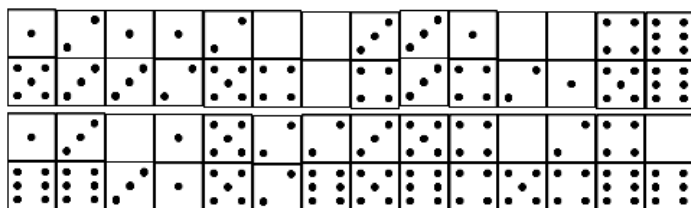


ТРАВОЛАТОР

Подготовка к игре:

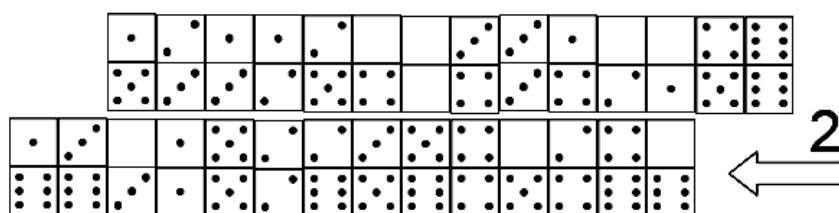
Раскладываем все доминошки в два ряда.



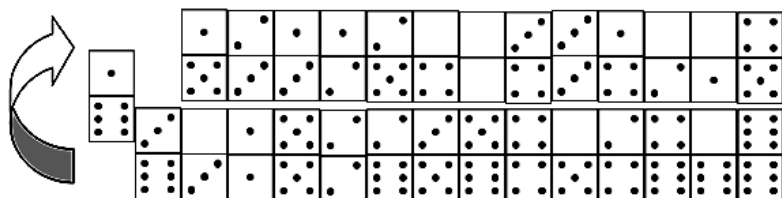
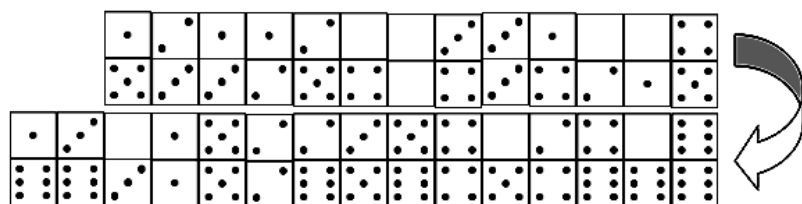
Как играть: Ищем две доминошки, сумма точек у которых будет равна 12. Нашли – убрали из игры, а "разорванный" прямоугольник, соединяем и дальше продолжаем искать нужную пару костяшек.

Цель: разобрать весь прямоугольник.

Если такой пары не нашлось, как у меня, например, то нужно сделать "сдвиг". Сдвигаем нижний ряд на 2 доминошки влево (можно вправо, но! если начали сдвигать влево, то всю игру нужно сдвигать влево).



Далее крайнюю доминошку справа опускаем в нижний ряд, а крайнюю доминошку слева поднимаем в верхний ряд.



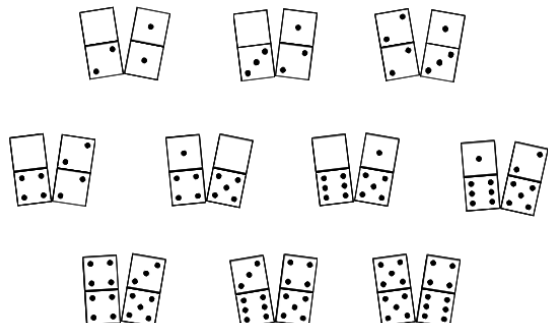
Продолжаем искать пары. Как только нашли в прямоугольнике все пары костяшек с суммой 12, делаем очередной "сдвиг" и продолжаем поиски.

Может встретиться ситуация "зацикленности", это когда вы сдвинули уже много раз, и пошли по второму кругу, а нужная сумма так и не выпадает. В этом случае можно игру считать законченной - пасьянс не сошелся, а можно оставшиеся доминошки хорошенько перемешать и снова построить

прямоугольник и продолжить поиски нужной суммы по правилам. Играть до тех пор, пока не разберете весь прямоугольник.

МЕМОРИ

Игра Мемори требует небольшой подготовки. Отбираем из комплекта только те фишки, которые составляют пары с равными суммами точек:



Всего у нас получится 20 костяшек. Переворачиваем их рубашкой вверх, хорошо перемешиваем и раскладываем в четыре ряда по пять или в пять рядов по четыре, кому как больше нравится. Дальше всё как в классической Мемори: переворачиваем доминошки попарно и ищем совпадения. Нашли убираем из игры, не нашли возвращаем в исходное положение и ищем дальше.

