

ОТКРЫТАЯ ИГРА ДОМИНО НА ИГРОВОМ ПОЛЕ (правила и условия проведения игр) часть 2

Во второй части описания рассматриваются игры домино, основополагающие методы которых аналогичны играм первой части, и поэтому правила могут быть понятны из аналогии с подобными играми, которые описаны в первой части настоящего руководства.

Некоторые игры могут показаться похожими, но каждая игра имеет определённые особенности, которые отличают её от других игр.

Если сравнивать игры, то можно увидеть, что правила написанные для какой-либо одной игры могут быть применимы и в остальных играх, то есть по усмотрению игроков можно выбирать разные варианты правил и определять правила любых игр. Если соотношения цифр используемых элементов домино будут учтены верно и условия игры будут определены наиболее верными правилами, то игра будет отвечать замыслу игроков и характер игры будет проявляться наиболее интересно.

Игра 33.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава комплекта «А» или «В», или двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта или пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на тёмных клетках на противоположных половинах поля, направляя стрелками на противника, как показано на рис.11.

Элементы оказавшиеся в результате случайного предварительного расклада на клетках обозначенных на рис.11 крестиками переворачивают оборотными сторонами наружу. Данные элементы являются зачётными.

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

В ходе перемещений элементы могут быть сопоставлены фронтальными краями одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если вы сопоставили свой элемент с одинаковой цифрой какого-либо элемента противника, то снимаете с поля и исключаете из игры такой элемент противника. То есть взаимодействие элементов происходит,

как и в других играх домино основанных на перемещении элементов.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какой-либо свой элемент на перевёрнутый оборотной стороной наружу зачётный элемент противника при условии, что друг на друга элементы в ходе игры не накладываются, но на зачётные элементы могут быть наложены любые элементы.

Зачётные элементы перемещаются по клеткам поля так же, как остальные элементы, и при этом не накладываются на другие элементы, но могут быть наложены друг на друга, то есть каждый игрок может наложить свой зачётный элемент на зачётный элемент противника.

Игра завершается выигрышем того игрока, кто наложил какой-либо свой элемент на зачётный элемент противника.

- Роль зачётных элементов могут выполнять дубли 0/0, то есть в этом случае предварительно дубли 0/0 располагают на клетках обозначенных крестиками на рис.11 и переворачивают оборотными сторонами наружу.

- Может быть разрешено накладывать зачётные элементы на любые элементы противника и снимать с поля элементы противника, на которые наложены зачётные элементы.

8		↓		×		↓		↓
7	↓		↓		↓		↓	
6		↓		↓		↓		↓
5	↓		↓		↓		↓	
4		↑		↑		↑		↑
3	↑		↑		↑		↑	
2		↑		↑		↑		↑
1	↑		↑		×		↑	

Рис.11

8								
7	↓	↓	↓	↓	×	↓	↓	↓
6	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
5								
4								
3	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
2	↑	↑	↑	↑	×	↑	↑	↑
1								

Рис.12

Игра 34.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава комплекта «А» или «В», или двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта или пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на клетках поля показанных на рис.12 стрелками, то есть элементы одного игрока располагают на 2-3, а элементы противоположного игрока на 7-6 горизонталях и направляют стрелками на противника.

На клетках указанных крестиками располагают дубли 0/0 и переворачивают оборотными сторонами наружу.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали. Перевёрнутые элементы также перемещаются за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

В ходе игры элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то вы снимаете с поля и исключаете из игры такие элементы противника, как и в аналогичных играх основанных на перемещении элементов.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить свой перевёрнутый элемент на противоположную крайнюю горизонталь в тыл элементов противника при условии, что перевёрнутые элементы существуют на поле независимо от других элементов, то есть перемещаются так же, как остальные элементы, но не взаимодействуют с другими элементами.

Игра завершается выигрышем того игрока, кто раньше переместил свой перевёрнутый элемент на противоположную крайнюю горизонталь. При этом учитывается преимущество первого хода одного из игроков.

- Может быть разрешено перемещать элементы за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, но такой вариант игры более продолжителен.

- Перевёрнутые элементы может быть разрешено накладывать друг на друга. В этом случае задача игры, как и в основном варианте игры, заключается в перемещении перевёрнутых элементов на противоположные крайние горизонталь, но игра может быть завершена досрочно, если кто-либо из игроков наложит свой перевёрнутый элемент на перевёрнутый элемент противника.

Игра 35.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава комплекта «А» или «В», или двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта или пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля и ориентируют стрелками на противника.

Перед началом игры каждый игрок переворачивает обратной стороной наружу какой-либо свой элемент, который будет выполнять роль зачётного элемента, причём может перевернуть любой свой элемент.

После этого 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, и при этом зачётные элементы могут перемещать так же, как остальные элементы.

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

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какой-либо свой элемент на зачётный элемент противника при условии, что на зачётные элементы могут быть наложены любые элементы, а зачётные элементы не могут быть наложены на какие-либо элементы.

Особенностью данной игры является то, что в любое время игроки могут сделать зачётным любой свой элемент. То есть могут перевернуть обратной стороной наружу какой-либо свой элемент, после чего перевёрнутый элемент становится зачётным, а тот элемент, который был зачётным, переворачивают лицевой стороной наружу и в дальнейшем используют как обычный элемент. Такое изменение зачётного элемента выполняется в свою очередь хода и считается выполненным ходом. Будущий зачётный элемент и бывший зачётный элемент переворачивают на тех клетках, на которых они находятся.

Игра завершается выигрышем того игрока, кто наложил какой-либо свой элемент на зачётный элемент противника.

- За один ход элементы может быть разрешено перемещать на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, а зачётные элементы только на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

Игра 36.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава комплекта «А» или «В», или двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы или своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков. Дубли 0/0 располагают на королевских клетках и переворачивают обратной стороной наружу. Перевёрнутые элементы выполняют роль зачётных.

Королевскими являются клетки, на которых в шахматной игре располагаются короли. На представленном в наборе игры игровом поле данные клетки отмечены контрастными точками.

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

В ходе перемещений элементы взаимодействуют при сопоставлении фронтальными краями с одинаковыми цифрами элементов противника, как и в аналогичных играх основанных на перемещении элементов, то есть если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то элементы противника снимают с поля и исключают из игры.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какой-либо свой элемент на зачётный элемент противника.

Особенностью данной игры является то, что игроки могут переориентировать элементы, то есть в свою очередь хода могут поворачивать свои элементы на 180 градусов. Переориентирование производится на той клетке, на которой элемент находится, и считается выполненным ходом. Нельзя переориентировать элемент и перемещать на другую клетку.

Если при переориентировании вы сопоставили элемент с одинаковыми цифрами элементов противника, то снимаете с поля и исключаете из игры такие элементы противника, как и во всех случаях при взаимодействии элементов с одинаковыми цифрами элементов противника.

Игра завершается выигрышем того игрока, кто наложил какой-либо свой элемент на зачётный элемент противника при условии, что зачётные элементы перемещаются по клеткам поля так же, как остальные элементы, и не накладываются на какие-либо другие элементы.

- Можно применять правило предыдущей игры, которое позволяет делать зачётными любые элементы, то есть наряду с переориентацией элементов может быть разрешено производить смену зачётного элемента.

Игра 37.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава комплекта «А» или «В», или двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта или пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно для игроков.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на одну клетку по вертикали или диагонали только вперёд, и не могут перемещать назад, а также не могут перемещать по горизонтали вбок. То есть перед каждым элементом есть три клетки, на которые может произойти перемещение, если эти клетки свободны.

В ходе перемещений элементы взаимодействуют при сопоставлении с одинаковыми цифрами элементов противника, как и в аналогичных играх основанных на перемещении элементов. Особенностью данной игры является то, что элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены ваши элементы, переворачивают оборотными сторонами наружу, после чего перевёрнутые элементы остаются неподвижными на тех клетках, на которых были перевёрнуты.

Игра завершается, когда оба игрока не могут сделать очередной ход. То есть когда все элементы становятся неподвижными, то игра завершается. Выигрывает тот игрок, кто перевернул оборотной стороной наружу больше элементов противника.

- При сопоставлении элементов одинаковыми цифрами можно переворачивать не элементы противника, а свои собственные элементы.

Такой вариант игры имеет обратную задачу, то есть выигрывает тот игрок, кто перевёрнул оборотной стороной наружу больше своих элементов. При этом может быть разрешено переворачивать свои элементы не только при сопоставлении с одинаковыми цифрами элементов противника, но и при сопоставлении с одинаковыми цифрами своих элементов.

Игра 38.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава комплекта «А» или «В», или двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4. Каждый игрок играет элементами своего комплекта или пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на 2-3 и 7-6 горизонталях поля соответственно для игроков.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какой-либо свой элемент на зачётную 1 или соответственно для противоположного игрока на зачётную 8 горизонталь поля в тыл элементов противника.

В ходе игры элементы взаимодействуют с одинаковыми цифрами элементов противника, как и в аналогичных играх основанных на перемещении элементов домино. Если вы сопоставили свой элемент с одинаковыми цифрами элементов противника, то переворачиваете такие элементы противника оборотной стороной наружу, после чего эти элементы противника становятся неподвижными на тех клетках, на которых перевёрнуты.

Игра завершается, если кто-либо из игроков перемещает какой-либо свой элемент на противоположную зачётную горизонталь. Данный игрок выигрывает, но при этом учитывается то, что проигрывающий игрок может ответным ходом снять с поля проведённый элемент, что отменяет выигрыш. То есть проигрывающий игрок имеет право ответного хода, в результате которого проведённый элемент может быть снят с зачётной горизонтали. Если ответным ходом проведённый элемент не снят с поля, то проигрывающий игрок становится проигравшим.

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

- Перевёрнутые элементы может быть разрешено перемещать по клеткам поля так же, как открытые элементы. Каждому игроку соответственно разрешено перемещать свои перевёрнутые элементы, но должно быть запрещено перемещать перевёрнутые элементы на зачётные горизонтали.

