое число игроков. Для этого перед началом игры два комплекта тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают элементы и выкладывают на поле. Своих и чужих элементов для игроков не существует, и поэтому задачей игры является расположение в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали минимум пяти любых элементов.

Расположенные в ряд элементы снимают с поля. Величина выигрыша определяется количеством снятых с поля элементов.

- Перед началом игры каждый игрок может взять в руки из закрытой стопки три элемента и выкладывать на поле любые элементы из рук, восполняя количество элементов в руках после каждого сделанного хода.

Игра 28.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами, но дубли в данной игре не используют, то есть предварительно из комплектов изымают все дубли, после чего комплекты тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, то есть игроки по очереди открывают свои элементы и выкладывают на поле.

Выкладываемые элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов или могут быть выложены на любые свободные клетки, даже если на поле есть элементы, с одинаковыми цифрами которых могут быть сопоставлены выкладываемые элементы.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов не соблюдается.

Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля. Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле.

Если игрок снял с поля элемент или элементы противника, то получает право дополнительного хода, то есть открывает ещё один элемент из своей закрытой стопки и выкладывает на поле, и таким образом за один ход может выложить несколько элементов, если после выкладывания каждого элемента снимает с поля элементы противника.

Если игрок выложил элемент и никакие элементы противника не были сняты с поля, то очередь хода переходит противнику.

Снятые с поля элементы возвращают в принадлежащие игрокам закрытые комплекты, то есть если вы сняли с поля элементы противника, то противник подкладывает эти элементы под низ своей закрытой стопки и в последующем должен снова выкладывать на поле.

Игра продолжается, пока в закрытых стопках имеются элементы, и завершается, когда кто-либо из игроков выкладывает все элементы на поле. Данный игрок выигрывает.

- Дубли перед началом игры можно из комплектов не изымать, то есть в этом случае если игрок открывает дубль, то пропускает ход. То есть на поле дубли не выкладывают, но если из закрытого комплекта открыт дубль, то игрок пропускает ход.

Игра 29.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

8	64	63	62	61	60	59	58	57
7	49	50	51	52	53	54	55	56
6	48	47	46	45	44	43	42	41
5	33	34	35	36	37	38	39	40
4	32	31	30	29	28	27	26	25
3	17	18	19	20	21	22	23	24
2	16	15	14	13	12	11	10	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8

Рис.8

8	57	58	59	60	61	62	63	64
7	49	50	51	52	53	54	55	56
6	41	42	43	44	45	46	47	48
5	33	34	35	36	37	38	39	40
4	25	26	27	28	29	30	31	32
3	17	18	19	20	21	22	23	24
2	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	2	3	4	5	6	7	8

Рис.9

8	8	16	24	32	40	48	56	64
7	7	15	23	31	39	47	55	63
6	6	14	22	30	38	46	54	62
5	5	13	21	29	37	45	53	61
4	4	12	20	28	36	44	52	60
3	3	11	19	27	35	43	51	59
2	2	10	18	26	34	42	50	58
1	1	9	17	25	33	41	49	57

Рис.10

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают элементы и выкладывают на поле по порядку на клетки указанные номерами на рис.8, то есть первый ход должен быть выполнен на клетку номер 1, затем на клетку номер 2 и так далее до клетки номер 64.

На клетки с 1 по 8 могут быть выложены любые элементы, но с 9 до 64 клетки элементы можно выкладывать только в том случае, если выкладываемые элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами ранее выложенных элементов. То есть на 9 клетке выложенный элемент должен быть сопоставлен с одинаковой цифрой элемента расположенного на 8 клетке, на 10 клетке выложенный элемент должен быть сопоставлен с одинаковой цифрой элемента расположенного на 7 клетке и так далее.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Ориентирующие стрелки можно направлять в любую сторону.

Если открытый для выполнения хода элемент не может быть выложен на поле, то остаётся в руках. В последующем в свою очередь хода игроки могут выкладывать на поле элементы из рук и при этом не должны открывать элементы из закрытой стопки.

Если выложенный на поле элемент сопоставлен с одинаковой цифрой элемента противника, то противник должен забрать такой элемент с поля. В последующем противник может использовать этот элемент для выполнения хода так же, как остальные элементы, которые имеются в руках.

Сопоставленные одинаковыми цифрами свои элементы с поля не снимают, но если игрок сопоставил выкладываемый элемент с одинаковой цифрой другого своего элемента, то получает право дополнительного хода.