Тут уже можно играть как в соло вариант, так и с соперником. Ищешь до первой ошибки. Ошибся, передаёшь ход другому игроку. Победит тот, кто найдёт больше пар.

КАМЕННЫЙ ПАСЬЯНС

Ещё одна вариация пасьянса на тему маджонга.

Цель игры: разобрать пирамиду

Подготовка к игре: из доминошек выкладывается пирамида. Оставшиеся 7 фишек положите рядом в колоду, лицом вниз. Возьмите из колоды одну фишку и положите её рядом с пирамидой, лицом вверх. рис. 1

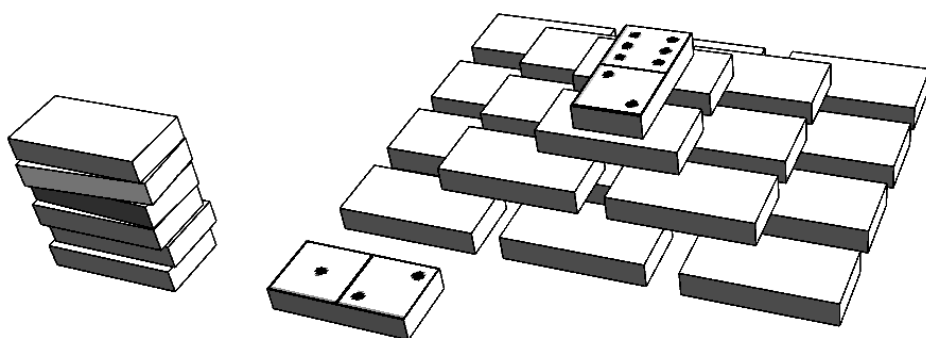


Рис.1

Процесс игры: Перекладывайте фишки с пирамиды на табло по горизонтали слева направо, если фишка на пирамиде совпадает левой или правой половинкой с правой стороной фишки на табло рис.2

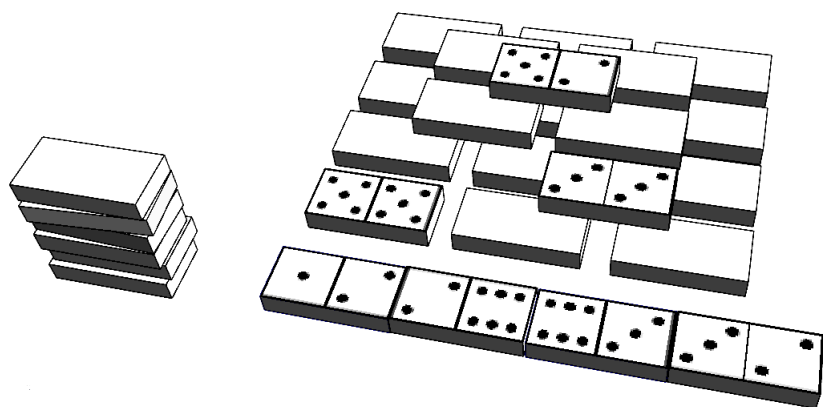


Рис.2

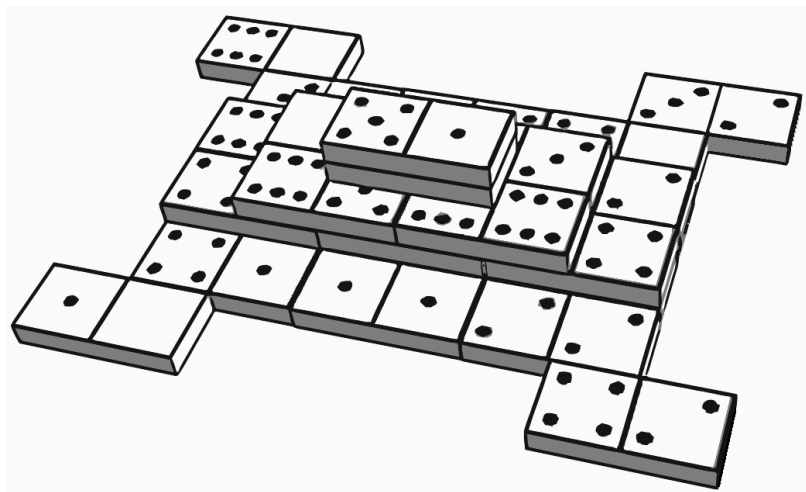
Если ходов больше нет, возьмите фишку из колоды и положите на табло с правого конца.