Игра 39.

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, после чего элементы одного игрока раскладывают случайно закрыто на тёмных клетках одной половины поля, а элементы второго игрока также случайно закрыто на тёмных клетках противоположной половины поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают свои элементы. То есть выполнение хода заключается в том, что игрок открывает какой-либо свой элемент и может оставить на той клетке, на которой элемент был открыт, или может переместить на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Закрытые элементы по клеткам поля не перемещают, то есть выполнить ход каким-либо элементом можно, если элемент открыт.

Открытые элементы ориентируют стрелками на противника и в ходе игры направление стрелок сохраняется.

Открытые элементы снова оборотной стороной наружу не переворачивают.

В свою очередь хода каждый игрок может открыть какой-либо свой элемент или может выполнить ход каким-либо своим ранее открытым элементом. Расстоянием перемещения элементов за один ход является одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали.

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

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какой-либо свой элемент за противоположный край поля, то есть если какой-либо элемент одного из игроков пересекает противоположную границу поля, то данный игрок выигрывает, после чего игра завершается.

- Может быть разрешено перемещать закрытые элементы при условии, что такое перемещение возможно только по тёмным клеткам. То есть в таком варианте игры закрытые элементы перемещаются по диагонали по тёмным клеткам и должны быть открыты только при перемещении на светлые клетки. Но если какой-либо элемент открыт, то в ходе дальнейшей игры остаётся открытым при перемещении на светлые и на тёмные клетки.

Закрытые элементы в данном варианте игры могут быть выведены за противоположную границу поля так же, как открытые элементы. Либо за противоположную границу поля может быть разрешено выводить только открытые элементы.

- Игрокам может быть разрешено смотреть свои не открытые элементы, не показывая противнику, и выбирать для выполнения хода любые свои элементы на поле.

В различных играх, в которых элементы предварительно располагают на поле закрыто и затем открывают, можно применять правило позволяющее смотреть свои закрытые элементы, если такое правило не противоречит возможности игрового взаимодействия.

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

Рис.13

начальных игровых позициях в случайном порядке, то переворачивают оборотными сторонами наружу такие элементы, которые оказались на угловых клетках.

При расположении на поле элементы ориентируют стрелками так, как показано на рисунке, и в ходе игры направление стрелок сохраняется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали. В ходе перемещений элементы могут быть сопоставлены фронтальными краями одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами. Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов какого-либо противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры.

Каждый игрок играет против всех, то есть может снимать с поля элементы любого из трёх противников.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какие-либо свои элементы на зачётные элементы противников при условии, что зачётные элементы имеют возможность перемещаться по клеткам поля так же, как остальные элементы, и не могут накладываться на другие элементы.

Если вы наложили свой элемент на зачётный элемент одного из противников, то снимаете с поля все элементы этого противника, то есть не только зачётный элемент, но также остальные элементы этого противника, после чего данный противник проигрывает и прекращает игру.

Выигрывает тот игрок, чьи элементы останутся на поле, когда элементы остальных игроков будут сняты с поля.

- За каждый снятый с поля элемент можно записывать одно выигрышное очко, то есть выигрывает в этом случае тот игрок, кто снял с поля больше элементов противников.

- Можно применять правило, согласно которому первый проигравший игрок получает 0 очков, второй и третий проигравшие игроки 1 и 2 очка, и выигравший игрок, чей зачётный элемент остался на поле, получает 3 очка за игру.

Можно применять различные методы определения победителя, которые могут быть интересны, если игроки проводят серию игр и ведут запись результатов.

Игра 41.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

В игре участвуют четыре игрока.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4, но в отличие от остальных игр, в которых используют такое соотношение элементов, в данной игре добавленные дубли из сокращённых комплектов не изымают, и всего в комплекте «А» остаётся 18 элементов, а в комплекте «В» 17 элементов.

Каждый игрок играет пропорциональной группой элементов из состава используемых комплектов, которые предварительно располагают на угловых четвертях поля, в начальных игровых позициях показанных на рис.14.

Дубли 0/0 переворачивают оборотными сторонами наружу на крайних угловых клетках, которые отмечены на рисунке кружками, и используют в качестве зачётных элементов.

Игра 40.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

В игре участвуют четыре игрока.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами элементов с комбинациями цифр от 0 до 3.

Каждый игрок играет пропорциональной группой элементов из состава используемых комплектов, то есть сокращённые комплекты распределяют на пропорциональные группы и каждый игрок играет элементами одной из пропорциональных групп. Итого каждый игрок имеет 6 элементов, которые предварительно располагают на клетках какой-либо одной из угловых четвертей поля, в начальных игровых позициях показанных на рис.13.

Распределение пропорциональных групп с комбинациями цифр от 0 до 3 не равно, но всё же игроки имеют равные шансы на выигрыш, и поэтому игра может состояться. Неравенство цифр можно компенсировать случайным расположением элементов в начальных игровых позициях, поскольку в таком случае выигрыш в значительной степени зависит от того, чьи элементы оказались в результате случайного расклада в более удачных позициях.

Перед началом игры дубли 0/0 переворачивают оборотными сторонами наружу на угловых клетках, которые отмечены на рисунке кружками, после чего перевёрнутые элементы являются зачётными. Если предварительно элементы располагают в

8	$\frac{0}{0}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{2}{0}$			$\frac{3}{2}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{0}{0}$	
7	$\frac{2}{2}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{4}{2}$			$\frac{4}{3}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{4}{4}$	
6	$\frac{0}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{1}$			$\frac{0}{4}$	$\frac{1}{0}$	$\frac{2}{1}$	
5									
4									
3	$\frac{4}{3}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{0}{4}$			$\frac{0}{0}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{3}{2}$	
2	$\frac{1}{1}$	$\frac{4}{1}$	$\frac{3}{0}$			$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{0}{1}$	
1	$\frac{0}{0}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{1}{2}$			$\frac{2}{4}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{0}{0}$	X

Рис.14

Если ваш элемент наложен на зачётный элемент кого-либо из противников, то вы снимаете с поля все элементы этого противника, и таким образом один из противников проигрывает и прекращает игру.

Игра завершается, когда элементы трёх игроков будут сняты с поля и останутся на поле элементы выигравшего игрока.

- Предварительно принадлежащие игрокам элементы могут быть расположены в начальных игровых позициях в случайном порядке, но в любом случае в трёх пропорциональных группах дубли 0/0 должны быть перевёрнуты оборотными сторонами наружу, а в одной пропорциональной группе должен быть перевёрнут оборотной стороной наружу дополнительный элемент.

Ориентирующие стрелки при случайном расположении элементов должны быть направлены так, как показано на рисунке.

- Расстоянием перемещения элементов за один ход может быть любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

- Задачей игры может быть перемещение зачётных элементов на диагонально противоположные угловые четверти поля, то есть в этом случае на зачётные элементы не могут быть наложены никакие элементы и до конца игры зачётные элементы не могут быть сняты с поля. Задача каждого игрока заключается в том, чтобы переместить свой зачётный элемент на любую клетку диагонально противоположной четверти поля при условии, что границами между четвертями поля являются линии середины поля.

А именно зачётные элементы существуют индифферентно по отношению к другим элементам, а остальные элементы взаимодействуют. При этом если зачётный элемент какого-либо игрока пересекает границы диагонально противоположной четверти поля, то такой игрок выигрывает и прекращает игру, после чего все элементы выигравшего игрока остаются на поле, но должны быть перевёрнуты оборотными сторонами наружу и должны быть неподвижными. В итоге проигрывает тот игрок, чей зачётный элемент позже пересекает границы диагонально противоположной четверти поля.

Расстоянием перемещения элементов в данном варианте игры должна быть одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали.

Игра 42.

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 располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.15, причём пропорциональные группы в составе принадлежащих игрокам комплектов располагают на разных флангах. То есть элементы одной пропорциональной группы располагают по правую руку, а элементы второй пропорциональной группы по левую руку каждого игрока.

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

Рис.15

В одной пропорциональной группе в качестве перевёрнутого оборотной стороной наружу зачётного элемента используют какой-либо дополнительный элемент, имеющий на оборотной стороне обозначения, которые отвечают соответствующей пропорциональной группе, и позволяют отличать этот зачётный элемент от зачётных элементов остальных противников.

Распределение принадлежащих игрокам элементов в данной игре не равно, но всё же пропорциональное при условии, что три дубли 0/0 перевёрнуты оборотными сторонами наружу, а в одной пропорциональной группе в качестве зачётного элемента используют дополнительный элемент.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Правила перемещения элементов аналогичны прочим играм основанным на перемещении элементов.

Каждый игрок играет против всех, то есть при сопоставлении элементов с одинаковыми цифрами элементов любого из трёх противников игроки снимают с поля и исключают из игры элементы противников.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какие-либо свои элементы на зачётные элементы противников при условии, что зачётные элементы перемещаются по клеткам поля так же, как остальные элементы, и не накладываются на другие элементы.

Если ваш элемент наложен на зачётный элемент кого-либо из противников, то вы снимаете с поля все элементы этого противника, и таким образом один из противников проигрывает и прекращает игру.

Игра завершается, когда элементы трёх игроков будут сняты с поля и останутся на поле элементы выигравшего игрока.

- Предварительно принадлежащие игрокам элементы могут быть расположены в начальных игровых позициях в случайном порядке, но в любом случае в трёх пропорциональных группах дубли 0/0 должны быть перевёрнуты оборотными сторонами наружу, а в одной пропорциональной группе должен быть перевёрнут оборотной стороной наружу дополнительный элемент.

Ориентирующие стрелки при случайном расположении элементов должны быть направлены так, как показано на рисунке.