Игра завершается, когда все элементы из закрытых стопок открыты и/или когда оба игрока не могут сделать очередной ход. Выигрывает тот игрок, кто имеет меньше элементов в руках.

- Чтобы в руках не скапливалось слишком много элементов, можно держать в руках (не показывая противнику) только те элементы, которые были открыты из закрытой стопки, а снятые с поля элементы располагать открытыми на дополнительных местах по бокам поля. При этом игроки могут использовать для выполнения хода элементы с дополнительных мест так же, как элементы из рук.

- Могут быть другие последовательности клеток, на которые выполняют ходы. Допустим, можно использовать последовательности, которые показаны на рис.9 или рис.10.

Игра 30.

Игра основана на выкладывании элементов домино на клетки игрового поля.

Игра проводится двумя комплектами элементов. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля, после чего игра заключается в том, что игроки по очереди открывают элементы и выкладывают на поле.

Игра начинается на угловой клетке, которая находится на пересечении 1 горизонтали и 1 вертикали. То есть первый ход должен быть сделан на эту клетку, а в последующем игроки могут сопоставлять выкладываемые элементы с одинаковыми цифрами ранее выложенных элементов, либо могут выкладывать на следующие по порядку клетки 1 горизонтали. То есть, если на поле нет элементов, с одинаковыми цифрами которых можно сопоставить выкладываемый элемент, то игрок должен выкладывать элемент на пересечении 1 горизонтали и 2 вертикали, и так далее до клетки на пересечении 1 горизонтали и 8 вертикали.

Когда все клетки 1 горизонтали заняты, можно выкладывать элементы только в том случае, если выложенные элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами ранее выложенных элементов.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов может быть любым.

Если элементы не могут быть выложены на поле, то остаются открытыми на дополнительных местах по бокам поля. В последующем, если появляются подходящие позиции, то такие элементы необходимо обязательно выкладывать на поле. То есть если оставшийся на дополнительном месте элемент может быть выложен на поле, то игрок в свою очередь хода не открывает элемент из закрытой стопки, а выкладывает на поле свой элемент с дополнительного места. Если элементы с дополнительных мест не могут быть выложены на поле, то остаются на дополнительных местах до конца игры.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо выложить свои элементы на 8 горизонталь, то есть каждый элемент на клетках 8 горизонтали приносит выигрышные очки.

Если элемент выложен на клетку на пересечении 8 горизонтали и 1 вертикали, то приносит 1 очко, а если выложен на пересечении 8 горизонтали и 2 вертикали, то приносит 2 очка, и так далее на клетках 8 горизонтали элементы приносят соответственно от 1 до 8 очков.

Игра завершается, когда все элементы из закрытых комплектов открыты. Выигрывает тот игрок, чьи элементы на 8 горизонтали принесли больше очков.

- Величину выигрыша можно определять количеством своих элементов на тех вертикалях поля, на которых свои элементы заняли 8 горизонталь. Допустим, если вашим элементом занята клетка на пересечении 8 горизонтали и 3 вертикали, то количество

ваших элементов на 3 вертикали определяет величину вашего выигрыша.

Характер такого варианта игры несколько отличается от основного варианта игры.

- В игре может принять участие любое число игроков. Своих и чужих элементов в этом случае не существует, и поэтому предварительно используемые элементы располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают элементы и выполняют ход. Количество выигрышных очков определяют клетки 8 горизонтали, на которые игроки выкладывают элементы в свою очередь хода. Оставшиеся на дополнительных местах элементы используют для выполнения хода так же, как в основном варианте игры.

- Можно делать ставки на клетки 8 горизонтали, то есть перед началом игры игроки могут утверждать, что раньше других будет занята некоторая определённая клетка 8 горизонтали, и если такое утверждение сбывается, то количество выигрышных очков увеличивается. Причём ставка означает, что определённая клетка 8 горизонтали будет занята любым элементом независимо от того, чей элемент или кто из игроков выложил элемент на эту клетку.

Допустим, игрок сделал ставку на клетку 2 вертикали, и действительно раньше других была занята клетка на пересечении 2 вертикали и 8 горизонтали, значит количество выигрышных очков, которое игрок имеет после окончания игры, удваивается. А если игрок сделал ставку на клетку 5 вертикали, и действительно клетка 5 вертикали была занята раньше, то количество выигрышных очков умножается на 5, то есть увеличение выигрышных показателей происходит в геометрической прогрессии в зависимости от номера вертикали, на которую сделана ставка.