Пустышка 0:0 стыкуется к любому камню.

Продолжайте перекладывать фишки, пока не разберёте всю пирамиду

МАДЖОМИНО

В пасьянсе Маджомино, перед началом сессии, таблички выкладываются на игровое поле несколькими слоями таким образом, чтобы получилась своеобразная пирамида. Целью является полная расчистка игрового поля от табличек. Они убираются попарно: убрать можно любые две таблички, у которых совпадают половинки, при условии, что обе не заблокированы - не накрыты сверху другой табличкой и совпадающие половинки находятся со свободного края - левого или правого, соседствуя только с одной табличкой, оставляя один край открытым.

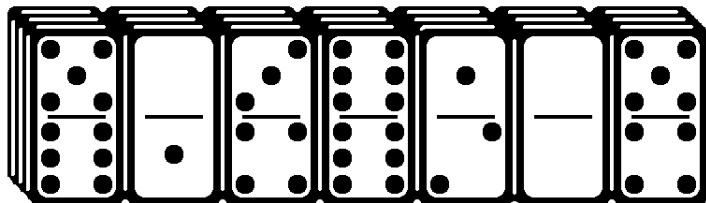


ПИРАТ

Вид используемого домино: дубль 6

Плитки перемешиваются и выкладываются лицом вниз, в линию из семи стопок в четыре плитки. Верхняя плитка в каждой стопке поворачивается лицом вверх. Затем игрок может переместить любое лицевое

домино, на домино в другой стопке при условии, что оно имеет такое же количество точек на одном из его концов. Любое домино, которое лежало лицом вниз, и стало верхней плиткой в стопке, переворачивается лицом вверх. В процессе игры, в стопке может быть не более пяти плиток. Нужно перекладывать плитки друг на друга, пока не появится пустое место, желательно заполнить его плиткой с дублем.



Игра продолжается, до тех пор, пока на дне каждой стопки не окажется один из семи дублей, а сверху три плитки одной масти на одном из концов. Пример действительного стека: 4-4 , 0-4, 4-2 , 1-4

СУЛТАН

Вид используемых домино: дубль 6.

Цель игры: убрать попарно, все фишки соприкасающиеся боками и совпадающие по количеству точек.

Домино перемешиваются лицом вниз, и затем все 28 плиток помещаются лицом вниз, в горизонтальный ряд в виде макета. Затем игрок переворачивает все плитки лицевой стороной вверх, сохраняя тот же порядок в планировке и поворачивая плитки лицевой стороной вверх сверху вниз либо по горизонтали, но обязательно последовательно.

Затем игрок убирает две плитки одновременно, которые являются смежными друг с другом по горизонтали, и совпадающие по количеству точек на одной из половинок. Сюда не входят плитки с совпадающими половинками по диагонали. Когда пара была удалена, игрок сдвигает все плитки ближе друг к другу, чтобы закрыть пустующее пространство.

После того как все плитки были удалены из макета, игра выиграна. Эта игра требует не только везения, но и немного мастерства для завершения. При тщательном изучении вашего расклада плиток, вы поймете, что некоторые ходы намного лучше, чем другие.

ЯРМАРКА ЛЮСИ

Количество игроков: 1

Вид используемых Домино: дубль 6

Тип Игры: одиночная игра

Цель игры: убрать все плитки из макета, по две плитки, имеющие в сумме 12 точек.

Домино перемешиваются лицом вниз, а затем 7 стопок по три плитки в каждой выкладываются в ряд, лицевой стороной вниз, а оставшиеся 7 плиток выкладываются лицевой стороной вверх.

Дальше игрок удаляет любую пару фишек, имеющую в сумме 12, а открывшиеся две плитки поворачивает лицом вверх. Игра продолжается до тех пор, пока все фишки не будут удалены из макета, или не будет больше пар для удаления. После того, как нижняя плитка одного из 7 стеков удаляется, он остается пустым и игрок не может заполнить его другой плиткой.

Вариации: в обычной игре 0-0 и 6-6, и 1-0 и 6-5, убираются вместе, потому что нет другого способа сопоставить их. Для других плиток существует как минимум два варианта, чтобы собрать 12. Поэтому 1-6 может быть сопоставлена с 4-1, 2-3, или 0-5. Игра становится гораздо сложнее, если у вас лимит на большее количество точек. Попробуйте вариант, когда вам требуется убрать пары, имеющие 6 точек в сумме на каждой из половинок. Четыре оставшиеся плитки (0-6, 1-5, 2-4 и 3-3) являются плитками с 6 точками каждая и не соответствуют другим плиткам в наборе так, чтобы концы совпадающей пары составили в общей сложности шесть. Следовательно, правило шести не будет распространяться на эти четыре плитки, каждая из этих четырех плиток может быть сопоставлена с любой из других трех плиток (всего 12 точек для пары, как и в оригинальной игре).