- Расстоянием перемещения элементов за один ход может быть любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

- Задачей игры может быть перемещение зачётных элементов на диагонально противоположные угловые четверти поля, то есть в этом случае на зачётные элементы не могут быть наложены никакие элементы и до конца игры зачётные элементы не могут быть сняты с поля. Задача каждого игрока заключается в том, чтобы переместить свой зачётный элемент на любую клетку диагонально противоположной четверти поля при условии, что границами между четвертями поля являются линии середины поля.

А именно зачётные элементы существуют индифферентно по отношению к другим элементам, а остальные элементы взаимодействуют. При этом если зачётный элемент какого-либо игрока пересекает границы диагонально противоположной четверти поля, то такой игрок выигрывает и прекращает игру, после чего все элементы выигравшего игрока остаются на поле, но должны быть перевёрнуты оборотными сторонами наружу и должны быть неподвижными. В итоге проигрывает тот игрок, чей зачётный элемент позже пересекает границы диагонально противоположной четверти поля.

Расстоянием перемещения элементов в данном варианте игры должна быть одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали.

Перед началом игры дубли 0/0 переворачивают оборотной стороной наружу на угловых клетках, после чего перевёрнутые элементы являются зачётными.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Правила перемещения аналогичны прочим играм, которые основаны на перемещении элементов.

Особенностью данной игры является то, что за один ход каждый игрок перемещает два своих элемента, то есть перемещает какой-либо элемент одной пропорциональной группы и затем перемещает какой-либо элемент второй пропорциональной группы из состава своего комплекта. А именно сначала выполняет ход каким-либо своим элементом одного цвета, а потом каким-либо своим элементом другого цвета.

Если в ходе перемещений свои элементы сопоставлены с одинаковыми цифрами элементов противника, то элементы противника снимают с поля и исключают из игры при условии, что каждый перемещённый в свою очередь хода элемент может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника.

Если у игрока не осталось элементов какой-либо одной из своих пропорциональных групп, то за один ход может быть перемещён только один элемент оставшейся пропорциональной группы.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какие-

0/4	1/1	3/2	1/0	2/2	3/1	4/3	0/0	0/0	4/2	1/4	2/0	3/3	2/1	4/4	0/3	A ↓
0/0	2/4	4/3	1/2	4/4	2/0	0/1	3/3	2/2	4/1	1/3	3/0	1/1	0/4	3/2	0/0	↑ B

Рис.17

В ходе перемещений элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, как и в аналогичных играх основанных на перемещении элементов домино. 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 переместить свои элементы с исходной горизонтали на более дальние горизонтали по направлению к противнику.

В поперечном положении игровое поле имеет четыре горизонтали и поэтому в зависимости от занятого горизонтального ряда элементы приносят очки, причём более дальние горизонтали дают больше очков. На ближней от игрока исходной горизонтали элементы приносят 0 очков, на второй и третьей от игрока горизонтали 1 и 2 очка, и на четвёртой самой дальней горизонтали 3 очка. После окончания игры местоположение элементов определяет количество очков, которое составляют оставшиеся на поле элементы.

Игра завершается, когда оба игрока откажутся от выполнения хода при условии, что выигрывающий игрок может отказаться от выполнения хода и может возобновить выполнение ходов. А проигрывающий игрок не может отказаться от выполнения хода, поскольку отказ от выполнения хода со стороны проигрывающего игрока прекращает игру, после чего проигрывающий игрок оказывается проигравшим.

По существу игра завершается, когда проигрывающий игрок признает своё поражение.

Выигрывает тот, кто переместил свои элементы дальше и при этом переместил больше элементов.

- Направление ориентирующих стрелок можно не соблюдать, то есть при расположении в начальных игровых позициях элементы можно ориентировать случайно, но в ходе игры направление стрелок не меняется и остаётся таким, какое элементы получили в результате случайного предварительного расклада.

- Игра может быть проведена вдоль поля. В этом случае предварительно принадлежащие игрокам элементы располагают в рамках продольных клеток на 1-2 и 8-7 горизонталях, после чего элементы перемещают на любое число клеток по горизонтали или на одну клетку по вертикали по направлению к противнику.

На 1-2 и 8-7 исходных горизонталях элементы приносят 0 очков, а ценность каждой следующей удалённой от игрока горизонтали возрастает на одно очко.

Игра 45.

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

Для проведения игры используют пропорциональные группы элементов из состава одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на смежных горизонталях поперечного поля, на клетках показанных на рис.18 стрелками при условии, что принадлежащие игрокам элементы располагают на разных горизонталях и ориентируют стрелками на противника.

↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

Рис.18

←	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
↓	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	↑

Рис.19

и ориентируют стрелками на противника.

Либо можно использовать начальные игровые позиции, которые показаны на рис.17.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на любое число клеток по горизонтали или только на одну клетку по вертикали. То есть каждый элемент можно перемещать на любое число клеток в пределах того горизонтального ряда, на котором элемент находится, или на одну клетку по вертикали при условии, что по вертикали элементы перемещаются только по направлению к противнику и не могут перемещаться в обратном направлении.

По диагонали элементы не перемещаются.

По диагонали элементы не перемещаются.

По диагонали элементы не перемещаются.

По диагонали элементы не перемещаются.

По существу игра завершается, когда проигрывающий игрок признает своё поражение.

Выигрывает тот, кто переместил свои элементы дальше и при этом переместил больше элементов.

- Направление ориентирующих стрелок можно не соблюдать, то есть при расположении в начальных игровых позициях элементы можно ориентировать случайно, но в ходе игры направление стрелок не меняется и остаётся таким, какое элементы получили в результате случайного предварительного расклада.

- Игра может быть проведена вдоль поля. В этом случае предварительно принадлежащие игрокам элементы располагают в рамках продольных клеток на 1-2 и 8-7 горизонталях, после чего элементы перемещают на любое число клеток по горизонтали или на одну клетку по вертикали по направлению к противнику.

На 1-2 и 8-7 исходных горизонталях элементы приносят 0 очков, а ценность каждой следующей удалённой от игрока горизонтали возрастает на одно очко.

В ходе игры направление ориентирующих стрелок не изменяется.

Если в результате случайного предварительного расклада какие-либо элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, то такие элементы снимают с поля и удаляют из игры, причём снимают с поля элементы обоих игроков, после чего на используемых горизонталях появляются свободные клетки.

Если в результате случайного предварительного расклада никакие элементы не были сопоставлены одинаковыми цифрами, то игра не может состояться.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по тем горизонталям, на которых предварительно элементы расположены, причём перемещают на имеющиеся свободные клетки только так, как показано стрелками на рис.19. То есть против часовой стрелки за один ход на одну клетку в пределах используемых горизонталей, и при этом перемещают с одной горизонтали на другую на крайних вертикалях.

Друг на друга элементы не накладываются и друг через друга не перепрыгивают. Если кто-либо из игроков не может сделать очередной ход, то противник перемещает свои элементы до тех пор, когда станет возможным выполнение хода со стороны игрока пропускающего ход.

В процессе игры элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если вы сопоставили свой элемент с одинаковой цифрой элемента

противника, то снимаете с поля и исключаете из игры такой элемент противника. Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле.

Игра завершается, когда в ходе дальнейших перемещений принадлежащие игрокам элементы не могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами. Выигрывает тот игрок, у кого осталось на поле больше элементов.

- Игра может быть проведена вдоль поля. В этом случае один игрок играет элементами 0/0, 0/0, 0/1, 0/2, 0/3, 0/4, 0/5, 0/6 из состава одного комплекта, а второй игрок аналогичными элементами из состава второго комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке на 4 и 5 горизонталях.

Ориентирующие стрелки обязательно направляют на противника.

Правила игры аналогичны основному варианту игры, но выигрывает тот игрок, кто снимет с поля все элементы противника. Если у проигрывающего игрока остаётся хотя бы один элемент, который не может быть снят с поля, то игра завершается в ничью.

Соотношение элементов, которые используют для проведения данного варианта игры, может быть иным и соответственно этому условия определения выигрыша могут быть разными.

- Можно применять правило, согласно которому если одинаковыми цифрами сопоставлены два своих элемента, то игрок получает право вернуть на поле дубль, цифры которого соответствуют цифрам сопоставленных элементов, если такой дубль принадлежит игроку, и ранее был снят с поля. Возвращаемый дубль можно выложить на любую свободную клетку используемых горизонталей и при этом можно сопоставить с одинаковой цифрой какого-либо элемента противника.

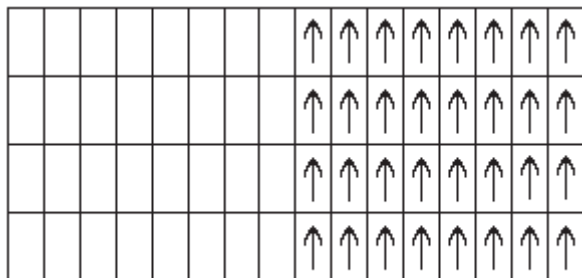


Рис.20

Игра 46.

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

Для проведения игры используют один комплект элементов или два сокращённых комплекта с комбинациями цифр от 0 до 4, которые предварительно тасуют и располагают в случайном порядке на поперечных клетках указанных на рис.20 стрелками.

Своих и чужих элементов для игроков не существует, и поэтому каждый может играть любыми элементами.

Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле может быть случайным, но в ходе игры остаётся таким, какое элементы имеют в результате случайного предварительного расклада.

За один ход элементы перемещают на любое число клеток по горизонтали влево и соответственно для противоположного игрока вправо, и не перемещают в обратном относительно каждого игрока направлении при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля, которое расположено относительно игроков в поперечном положении. По вертикали или диагонали элементы не перемещают, то есть каждый элемент может двигаться только по клеткам того горизонтального ряда, на котором находится.

За один ход можно переместить один, два или три элемента в пределах одной горизонтали, но только если выбранные для выполнения хода элементы находятся рядом, то есть только в том случае, когда между элементами нет свободных клеток.