Игра 31.

Игра основана на выкладывании и последующем перекладывании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игроки по очереди выкладывают на поле элементы из своих закрытых стопок и в последующем имеют возможность перекладывать свои элементы на поле.

Элементы могут быть выложены на любые свободные клетки или могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле не соблюдается.

Если игрок открыл элемент из закрытой стопки, но выложить на поле не смог, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Если выкладываемый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника переворачивают оборотной стороной наружу. Сопоставленные одинаковыми цифрами свои элементы остаются открытыми.

В свою очередь хода игроки могут выложить элемент на поле или могут переложить какой-либо свой находящийся на поле элемент при условии, что перекладывать можно только те элементы, которые не перевернуты оборотной стороной наружу.

Перекладывают элементы также на любые свободные клетки или сопоставляют с одинаковыми цифрами других элементов. Если переложённый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника переворачивают оборотной стороной наружу.

Если игроки открыли все элементы из закрытых стопок, то продолжают перекладывать элементы на поле при условии, что когда все элементы из закрытых стопок открыты, игроки могут отказываться от выполнения хода.

Игра завершается, когда выигрывающий игрок отказывается от выполнения хода, а проигрывающий игрок продолжает делать ходы, но не может изменить ситуацию и оказывается проигравшим.

Выигрывает тот игрок, кто перевернул оборотной стороной наружу больше элементов противника.

Либо выигрывает тот игрок, кто имеет на поле больше своих не перевернутых элементов.

- Может быть разрешено перекладывать не только открытые элементы, но также перевернутые элементы, которые можно перекладывать на любые свободные клетки при условии, что каждый игрок перекладывает только свои перевернутые элементы.

- Краткий вариант игры может быть проведён сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4 на клетках какой-либо одной половины поля.

Игра 32.

Игра основана на выкладывании и перекладывании элементов домино на клетках игрового поля.

Игра проводится двумя комплектами.

Предварительно элементы одного комплекта тасуют и раскладывают случайно открыто на тёмных клетках поля, а элементы второго комплекта тасуют и располагают за пределом игрового поля общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают элементы и выкладывают на поле при условии, что своих и чужих элементов для игроков не существует.

Элементы могут быть выложены только в том случае, если будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов на поле и не могут быть выложены, если не будут сопоставлены с другими элементами, а также не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами.

Если открытый для выполнения хода элемент нельзя выложить, то игрок имеет право перекладывать элементы на поле, причём может перекладывать столько элементов, сколько необходимо для того, чтобы открытый для выполнения хода элемент мог быть выложен. То есть в свою очередь хода игрок обязан выложить на поле тот элемент, который открыл из закрытой стопки, и для этого может сколько угодно перекладывать имеющиеся на поле элементы.

Перекладывают элементы также только в том случае, если перекладываемый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут и без сопоставления с другими элементами не могут быть переложены.

Направление ориентирующих стрелок при выкладывании и перекладывании элементов не имеет значения.

Если игрок открыл элемент для выполнения хода и согласно правилам игры не смог выложить на поле, то данный игрок проигрывает, после чего игра завершается.

Если все элементы выложены на поле, то игра завершается в ничью.

- В игре может принять участие любое число игроков.

- Игра может быть пасьянсом, который аналогичен основному варианту игры, то есть заключается в том, что игрок открывает элементы из закрытой стопки и согласно правилам игры выкладывает на поле, причём имеет право открыть следующий элемент только тогда, когда предыдущий элемент выложен на поле.

Пасьянс решён, если все элементы выложены на поле.

На этом описание игр можно разделить на две части.

Игры представленные в первой части показывают принципы организации игры в домино, которые основаны на перемещении, перекладывании или выкладывании элементов на клетках игрового поля. Такая градация игр позволяет ориентироваться в различных принципах игрового взаимодействия.

Подробные особенности игр в описании не учтены, поскольку доскональное изложение каждой игры может быть слишком громоздким. Но об основных правилах было сказано, и поэтому можно догадываться о том, какие детальные правила необходимы для той или иной игры при условии, что участники игры могут воспроизвести игры в том виде, в каком они написаны, или могут устанавливать правила собственных игр.