САЧИКО \ SACHIKO

Доминошная вариация старинной японской игры с кубиками.

Вид используемого домино: дубль 6

Цель игры: Постарайтесь убрать все плитки с макета.

Подготовка к игре: Для игры нужно иметь два игральных кубика. Домино раскладывается в два ряда лицевой стороной вверх, в произвольном порядке.

Как играть: Плитки убираются бросками кубиков. Убрать плитку можно, если значения на одном из кубиков совпадает с одной из половинок домино, или их суммой. Например, если на кубиках выпало 3 и 6, убрать можно плитку 3:6, 4:5, 0:3 или 0:6.

За каждый ход можно убрать лишь одну фишку. Пустышка 0:0 убирается при любых значениях на кубиках.

Игра ведется до тех пор, пока при очередном броске кубиков вы не сможете убрать ни одной плитки.

Ваш результат — это количество убранных плиток, попробуйте побить этот рекорд в следующий раз. В идеале нужно убрать их все.

Варианты игры: Можно убирать одну, две или три плитки за один ход, при условии, что сумма точек на плитках совпадает с суммой точек на выпавших кубиках.

ЦИФЕРБЛАТ

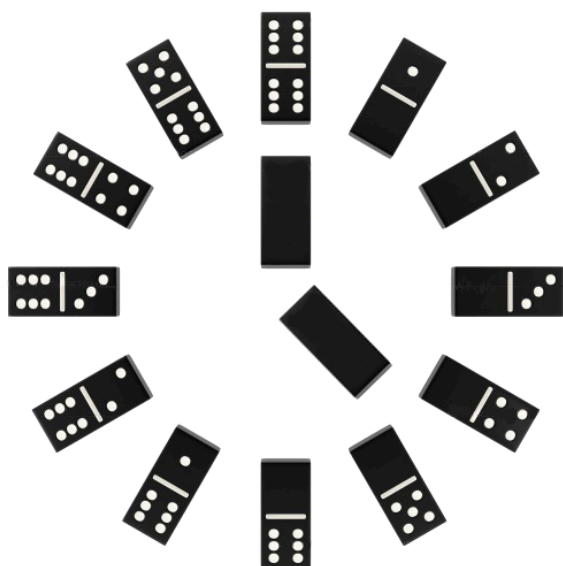
Вид используемого домино: дубль 6

Цель игры: разместить фишки так, чтобы сумма точек каждой фишки совпадала с положением на циферблате. Например, 6:6 должна располагаться на месте 12-ти часов, 1:0 на 13-ти, а 1:1 или 2:0 на месте 14-ти часов и т.д.

Подготовка к игре:

Найдите в наборе фишки 6:6, 0:1, 0:0 и отложите их пока что в сторону. Оставшиеся фишки поверните лицом вниз и перемешайте. Теперь можно начать выкладывать циферблат. Первую фишку со значением 6:6 положите на место 12-ти часов, вторую 1:0 на место 13-ти часов. Далее берите по одной случайной фишке из базара и продолжайте выкладывать их по кругу в виде циферблата.

После того как 12 фишек образовали круг, в центр положите две фишки которые будут исполнять роль стрелок. Пустышка 0:0 в игре участвовать не будет, так что пусть она и дальше лежит в сторонке.



Ход игры: Перемещайте разложенные фишки одну на другую, пока все они не займут свои места. Перемещать можно если сумма точек перемещаемой фишки больше или меньше на одну, или же равна сумме той на которую перемещается. Образовавшиеся пустоты нужно сразу заполнять фишками из базара, нельзя перекладывать туда фишки с циферблата. В любой момент, когда вам это покажется правильным, можно взять из базара одну фишку и положить на циферблат согласно правилам описанным выше. Пасьянс сошелся если все фишки стали на свои места, а в середине остались две стрелки, которые в самом конце переворачиваем лицом вниз - это будет как бы финальный аккорд.