Один, два или три элемента расположенные рядом удобно перемещать одним, двумя или тремя пальцами одной руки, и поэтому такое количество элементов выбрано как разрешённое для выполнения хода.

В ходе перемещений элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если какие-либо элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, то такие элементы снимают с поля.

В результате случайного предварительного расклада некоторые элементы могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами, но снимать с поля можно только те элементы, которые сопоставлены одинаковыми цифрами в результате выполненного хода.

Игра завершается, когда оставшиеся на поле элементы станут неподвижными. То есть элементы перемещают в одном направлении и поэтому игра завершается, когда элементы достигают противоположного края поля.

Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов.

Выполнение хода является обязательным, то есть в свою очередь хода игроки обязаны перемещать какие-либо элементы.

- Расстоянием перемещения элементов за один ход, в том числе расстоянием перемещения одновременно нескольких элементов, может быть одна клетка по горизонтали, но такой вариант игры продолжительнее.

- В игре может принять участие любое число игроков, поскольку своих и чужих элементов для игроков не существует.

- Если в игре участвуют два игрока, то каждый может играть элементами своего комплекта или пропорциональной группы при условии, что предварительно принадлежащие игрокам элементы располагают на клетках исходной половины поля в случайном порядке. После чего каждый игрок перемещает только свои элементы и снимает с поля элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены свои элементы.

Игра 47.

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 раскладывают случайно открыто на тёмных клетках, а элементы второго игрока на светлых клетках поля. При этом элементы ориентируют стрелками в случайном порядке, и в ходе игры сохраняется направление стрелок, которое элементы получили при расположении на поле.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на одну клетку по горизонтали. По вертикали или диагонали элементы не перемещают, то есть каждый элемент можно перемещать в пределах той горизонтали, на которой элемент находится.

Относительно одного игрока элементы перемещают справа налево, а относительно противоположного игрока слева направо при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля и по существу перемещают элементы в одном направлении. Целью игры является перемещение элементов за боковой край поля, а именно на дополнительные места, которые находятся за одной из боковых границ поля.

На дополнительных местах за границей поля элементы становятся неподвижными.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить на дополнительные места такие свои элементы, сумма цифр которых составит минимум 12. То есть элементы могут составить ровно 12 или больше 12, но в любом случае такие элементы обязательно удаляют с дополнительных мест, а игроку записывают причитающиеся за эти элементы выигрышные очки. Если элементы составляют меньше 12, то с дополнительных мест удалены быть не могут.

За удалённые с дополнительных мест элементы записывают 12 очков, то есть даже если элементы составили больше 12, то всё равно записывают только 12.

В ходе перемещений элементы 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 элемент противника снимают с поля и исключают из игры. Сопоставленные одинаковыми цифрами свои элементы остаются на поле.

Если в результате случайного предварительного расклада свои и чужие элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, то такие элементы с поля не снимают, то есть каждый игрок имеет право снимать с поля только те элементы противника, с одинаковыми цифрами которых свои элементы сопоставлены в результате выполненного хода.

На дополнительных местах за границей поля взаимодействие элементов одинаковыми цифрами не имеет значения, то есть если элементы сопоставлены одинаковыми цифрами на дополнительных местах, то остаются на поле.

Друг через друга элементы не перепрыгивают и могут быть перемещены только на свободные клетки, в том числе могут быть перемещены только на свободные дополнительные места за границей поля.

Выполнение хода является обязательным, то есть в свою очередь хода игроки обязаны согласно правилам игры перемещать какой-либо свой элемент. Ход может быть пропущен только в том случае, если ход выполнен быть не может.

Игра завершается, когда все элементы перемещены на дополнительные места или когда выполнение очередного хода не выполнимо для обоих игроков. Выигрывает тот игрок, кто записал больше выигрышных очков.

- Игра может быть пасьянсом.

В пасьянсе на дополнительные места могут быть перемещены и удалены с дополнительных мест только такие элементы, сумма цифр которых составляет ровно 12. Если перемещаемый элемент составляет в сумме с другими элементами более 12, то такое перемещение не допускается.

Если в пределах поля элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, то по своему усмотрению игрок может снять такие элементы с поля или может оставить на поле.

Задача пасьянса решена, если все элементы удалены с поля, причём или сняты с дополнительных мест, или сопоставлены одинаковыми цифрами и сняты с поля.

- Может быть разрешено перемещать элементы в любых направлениях по горизонтали при условии, что в этом случае элементы удаляют с дополнительных мест по обоим краям поля.

Игра 48.

Игра основана на перемещении элементов домино по клеткам игрового поля.

Игра проводится двумя сокращёнными комплектами с комбинациями цифр от 0 до 4 или пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своего комплекта или пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают в случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно для игроков. Ориентирующие стрелки направляют на противника и в ходе игры направление ориентирующих стрелок сохраняется.

За один ход элементы перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, и в ходе перемещений взаимодействуют так же, как в аналогичных играх основанных на перемещении элементов домино. 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 расположить минимум 5 любых своих элементов в ряд по вертикали или диагонали при условии, что горизонтальные расположения элементов для определения выигрыша не имеют значения.

Игра завершается, если элементы кого-либо из игроков составляют необходимое расположение. Данный игрок выигрывает.

- Выигрышными могут быть только вертикальные расположения элементов, причём может быть необходимо, чтобы элементы были сопоставлены одинаковыми цифрами при условии, что в этом случае выигрышными являются минимум 3 элемента, которые расположены в ряд по вертикали и сопоставлены одинаковыми цифрами. Расстоянием перемещения элементов в таком варианте игры может быть любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

Игра 49.

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 случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно для игроков. Ориентирующие стрелки направляют на противника и в ходе игры направление ориентирующих стрелок сохраняется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

Особенностью данной игры является то, что элементы можно перемещать только на такие клетки, на которых элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов. То есть в отличие от прочих игр основанных на перемещении элементов, в которых элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, в этой игре элементы могут быть сопоставлены только одинаковыми цифрами. Причём могут быть перемещены

только в том случае, если будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов.

То есть каждый игрок в свою очередь хода должен переместить какой-либо свой элемент и сопоставить с одинаковыми цифрами каких-либо других элементов, причём или собственных элементов или элементов противника.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы с поля не снимают. Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо перемещать свои элементы так, чтобы противник не смог сделать очередной ход. Игра завершается проигрышем того игрока, кто не может сделать очередной ход.

Выполнение хода является обязательным, но можно делать повторяющиеся ходы, причём игра может закончиться в ничью, если игроки делают повторяющиеся ходы и оба согласны на ничью.

- Если игрок не может сделать очередной ход, то игра может продолжаться, то есть такой игрок снимает с поля какой-либо любой свой элемент и исключает из игры. После чего игра продолжается и завершается, когда кто-либо из игроков будет вынужден снять с поля все свои элементы при условии, что если игрок снимает с поля элемент в результате невозможности выполнения хода, то это является эквивалентом выполненного хода.

Проигрывает тот игрок, у кого не осталось элементов на поле.

Игра 50.

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

То есть предварительно используемые элементы на клетках поля не раскладывают, а выкладывают в ходе игры и затем перемещают.

Игра проводится двумя полными комплектами. 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.

Игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля и при выкладывании на поле обязательно ориентируют элементы стрелками на противника.

Выкладывать элементы можно на любые свободные клетки без сопоставления с другими элементами, либо элементы могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами, но ни в коем случае нельзя выкладывать элементы на такие клетки, на которых элементы будут сопоставлены неодинаковыми цифрами.

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

В свою очередь хода каждый игрок может выложить на поле элемент из своего закрытого комплекта или может переместить какой-либо свой ранее выложенный элемент при условии, что за один ход может быть выложен или перемещён только один какой-либо элемент.

Расстоянием перемещения элементов является любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, но при условии, что перемещение возможно только в том случае, если перемещённый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, причём или собственных элементов или элементов противника. Если перемещённый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры.

В процессе игры можно делать повторяющиеся ходы, и можно сколько угодно перемещать элементы на поле и не выкладывать на поле элементы из закрытых комплектов.

Если в закрытом комплекте элементы закончились, то в свою очередь хода необходимо перемещать элементы на поле, если такое перемещение возможно.

Игра завершается, когда не останется элементов в закрытых комплектах обоих игроков и все возможные перемещения элементов на поле будут выполнены. Выигрывает тот игрок, чьих элементов на поле больше.

- Может быть разрешено сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами, то есть по существу разрешено выкладывать и перемещать элементы на любые свободные клетки.

Параметры такого варианта игры значительно отличается от основного варианта игры.

- Может быть запрещено непосредственное сопоставление выкладываемых элементов с одинаковыми цифрами элементов противника, то есть в этом случае элементы необходимо выложить на поле, и только потом можно перемещать и сопоставлять с одинаковыми цифрами элементов противника.

- Игра может быть проведена общими элементами, для чего два комплекта тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают и выкладывают элементы на поле. При этом своих и чужих элементов не существует, и поэтому каждый игрок может перемещать любые элементы, а если выкладываемый или перемещаемый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, то все такие элементы снимают с поля.

Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов.

- Если игра проводится общими элементами, то в игре может принять участие любое число игроков.

При этом предварительно каждый игрок может взять в руки из общей закрытой стопки 4 элемента (допустим 4 элемента), после чего в свою очередь хода может выложить на поле любой элемент из рук или может переместить любой элемент на поле. При условии, что если игрок выложил элемент на поле, то восполняет количество элементов в руках из общей закрытой стопки.

Игра 51.