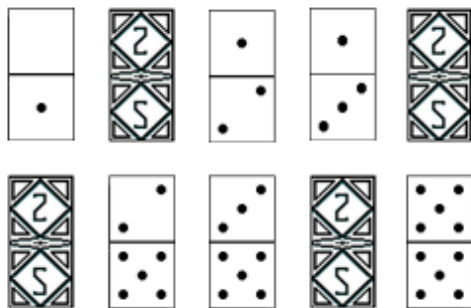
ДЕСЯТЬ В РЯД

Вид используемого домино: дубль 6

Цель игры: выложить ряд из 10 плиток, в порядке возрастания от 1 до 10.

Подготовка к игре: Для начала нужно отобрать из набора домино десять плиток со значениями от 1 до 10 точек, перевернуть их лицом вниз и перемешать. После чего выложить их лицевой стороной вниз в один ряд, или же в два по 5 плиток.

Как играть: Возьмите любую случайную плитку и переверните её лицом вверх. Сумма точек на этой плитке указывает, на какое место в табло её следует переместить. Если сумма точек на плитке равна 10, нужно положить её на место крайней плитки справа, предварительно освободив для неё место, взяв в руку, лежащую там плитку. Посмотрите на плитку в руке, если сумма точек равна, например двум, положите её на место второй плитки слева, соответственно взяв лежащую там



плитку в руку.

Продолжайте перекладывать домино по тем же правилам, пока вы не будете вынуждены положить плитку на пустующее место в табло. Ваш результат - это количество плиток лежащих лицом вверх. Попробуйте побить этот рекорд в следующий раз.

НОКАУТ

Вид используемого домино: дубль 6

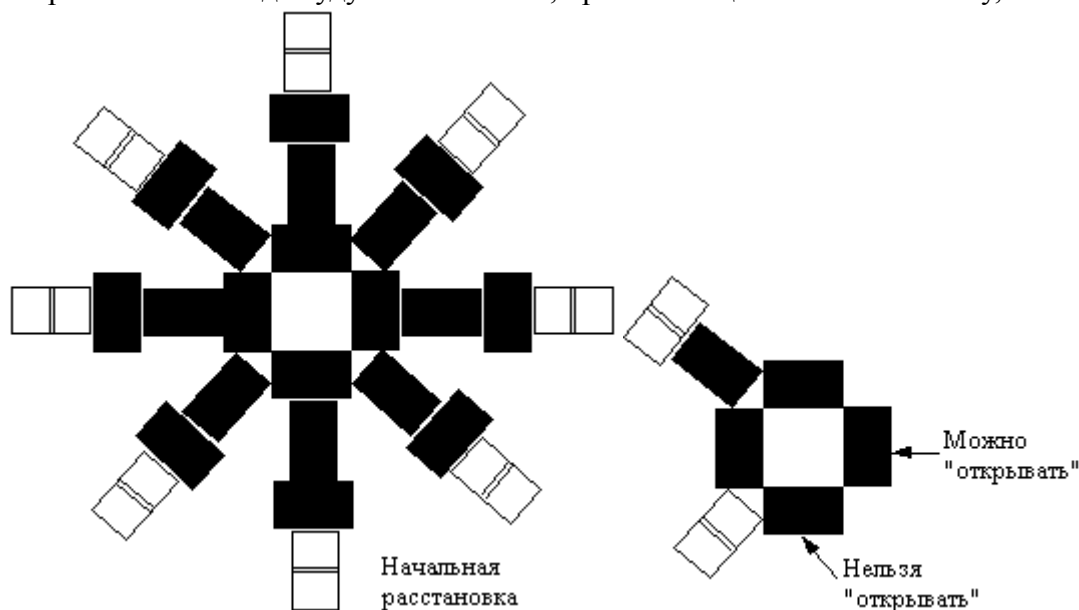
Цель игры: Попробуйте убрать все плитки из линии.

Как играть: Поверните все плитки лицом вниз и перемешайте, после чего выложите их в одну длинную линию. Поверните каждую плитку лицевой стороной вверх, не меняя свою позицию. Если есть какие-либо плитки концы которых имеют одинаковое количество точек (в том месте, где они соприкасаются), вы можете убрать их из линии. Сдвиньте домино вместе чтобы закрыть пробелы (не изменять их порядок). Попробуйте убрать как можно большее количество плиток.

Окончание игры: Когда вы больше не можете убрать ни одной плитки, посчитайте количество оставшихся плиток (1 балл за каждую плитку). Попробуйте побить ваш рекорд в следующий раз.

ПАУК

Правила этого пасьянса очень просты: можно убирать по две любые "открытые" кости, если их сумма составляет 12 очков (например, 5:1 и 3:3). После этого "освободившиеся" кости "открываются" и игра продолжается. Любую кость, составляющую центральный квадрат можно открыть только когда будут сняты кости, примыкающие не только с боку, но и с углов.