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

Игра проводится двумя полными комплектами. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют, после чего 8 элементов каждого игрока располагают на поле на клетках показанных стрелками на рис.21, а остальные элементы располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

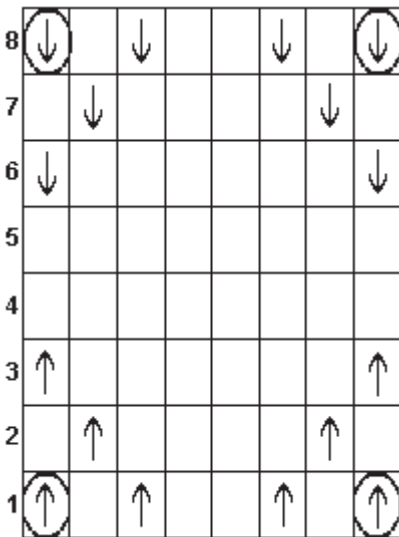


Рис.21

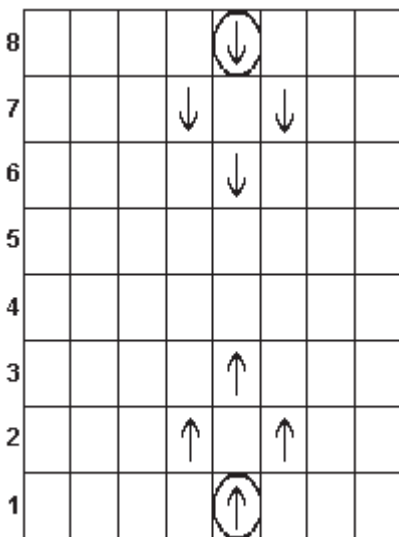


Рис.22

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы на поле или выкладывают на поле элементы из своих закрытых комплектов. Расположенные на поле и выкладываемые на поле элементы должны быть направлены стрелками на противника. В ходе перемещений направление ориентирующих стрелок сохраняется.

Каждый игрок выкладывает элементы только на свою половину поля и не может выкладывать на половину поля противника, но если элементы выложены на поле, то могут быть перемещены на любые свободные клетки в пределах поля.

Расстоянием перемещения элементов за один ход является любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

Перемещаемые или выкладываемые элементы могут быть не сопоставлены с другими элементами, либо элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов, но ни в коем случае не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами.

Если элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры при условии, что элементы могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами непосредственно при выкладывании на поле или в ходе перемещений по клеткам поля.

Выкладываемый элемент может быть сопоставлен с элементами противника, которые находятся на вашей половине поля или у линии середины поля, поскольку элементы выкладывают только на свою половину поля, а перемещаемые элементы могут быть сопоставлены с элементами противника в пределах всего поля.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо занять своими элементами какую-либо угловую клетку на половине поля противника, то есть угловые клетки являются зачётными для определения выигрыша и отмечены на рис.21 кружками.

Чтобы занять зачётную клетку необходимо переместить на неё какой-либо свой элемент. При этом если на зачётной клетке находится элемент противника, то перемещение невозможно, поскольку друг на друга элементы не накладываются. Каждому игроку необходимо снимать с поля элементы противника, чтобы освободить какую-либо зачётную клетку и затем переместить на неё какой-либо свой элемент.

- Зачётными для определения выигрыша могут быть королевские клетки. При этом предварительно каждый игрок располагает на своей половине поля 4 элемента на клетках показанных стрелками на рис.22, после чего согласно правилам игры должен занять каким-либо своим элементом королевскую клетку на половине поля противника (королевские клетки отмечены на рисунке кружками).

Для проведения этого варианта игры можно использовать сокращённые комплекты элементов с комбинациями цифр от 0 до 4.

Игра 52.

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

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

Один игрок выкладывает свои элементы на клетки 1 горизонтали, а противоположный игрок выкладывает свои элементы на клетки 8 горизонтали, причём клетки должны быть свободными, то есть друг на друга элементы не накладываются.

При выкладывании на поле элементы ориентируют стрелками на противника и в ходе игры направление стрелок сохраняется.

В свою очередь хода игроки могут или выложить на поле элемент, или переместить по клеткам поля какой-либо свой ранее выложенный элемент при условии, что за один ход элементы перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

В ходе перемещений элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами. При выкладывании на поле элементы также могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если ваш выложенный или перемещённый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элемент противника снимают с поля и исключают из игры.

Если все клетки крайней горизонтали на своей половине поля заняты, то игрок не может открыть элемент из закрытого комплекта и выложить на поле, но может перемещать свои элементы на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какой-либо свой элемент за противоположный край поля. Выигрывает тот игрок, кто сделает это раньше, причём преимущество первого хода не имеет значения, то есть независимо от того, кто делал первый ход, выигрывает тот игрок, чей элемент раньше пересекает противоположную границу поля.

- Задачей игры может быть расположение элементов в ряд на половине поля противника. То есть в этом случае игроки выкладывают элементы на крайние горизонтали на своих половинах поля, после чего перемещают по клеткам поля, и в результате должны расположить минимум 4 своих элемента в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали на половине поля противника.

- Более короткий вариант игры может быть проведён пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта.

Игра 53.

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

Для проведения игры используют два полных комплекта. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые

предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игра заключается в том, что один игрок выкладывает и перемещает элементы на 4 горизонтали, а второй игрок выкладывает и перемещает элементы на 5 горизонтали. А именно каждый игрок выкладывает элементы на крайней правой клетке своей горизонтали и затем перемещает справа налево при условии, что игроки находятся по разные стороны поля и по существу относительно игроков элементы перемещаются встречными направлениями. Перемещать элементы в обратном направлении, то есть слева направо нельзя.

Чтобы выложить элемент на поле необходимо, чтобы крайняя правая клетка своего горизонтального ряда была свободной. То есть друг на друга элементы не накладываются, и поэтому необходимо перемещать элементы и освобождать правую крайнюю клетку, чтобы выложить на эту клетку следующие элементы.

В свою очередь хода игроки могут открыть элемент из закрытого комплекта и выложить на поле, или могут переместить какой-либо свой ранее выложенный элемент.

При выкладывании на поле элементы можно ориентировать стрелками в любом направлении, но если направление стрелки выбрано, то в ходе дальнейших перемещений направление не изменяется.

За один ход элементы перемещаются на одну клетку влево или могут перепрыгивать через другие элементы, причём за один ход могут делать несколько перепрыгиваний в пределах своей горизонтали. То есть перепрыгивание означает, что элемент перемещается через соседний элемент на свободную клетку, которая находится за соседним элементом, и таким образом может последовательно перепрыгнуть несколько элементов.

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

На правых крайних клетках выложенные элементы также могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами элементов противника, что влечёт снятие элементов противника с поля.

Если элемент делает несколько перепрыгиваний и сопоставлен с одинаковой цифрой элемента противника, то ход прекращается, то есть нельзя снимать с поля несколько элементов противника за один ход.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить больше своих элементов за левый край поля.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не останется элементов, которыми можно выполнить ход, причём игра завершается, даже если у противника остаются элементы на поле и в закрытой стопке.

Выигрывает тот игрок, кто переместил больше элементов за левую границу поля при условии, что не имеют значения для определения величины выигрыша или проигрыша те элементы, которые не выведены за границу поля или сняты с поля.

- Может быть разрешено перемещать элементы в обратном направлении, то есть справа налево или слева направо в пределах своего горизонтального ряда, но в любом случае величину выигрыша определяют элементы, которые выведены за левый край поля.

- Снятые с поля элементы можно подкладывать под низ закрытых стопок, чтобы игроки были вынуждены снова выкладывать эти элементы на поле и перемещать за левый край поля. В этом случае выигрывает тот игрок, кто раньше выведет за границу поля все свои элементы.

Во всех до сих пор описанных играх, основанных на перемещении, перекладывании или выкладывании элементов домино на клетках игрового поля, использовались 64 клетки при условии, что если игра проводилась вдоль или поперёк поля, то во внимание принималась разная линейная разметка и в любом случае элементы располагались в рамках 64 клеток.

Следующий вид игр отличается тем, что элементы располагают в рамках линейной разметки независимо от 64 клеточного разграничения поля. Можно говорить, что эти игры основаны на размещении элементов домино в рамках линейной разметки, чтобы отличать основополагающий принцип этих игр от ранее описанных игр.

Структуру игрового поля в играх основанных на размещении элементов домино в рамках линейной разметки можно называть долями. То есть можно говорить, что поле состоит из долей, на которых размещаются элементы при условии, что каждая доля объединяет любые два смежных квадрата линейной разметки, на которых размещается один элемент.

Конфигурация элементов представляет состоящие из двух квадратов прямоугольники, и линейная разметка поля также представляет разделённые на квадраты прямоугольники. Следовательно, каждый элемент занимает на поле два соответствующих квадрата линейной разметки, и при этом может быть расположен вдоль или поперёк поля, но в любом случае каждый элемент занимает два квадрата линейной разметки, а именно занимает одну долю игрового поля.

В результате размещения в рамках линейной разметки элементы могут быть сопоставлены фронтом к фронту, боком к боку, боком к фронту или фронтом к боку, и все такие сопоставления являются значимыми. То есть во всех ранее описанных играх элементы взаимодействовали, если были сопоставлены фронтальными краями, а в следующих играх элементы размещают на поле без соблюдения 64 клеточного разграничения и поэтому значимыми являются не только фронтальные, но также и боковые соприкосновения элементов.

Каждая половина элемента несёт цифру, и поэтому если элемент соприкасается фронтом или боком своей половины с фронтом или боком половины другого элемента, то данные элементы являются сопоставленными, а если цифры на сопоставленных половинах элементов одинаковы, то происходит взаимодействие элементов.

Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле в этих играх не учитывается. Соприкосновения элементов углами значения не имеют. Друг на друга элементы не накладываются.

Игра 54.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки поля.

Игра проводится элементами одного комплекта, которые предварительно тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Первый элемент может быть размещён где угодно в рамках линейной разметки, а в последующем игроки обязаны сопоставлять элементы фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку с одинаковыми цифрами других элементов.

Сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами не разрешено.

Допустим, элементы не могут быть сопоставлены боком к боку одинаковыми цифрами и в то же время фронтом к боку неодинаковыми цифрами.