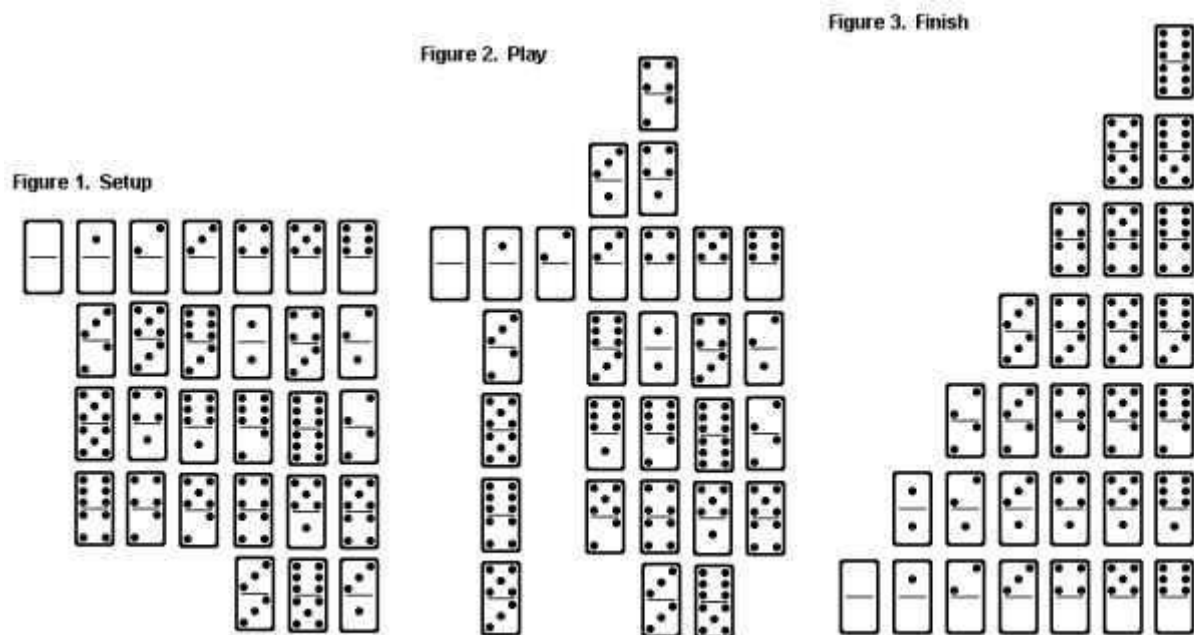
СОЛИТЁР

Этот домино пасьянс основан на карточной игре Солитёр.

Вид используемого домино: дубль 6

Цель игры: Выложить плитки по возрастанию и в соответствии с мастью.

Подготовка к игре: Поместите все плитки с пустой или с пустыми половинками лицевой стороной вверх в числовом порядке. Перетасуйте оставшиеся и положите их рубашкой вверх, в стёки по 3 и 4 плитки - под пустые половинки плиток разложенных перед этим. Оставьте пространство под пустым дублем 0/0 незанятым. Рис. 1.



Как играть: Для выигрыша все плитки должны быть уложены по возрастанию и по порядку в соответствии с мастью, см. рис. 3.

Нижние плитки можно перекладывать в убывающем порядке. Например плитка 3/3 может перейти под плитку 5/2, а 5/3 может перейти под 6/4. Пустышка 0/0 остаётся свободной, так же как и освободившиеся стеки. На рисунке 2 показана структура после этих ходов - плитка 3/1 переехала, плитка 4/2 перешла под плитку 3/3, плитка 4/1 переехала, плитка 4/2 переехала, плитка 5/3 перешла под плитку 6/4 давая новую свободную ячейку. Игра считается выигранной если вы смогли разложить плитки в соответствии с правилами, или проигранной если вы застряли.

ТРАФИК

Цель игры выложить все кости домино, собирая их в «четверки» (4 последовательных количества точек да частях костей, выставленные в возрастающем или убывающем порядке по прямой линии). «Пустышки» считаются только как 0 в последовательности 0-1-2-3.

Для начала игры все кости выкладываются лицевой стороной вниз и тщательно перемешиваются. После этого из этого «базара» вытягиваются четыре кости при игре комплектом Д6, пять костей при игре комплектом Д9, или шесть костей при игре комплектом Д12 (именно это количество костей будет выбираться при каждом последующем раскладе)

Используйте 2, 3, или 4 кости чтобы выложить четыре части с последовательными количествами точек в ряд - четверку. Пример: при игре с комплектом Д6 игрок вытянул кости 3-6, 1-2, 2-4, 5-5. В этой ситуации есть возможность сложить «четверку» из всех четырех костей:

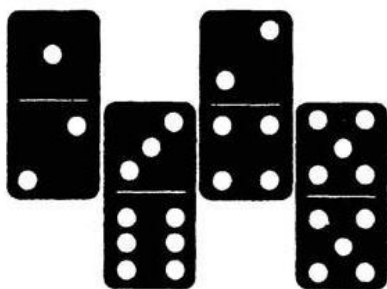


Рисунок 1

или из трех костей:

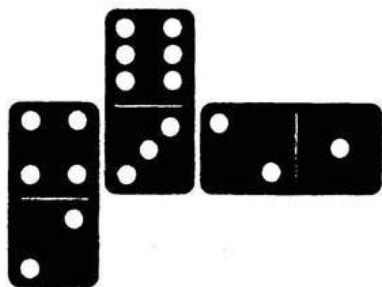


Рисунок 2

Если первые четыре кости домино не могут сложить никакой четверки нужно вытягивать кости из «базара», пока такая возможность не появится.

Для дальнейшей игры в каждом последующем раскладе Вы можете вытянуть из «базара» нужное Вам количество новых костей домино для дополнения имеющегося у Вас на руках количества до определенного в начале игры (4, 5 или 6 костей) и выкладывания новой «четверки». Однако, если в какой-то момент наличествующие кости не позволят Вам выложить «четверку», значит пасьянс не сложился, - переверните все кости лицом вниз, перемешайте и начните с начала.

Чтобы делать новую «четверку» обычно достаточно добавлять 2 или 3 кости домино. Иногда можно сделать это ,добавив всего одну кость: это должна быть кость домино с последовательным количеством точек на частях. Тогда ей можно дополнить существующую последовательность. Например, Вы можете положить кость 7-6 после 9-8 или перед 5-4 - если подобные комбинации есть на игровом поле.

Пока Вы делаете «четверку» в каждом раскладе, последовательность и положение других частей (свободных) не имеют значения вообще. Только убедитесь, что соблюдены следующие условия:

- Нельзя перемещать никакие уже выложенные кости домино
- Не делайте прямую линию из 5 или более последовательных частей в ряду. Четыре - предел!

СЕМЬ π

Имя этого пасьянса происходит от названия греческой буквы π . Четыре домино используется для придания формы π , это означает, что из набора дубль шесть, можно выложить семь π .

Вид используемых домино: Игра была разработана и проверена с помощью набора домино дубль 6, но другие наборы также могут быть использованы, однако число π и размеры должны быть увеличены соответственно. Например для набора дубль 9 лучше всего сделать 11 π для каждого из 5 домино - удлиненный π с тремя плитками вдоль ее спины.

Цель игры: Плитки домино от руки размещаются на столе, чтобы сформировать форму буквы π . В итоге нужно сформировать семь таких π форм. Торцы плиток должны совпадать.

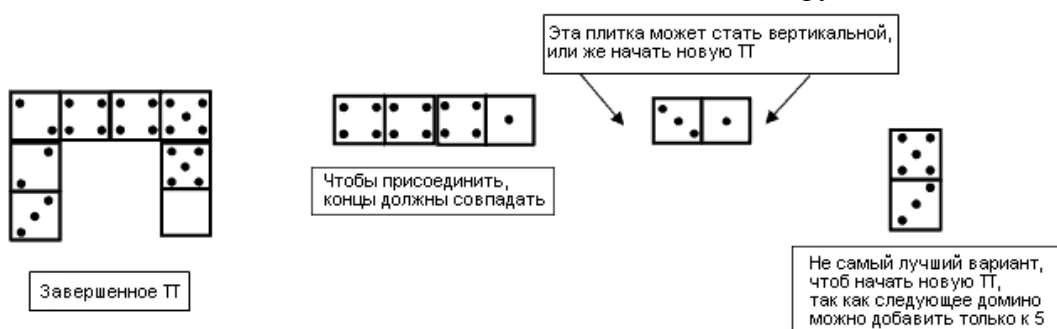
Как играть: Домино кладутся лицевой стороной вниз и перемешиваются в виде базара. Из базара берутся три плитки и располагаются в соответствии с принятым решением. Возможно из этих трех домино начнется либо один, два или три π . Можно играть все три плитки на одном π , играть две плитки на одном π и начать очередную π .