Если в свою очередь хода кто-либо из игроков не может разместить на поле элемент, то такой элемент остаётся в руках. В последующем можно размещать на поле элементы из рук, но игроки обязаны в свою очередь хода открыть один элемент из общего закрытого комплекта и присоединить к элементам в руках, после чего могут разместить на поле какой-либо элемент из рук.

Или может быть разрешено размещать на поле элементы из рук, не открывая элементы из закрытого комплекта.

Игра завершается, когда в общем закрытом комплекте не останется элементов и когда на поле будут размещены все возможные элементы из рук. Проигрывает тот игрок, у кого остались элементы в руках. Чаще всего только один элемент не может быть размещён на поле, который определяет проигравшего игрока.

- Чтобы игра была интереснее, можно применять различные дополнительные условия. Допустим, может быть разрешено переворачивать оборотной стороной наружу размещённые на поле дубли, чтобы с перевёрнутыми дублями не могли быть сопоставлены другие элементы.

- Некоторые доли линейной разметки поля перед началом игры могут быть перекрыты перевёрнутыми оборотной стороной наружу элементами второго комплекта, чтобы пространство поля было меньше и большее количество используемых в игре элементов первого комплекта не могло быть размещено на поле.

Допустим, могут быть перекрыты доли отмеченные крестиками на рис.23, 24, 25, 26. Или конфигурации предварительно перекрытых долей могут быть иными.

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом 32 элемента используемого комплекта необходимо делить на число участников поровну, чтобы каждый игрок должен был сделать одинаковое количество ходов. Если имеются лишние элементы, то предварительно они могут быть расположены на поле.

Если в свою очередь хода игроки могут размещать на поле элементы из рук, не открывая элементы из закрытого комплекта, то равное деление используемых элементов на число участников не требуется.

- Предварительно каждый игрок может получить в руки некоторое количество элементов (допустим 8 элементов), а остальные положены общей закрытой стопкой, из которой элементы открывают только при невозможности выполнить ход элементами из рук. Выигрывает в этом случае тот игрок, кто раньше останется без элементов в руках.

Игра 55.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки поля.

Игра проводится двумя комплектами элементов, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, то есть игроки по очереди открывают элементы из своих закрытых комплектов и размещают на поле.

Элементы могут быть сопоставлены фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку с одинаковыми цифрами других элементов, или могут быть не сопоставлены с другими элементами, но никакое сопоставление элементов неодинаковыми цифрами не допускается.

Если вы сопоставили элемент с одинаковыми цифрами элементов противника, то снимаете с поля и исключаете из игры такие элементы противника.

Игра завершается, когда все элементы из закрытых комплектов открыты. Выигрывает тот игрок, чьих элементов на поле больше.

- Можно не снимать с поля, а переворачивать оборотной стороной наружу элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены ваши элементы. Выигрывает в этом случае тот игрок, кто имеет на поле больше не перевёрнутых элементов.

Если какой-либо элемент не может быть размещён на поле, то остаётся в руках, но в последующем может быть использован для выполнения хода. Кроме этого игроки могут оставлять элементы в руках и не размещать на поле, но в любом случае в свою очередь хода каждый игрок может открыть только один элемент из закрытого комплекта и может разместить на поле один элемент.

Данный вариант игры завершается, когда на поле не останется долей линейной разметки, на которых могут быть размещены какие-либо элементы.

- Перед началом игры игроки могут взять некоторое количество элементов из своих закрытых комплектов в руки и играть любыми элементами из рук, восполняя количество элементов в руках после каждого сделанного хода.

8							
7							
6		X	X	X	X		
5		X	X	X	X		
4		X	X	X	X		
3		X	X	X	X		
2							
1							

Рис.23

8							
7	X	X	X	X	X	X	
6	X					X	
5	X					X	
4	X					X	
3	X					X	
2	X					X	
1							

Рис.24

8							
7			X				
6	X	X	X	X	X	X	
5			X				
4			X				
3	X	X	X	X	X	X	
2			X				
1							

Рис.25

8								
7	X	X	X			X	X	X
6								
5	X	X	X			X	X	X
4								
3	X	X					X	X
2								
1								

Рис.26

четверти поля, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Игра завершается, когда все элементы из общего закрытого комплекта открыты. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов.

- У игры может быть обратная задача, то есть выигрывает в этом случае тот игрок, кто снял с поля меньше элементов.

Суть игры при этом заключается в том, что игроки по очереди открывают элементы из закрытого комплекта, причём открывают на общее рассмотрение, после чего участники игры определяют возможность размещения этого элемента на поле. Если элемент может быть размещён, то должен быть размещён, после чего игрок может быть вынужден забрать с поля элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлен размещённый на поле элемент. А если элемент не может быть размещён, то такой элемент убирают в сторону и очередь хода переходит следующему игроку.

- В игре может принять участие любое число игроков.

При большом числе участников два комплекта элементов могут быть перетасованы и расположены общей закрытой стопкой, или же используемые элементы могут быть перетасованы и розданы игрокам в руки, но в любом случае количество используемых элементов необходимо делить поровну. Схемы распределения 32 элементов одного комплекта и 64 элементов двух комплектов для различного числа участников показаны на рис.27 и рис.28.

На схемах показано количество элементов, которое участники игры получают в руки, а также количество элементов, которое получается в остатке при делении количества элементов на число участников. Допустим, при 6 участниках каждый игрок получает в руки 5 элементов, а 2 элемента остаются и в игре не используются, или перед началом игры 2 оставшихся элемента могут быть размещены на поле.

Показанные на рис.27 и рис.28 распределения элементов, либо иные распределения можно применять в различных играх, в которых участвует несколько игроков, и в которых подобные распределения необходимы.

Число игроков	Элементов в руки	Элементы остатка
4	8	
5	6	2
6	5	2
7	4	4
8	4	

Рис.27

Число игроков	Элементов в руки	Элементы остатка
8	8	
9	7	1
10	6	4
11	5	9
12	5	4

Рис.28

- Если сопоставленные одинаковыми цифрами элементы переворачивают оборотной стороной наружу, то игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо разместить на поле все элементы двух комплектов при условии, что каждый элемент может быть размещён на поле только тогда, когда открыт из закрытой стопки. То есть если какой-либо элемент согласно правилам игры не может быть размещён на поле, то пасьянс не сошёлся.

Игра 56.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки поля.

Игра проводится одним комплектом, который предварительно тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Игра проводится на одной угловой четверти поля, то есть элементы размещают в рамках линейной разметки только какой-либо одной четверти поля.

Размещаемые элементы могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку, или не сопоставлены с другими элементами, но соприкосновение элементов неодинаковыми цифрами не допускается.

Если размещаемый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, то эти элементы снимают с поля.

Если открытый для выполнения хода элемент невозможно разместить на используемой

- Если предварительно используемые элементы раздают в руки, то возможен вариант игры, в котором выигрывает тот игрок, кто имеет больше элементов в руках.

Суть игры в этом случае заключается в том, что игроки по очереди размещают элементы из рук на поле и забирают с поля в руки элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены размещённые элементы при условии, что выполнение хода является обязательным. То есть в свою очередь хода игрок обязан разместить на поле какой-либо элемент из рук, а если не может разместить, то какой-либо элемент из рук должен быть отложен в сторону и исключён из игры.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков останется без элементов в руках. Данный игрок проигрывает, а выигрывает тот, кто имеет больше элементов в руках.

- Если предварительно используемые элементы раздают в руки и величина выигрыша определяется количеством элементов в руках, то возможен вариант игры, в котором выигрывает тот игрок, кто имеет меньше элементов в руках.

Суть игры в этом случае заключается в том, что игроки по очереди размещают элементы из рук на поле и должны забирать с поля элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены размещённые элементы. При этом игроки могут отказываться от выполнения хода, но если от выполнения хода отказываются все игроки, то игра завершается и выигрывает тот, кто имеет меньше элементов в руках.

Такой вариант игры необходимо проводить в пределах всего поля или на одной половине игрового поля.

Возможно много различных вариантов данной игры, подробное рассмотрение которых в контексте настоящего руководства излишне, поскольку правила всевозможных игр можно устанавливать по собственному усмотрению, лишь только

принимая во внимание предлагаемые правила.

Любая игра может иметь много вариантов, причём из разных вариантов могут складываться новые игры, в том числе такие игры, о которых не было сказано.

Игра 57.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки поля.

Игра проводится двумя комплектами элементов, которые предварительно тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Игра проводится в пределах всего игрового поля, то есть для размещения элементов можно использовать любое свободное пространство линейной разметки.

Элементы могут быть сопоставлены фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку с одинаковыми цифрами других элементов, или не сопоставлены с другими элементами. Соприкосновение элементов неодинаковыми цифрами не допускается.

Задача игры заключается в том, что необходимо сопоставить минимум три каких-либо элемента одинаковыми цифрами. То есть если игрок разместил элемент на поле и сопоставил с одинаковой цифрой другого элемента, и таким образом сопоставил одинаковыми цифрами два элемента, то это значения не имеет. Но если игрок сопоставил размещённый элемент с одинаковыми цифрами двух элементов или сопоставил с одинаковой цифрой какого-либо элемента сопоставленного с одинаковой цифрой ещё какого-либо элемента, и таким образом сопоставил одинаковыми цифрами три элемента, то это имеет значение.

Три элемента сопоставленные одинаковыми цифрами забирают с поля. Если одинаковыми цифрами сопоставлены более трёх элементов, то это также позволяет забрать сопоставленные элементы с поля.

Выполнение хода является обязательным, то есть в свою очередь хода игроки обязаны открыть один элемент из общей закрытой стопки и должны разместить этот элемент на поле.

Игра завершается, когда в общей закрытой стопке не останется элементов. Выигрывает тот игрок, кто забрал с поля больше элементов.

- Перед началом игры игроки могут взять в руки некоторое количество элементов из общей закрытой стопки и играть любыми элементами из рук, восполняя количество элементов в руках после каждого сделанного хода.

- Каждый игрок может играть элементами своего комплекта, то есть в этом случае комплекты тасуют и располагают отдельными стопкам, из которых игроки открывают элементы и размещают на поле. При этом если одинаковыми цифрами сопоставлены три элемента, то с поля снимают только элементы противника, а свои элементы остаются на поле. Выигрывает тот игрок, чьих элементов на поле больше.

- В игре может принять участие любое число игроков при условии, что два комплекта элементов располагают в общей закрытой стопке, либо используемые элементы могут быть распределены между игроками согласно той или иной системе равного распределения. При этом выигрыш или проигрыш может определять не количество элементов, которые игроки сняли с поля, а количество элементов в руках.

То есть игра может иметь множество вариантов, условия которых могут быть подобны другим играм, а именно могут быть взяты из других игр и применены в этой игре.

По существу игроки могут интерпретировать правила разных игр и устанавливать любые правила конкретных игр, а также могут применять какие-либо не упомянутые в объёме настоящего руководства правила.

Игра 58.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки поля.

Игра проводится одним комплектом, элементы которого предварительно тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Первый элемент должен быть размещён на одной из половин поля, которую можно называть исходной половиной, а последующие элементы должны быть сопоставлены фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку с одинаковыми цифрами ранее размещённых элементов. Соприкосновение элементов неодинаковыми цифрами не допускается.

Если открытый для выполнения хода элемент не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо элементов на поле, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют, а очередь хода переходит противнику. Причём элемент должен быть открыт на общее рассмотрение, чтобы противник мог видеть, что данный элемент действительно не может быть размещён на поле.

Задача игры заключается в том, что каждый игрок старается размещать элементы на исходной половине поля и старается не размещать на противоположной половине поля. То есть противоположная половина поля считается зачётной, и поэтому если игрок вынужден разместить элемент на зачётной половине поля, то такой элемент приносит проигрышные очки.

На зачётной половине поля элемент может занять два квадрата или один квадрат линейной разметки, то есть элемент может быть размещён целиком или может быть размещена только половина элемента. Каждый квадрат линейной разметки на зачётной половине поля приносит одно очко, и соответственно этому элемент может принести одно или два проигрышных очка.

Игра завершается, когда в общем закрытом комплекте не останется элементов. Проигрывает тот игрок, кто был вынужден разместить больше элементов на зачётной половине поля.

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом должна быть применена система равного распределения элементов, то есть количество используемых элементов необходимо поровну делить между числом участников, чтобы каждый игрок должен был открыть одинаковое число элементов из общего закрытого комплекта. Если количество используемых элементов не делится на число участников без остатка, то оставшиеся элементы размещают на исходной половине поля и игра начинается от предварительно размещённых на поле элементов.

- Элементы второго комплекта могут быть разыгрываемыми, а именно перед началом игры могут быть перетасованы и расположены случайно закрыто на зачётной половине поля.

Если игроки вынуждены размещать играемые элементы первого комплекта на зачётной половине поля, то забирают с поля разыгрываемые элементы, на которые были наложены играемые элементы. Величину проигрыша определяет количество разыгрываемых элементов, которые игроки вынуждены забрать, или величина проигрыша определяется суммой цифр разыгрываемых элементов.

Ни в каких играх в объёме настоящего руководства элементы домино друг на друга не накладываются, если не считать наложение на зачётные элементы, но в этой игре происходит наложение играемых элементов на разыгрываемые. Такое наложение не является взаимодействием элементов, поскольку разыгрываемые элементы только определяют величину выигрыша или проигрыша.

- У игры может быть обратная задача, то есть выигрывать может тот игрок, кто разместил больше элементов на зачётной половине поля или забрал больше разыгрываемых элементов, которые предварительно расположены на зачётной половине поля.

Разыгрываемые элементы при этом могут быть расположены на зачётной половине поля открыто, чтобы игроки видели цифры и могли выбирать разыгрываемые элементы, на которых лучше размещать играемые элементы в том случае, если величина выигрыша определяется суммой цифр разыгрываемых элементов.

Игра 59.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки 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 игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Игроки располагаются друг напротив друга по разные стороны поля, и начинают игру каждый со своей половины поля, то есть каждый игрок размещает первый элемент где угодно на своей половине поля.

Последующие элементы должны быть сопоставлены фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку с одинаковыми цифрами других своих элементов. То есть элементы размещают на поле только в том случае, если свои элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами своих элементов.

Если открытый для выполнения хода элемент не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами других своих элементов, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют. Причём игроки не обязаны сопоставлять свои элементы с одинаковыми цифрами элементов противника, хотя свои и чужие элементы могут быть сопоставлены. Соприкосновение элементов неодинаковыми цифрами не допускается.

Задача игры заключается в том, что необходимо не размещать свои элементы на половине поля противника. То есть если кто-либо из игроков вынужден разместить элемент на половине поля противника, то такой элемент определяет величину проигрыша в зависимости от того, сколько квадратов линейной разметки на половине поля противника занято.

Игра завершается, когда все элементы из закрытых комплектов открыты. Проигрывает тот игрок, чьи элементы заняли большее пространство на половине поля противника. Если элементы обоих игроков не размещены на половине поля противника, то игра завершается вничью.

- Игроки могут быть обязаны сопоставлять элементы с одинаковыми цифрами не только своих элементов, но и элементов противника. То есть по существу в таком варианте игры элементы должны быть сопоставлены с одинаковыми цифрами любых элементов на поле.

- Перед началом игры элементы могут быть расположены на дополнительных местах по бокам игрового поля, чтобы игроки могли выбирать для выполнения хода любые свои элементы. То есть в этом случае принадлежащие игрокам элементы располагают по разные стороны поля на дополнительных местах, причём на каждом из 8 дополнительных мест располагают 4 элемента, которые наложены открытыми стопками друг на друга.

Игроки должны играть только верхними элементами в стопках, то есть если у кого-либо из игроков не оказалось возможных для выполнения хода элементов, то пропускает ход, а если оба игрока не могут выполнить ход, то игра завершается.

Данный метод предварительного открытого расположения используемых элементов на дополнительных местах по краям поля можно применять в различных играх домино, если данный метод не противоречит возможности игрового взаимодействия.

Игра 60.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки 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 игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Игроки располагаются друг напротив друга по разные стороны поля и начинают игру с диагонально противоположных угловых квадратов линейной разметки. То есть один игрок размещает первый элемент так, чтобы угловой квадрат линейной разметки на своей половине поля был накрыт размещённым элементом, и второй игрок размещает свой первый элемент так, чтобы угловой квадрат линейной разметки на его половине поля был накрыт размещённым элементом.

После этого игроки имеют право размещать элементы на поле лишь в том случае, если свои элементы будут сопоставлены фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку с одинаковыми цифрами своих ранее размещённых на поле элементов. То есть свои и чужие элементы могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами, но необходимым условием, которое разрешает размещение элементов на поле, является то, что одинаковыми цифрами должны быть сопоставлены свои элементы.

Соприкосновение элементов неодинаковыми цифрами не допускается.

Если открытый для выполнения хода элемент нельзя разместить на поле, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо разместить больше своих элементов на половине поля

противника. Каждый размещённый на половине поля противника элемент приносит выигрышные очки в зависимости от занятого пространства линейной разметки.

Игра завершается, когда размещение элементов на чужих половинах поля становится не выполнимым, причём игра завершается, даже если в закрытых комплектах остаются не сыгранные элементы.

- Игра может быть проведена пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта, то есть каждый игрок может играть элементами своей пропорциональной группы из состава какого-либо одного комплекта.

- Открытые для выполнения хода элементы, которые игроки не смогли разместить на поле, могут оставаться в руках и в последующем могут быть использованы для выполнения хода. При этом в свою очередь хода игроки могут разместить на поле какой-либо один элемент из рук, или могут открыть элемент из закрытого комплекта и разместить на поле.

Игра 61.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки 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 игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Игроки располагаются на одной стороне поля и начинают игру с угловых квадратов линейной разметки, то есть каждый игрок размещает первый элемент так, чтобы один из угловых квадратов на начальной половине поля был накрыт размещённым элементом.

В последующем игроки размещают элементы на поле только в том случае, если свои элементы будут сопоставлены фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку с одинаковыми цифрами других своих элементов. Свои и чужие элементы могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами, но необходимым условием расположения элементов на поле является то, что одинаковыми цифрами должны быть сопоставлены свои элементы.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если открытый для выполнения хода элемент не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами других своих элементов, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо занять диагонально противоположный угловой квадрат линейной разметки. То есть каждый игрок начинает от углового квадрата на начальной половине поля и должен наложить какой-либо свой элемент на диагонально противоположный угловой квадрат на противоположной половине поля.

Выигрывает тот игрок, кому это удалось. Если достигнуть диагонально противоположных угловых квадратов не могут оба игрока, то игра завершается в ничью.

- Определять величину выигрыша могут все квадраты линейной разметки диагонально противоположных четвертей поля при условии, что каждый занятый квадрат приносит 1 очко.

- В игре могут принять участие четыре игрока при условии, что игроки играют парами. Каждая пара игроков начинает игру с диагонально противоположных угловых квадратов линейной разметки и должна сопоставить свои элементы одинаковыми цифрами в середине поля, то есть если элементы какой-либо пары игроков состыкуются в середине поля, то эта пара игроков выигрывает.

Игроки в парах могут играть пропорциональными группами элементов из состава принадлежащего паре игроков комплекта.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры разместить элементы одного комплекта от какого-либо исходного углового квадрата до диагонально противоположного углового квадрата линейной разметки поля.

Элементы в ходе пасьянса могут быть размещены на поле только тогда, когда открыты из закрытого комплекта, то есть если открытый элемент не может быть размещён на поле, то в дальнейшем не используется.

Игра 62.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки 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 игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Один игрок размещает элементы в рамках линейной разметки поперёк поля, а второй игрок вдоль поля.

Первые свои элементы игроки размещают на любых долях линейной разметки, а последующие элементы размещают только в том случае, если элементы будут сопоставлены фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку с одинаковыми цифрами других элементов, причём своих или чужих элементов. То есть каждый игрок имеет право сопоставлять элементы с одинаковыми цифрами не только своих элементов, но и одинаковыми цифрами элементов противника. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если игрок открыл элемент из закрытого комплекта и не смог согласно правилам игры разместить на поле, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют. Кроме того, игроки могут отказываться от размещения элементов на поле, даже если элементы могут быть размещены, но если игрок не стал размещать элемент на поле, то такой элемент также убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо сопоставить фронтальными краями минимум три своих элемента. То есть в ходе игры элементы могут быть сопоставлены фронтом к фронту, фронтом к боку, боком к фронту или боком к боку, но при этом один игрок располагает элементы вдоль, а второй игрок поперёк поля, и поэтому если три элемента кого-либо из игроков сопоставлены фронтальными краями, то игра завершается и данный игрок выигрывает.

Если никто не сопоставил необходимое количество своих элементов фронтальными краями, то игра завершается в ничью. При этом игра завершается, когда все элементы из принадлежащих игрокам закрытых комплектов будут открыты.

- Сопоставленные фронтальными краями три элемента выигравшего игрока могут быть сняты с поля, после чего игра может продолжаться, и если проигрывающий игрок до завершения игры также сопоставит минимум три свои элемента фронтальными краями, то игра завершается в ничью, а если не сопоставит, то проигрывает.

- Если никто из игроков не сопоставил необходимое количество элементов фронтальными краями, то выигрыш можно присуждать тому игроку, чьих размещённых на поле элементов больше.

Игра 63.

Игра основана на размещении элементов домино в рамках линейной разметки 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 игроки по очереди открывают элементы и размещают на поле.

Элементы размещают на линии середины поля, то есть одна половина каждого элемента располагается на одной половине поля, а вторая половина на другой половине поля, и при этом элемент накладывается на линию середины поля.

Всего на линии середины поля может быть размещено 8 элементов и каждый игрок может разместить 4 свои элемента.

Игроки находятся по разные стороны поля и размещают элементы так, что одну половину элемента располагают на своей половине поля, а вторую половину элемента на половине поля противника.

Направление ориентирующих стрелок при размещении элементов на поле не соблюдается, то есть можно направлять элементы стрелками на противника или на себя.

Значимыми для определения выигрыша являются суммы цифр на половинах игровых элементов, которые оказались расположенными на принадлежащих игрокам половинах поля, то есть выигрывает тот игрок, на чьей половине поля цифры составляют большую сумму.

Когда 8 элементов размещены на линии середины поля, все элементы с поля забирает тот игрок, на чьей половине поля сумма цифр больше, после чего проводится следующий розыгрыш. Игра завершается, когда игроки разыграют все элементы своих комплектов. Выигрывает тот, кто забрал с поля больше элементов.

- Выигрышной может быть определённая сумма цифры (допустим ровно 24). То есть если на половине поля какого-либо игрока сумма цифр больше чем 24, то данный игрок проигрывает розыгрыш, а если сумма цифр ровно 24, то выигрывает. После чего розыгрыш завершается и все элементы с поля забирает выигравший игрок при условии, что розыгрыш завершается, даже если на линии середины поля размещено меньше 8 элементов.

Если на линии середины поля размещены все 8 элементов, но сумма цифр на половинах поля обоих игроков составляет меньше чем 24, то выигрывает розыгрыш тот игрок, на чьей половине поля сумма цифр больше.

- В игре могут принять участие четыре игрока. В этом случае игра проводится двумя общими комплектами, которые тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки открывают элементы и размещают на поле.

Своими для игроков являются четверти поля, то есть выигрыш или проигрыш определяют цифры на половинах игровых элементов, которые оказались на принадлежащих игрокам четвертях поля.

Если выигрыш определяет точная сумма цифр (допустим 12), то проигрывают розыгрыш и более не могут выполнить ход те игроки, на чьих четвертях поля сумма цифр больше 12. В итоге все элементы с поля забирает тот игрок, на чьей четверти поля сумма цифр ровно 12, или же не больше 12, но больше чем у остальных игроков.

Игра 64.

Данная игра в контексте настоящего руководства является единственной игрой, в которой элементы накладывают друг на друга.

Игра проводится двумя комплектами элементов. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют, после чего элементы одного игрока располагают открытой стопкой на крайней правой клетке 4 горизонтали, а элементы второго игрока располагают открытой стопкой на крайней правой клетке 5 горизонтали поля. При условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля и относительно друг друга располагают элементы на противоположных крайних клетках.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по клеткам 4 и 5 горизонталей, то есть каждый игрок перемещает свои элементы в пределах своей горизонтали.

За один ход элементы перемещаются на одну клетку влево и не могут перемещаться в обратном относительно каждого игрока направлении.

Выполнить ход можно такими своими элементами, которые не накрыты другими элементами. То есть предварительно элементы были наложены открытыми стопками друг на друга, а также в ходе игры могут быть наложены друг на друга и могут образовать любое количество стопок в пределах тех горизонталей, по которым перемещаются, но целые стопки не перемещают и поэтому выполнить ход можно только верхними элементами.

Перед началом игры элементы ориентируют стрелками случайно и в ходе игры игроки могут переориентировать свои элементы, но нельзя переориентировать элемент на той клетке, на которой элемент находится, то есть выполнение хода заключается в перемещении элемента и только в ходе перемещения элемент может быть переориентирован.

Перемещаемые элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми или неодинаковыми цифрами элементов противника, или не сопоставлены с элементами противника, но если ваш элемент сопоставлен с одинаковой цифрой какого-либо элемента противника, то вы снимаете с поля и исключаете из игры такой элемент противника. Причём если элемент противника является верхним в стопке, то снимаете с поля только верхний элемент, а нижние элементы остаются на месте. Но если вы сняли с поля элемент противника, и оказалось, что ваш элемент снова сопоставлен с одинаковой цифрой элемента противника, то этот элемент противника также снимаете с поля и исключаете из игры.

Если элементы перемещены за левый край поля, то выходят из игры и определяют величину выигрыша, а снятые с поля элементы, которые были сопоставлены одинаковыми цифрами и сняты с поля, величину выигрыша или проигрыша не определяют.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не останется элементов на поле, причём игра завершается, даже если у противника остались элементы на поле. Выигрывает тот игрок, кто переместил больше элементов за левый край поля.

- Можно снимать с поля целые стопки элементов, то есть в этом случае если вы сопоставили свой элемент с одинаковой цифрой элемента противника, который является верхним в стопке, то снимаете с поля и исключаете из игры все элементы противника имеющиеся в этой стопке.

На этом описание игр домино можно завершить, хотя возможных игр и вариантов может быть намного больше.

Многие возможные игры в рамках настоящего руководства очевидно не описаны. Впрочем, упоминание слишком большого количества игр не очень оправдано, поскольку реально участники игры могут выбрать только некоторые из них. Полное исследование игр наверно невероятно и может быть интересно лишь в том случае, если игроки поставили целью исследовать все игры, но такое знание остаётся на усмотрение тех, кто может достигнуть такого знания.

Многие игры похожи и предполагают одинаковые методы игрового взаимодействия, но каждая игра отличается особенными правилами и условиями.

Любые игры могут быть взаимно интегрированы, а также могут быть видоизменены и могут отличаться от игр предложенных в настоящем руководстве.

Некоторые из представленных игр менее интересны, а некоторые более интересны, хотя трудно сказать какие игры окажутся приемлемыми, и поэтому участники игры могут лишь принимать во внимание предложенные игры, и применять самые разные и какие угодно собственные правила.

Конструкция игры всецело приспособлена для того, чтобы устанавливать разнообразные правила, то есть согласно устройству элементов и конфигурации игрового поля могут быть допустимы очень разнообразные игры, но необходимо, чтобы игровое взаимодействие было правильным.

Игры домино специфичны в сравнении с другими играми, поскольку взаимодействие элементов происходит в зависимости от количества способных взаимодействовать цифр. Поэтому элементы домино на игровом поле можно рассматривать как соотношение цифр в координатах поля, то есть организованное по определённым правилам взаимоположение элементов. Соответственно этому любая игра осуществляется, если соотношение цифр имеет правильный математический порядок.

А именно каждая игра имеет определённую формулу, которая может быть вычислена, если рассматривать домино как соотношение математических величин.

Математическая наука принципиально не занимается формулами игры и рассматривает игры в общем аспекте, что верно по причине большой сложности вопроса. Допустим, шахматная игра с точки зрения математики является лишь частным случаем взаимодействия фигур имеющих различную амплитуду движения, и является обыкновенной матричной игрой и классифицируется в одном ряду с крестиками-ноликами.

Но домино на клеточном поле с точки зрения математики предоставляет иное поле для изучения. Конечно домино - это тоже матричная игра с открытой или частично закрытой игровой информацией, но интересными являются арифметические процессы, которые происходят в ходе взаимодействия элементов, если их рассматривать как взаимодействие исчисляемых величин. А такие процессы в домино возможно намного более замысловаты, чем в шахматах, если учитывать, что домино на игровом поле - это неизвестная и не изученная игра.

Впрочем, исследование математической системы домино находится за рамками настоящего руководства.

Быть может о многом необходимом в объёме описания сказано не достаточно, но хочется думать, что предлагаемая игровая конструкция откроет возможности для увлекательного исследования различных игр, которые могут произойти между людьми посредством древних как Мир сдвоенных цифр домино.

Прошу извинить, если в содержании сказанного что-либо оказалось ошибочным.