Плитки не могут быть перемещены после размещения (если одна плитка лежит горизонтально, то следующая плитка может пойти в любую сторону)

В местах соединения, торцы плиток должны совпадать.

В конце каждого хода из базара берется плитка, чтобы общее количество плиток в руке равнялось трём.

Если в любой момент плитка не может быть выложена в игру - это значит, что пасьянс не сошелся.



В этой игре один π был завершен, и три других начаты. 7 π должны быть завершены до конца игры.

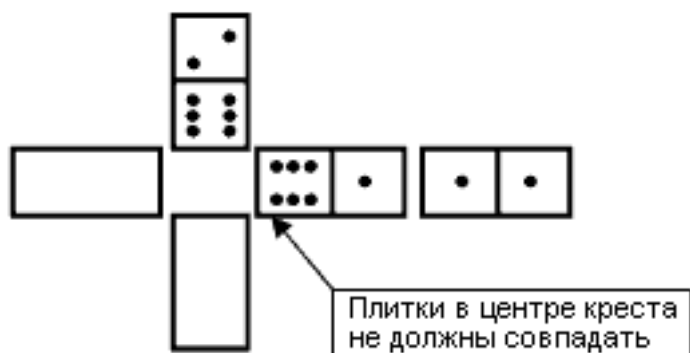
КРЕСТ

Вид используемых домино: В игре используется дубль шесть домино набор, но другие наборы также могут быть использованы.

Цель игры: Нужно выложить все доминошки из базара в форме креста.

Как играть: Домино кладутся лицевой стороной вниз и перемешиваются. Плитка домино берется в руку и кладется лицевой стороной вверх. Следующая на очереди может быть пристыкована к первой плитке или же может начать следующую перекладину креста. Игра продолжается добавляя домино к открытым концам путем сопоставления. Если плитка не может быть выложена ни на одном конце креста, она отправляется на свалку.

После того, как все домино были опробованы, свалка тасуется и становится базаром, после чего игра продолжается. Свалку можно тасовать столько раз, сколько вам нравится.



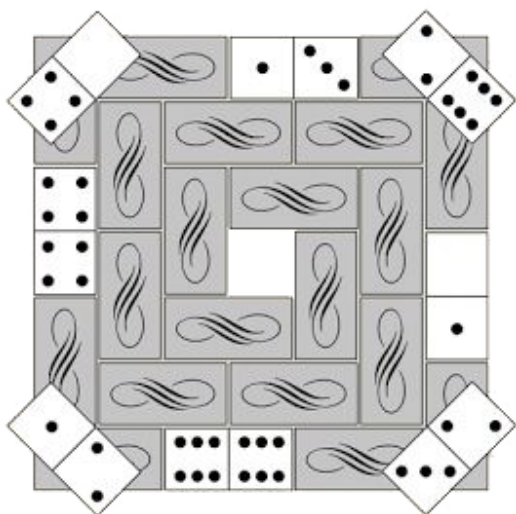
Первое домино 6/2 размещено вертикально.

Во-вторых, домино 6/1 можно добавить к первой плитке или начать крест, как показано на рисунке.

В-третьих, дубль домино 1/1 мог быть третьей стороной креста, но был разыгран, как показано на рисунке.

ТЮРЬМА

Простой пасьянс из домино. Цель игры - убирать костяшки по две так, чтобы сумма точек на данных костяшках равнялась 12.



ЛУСОН

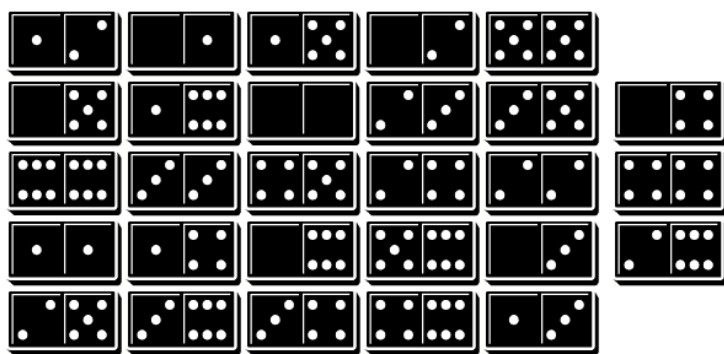
Число игроков: 1

Вид используемых домино: дубль 6

Вид игры: Одиночная игра

Цель игры: избавиться от фишек, точки которых в сумме дают число 12. Количество удаляемых из игры фишек не должно превышать 2 штуки.

Разложите фишки на доске лицевой частью вниз. Образуйте пять вертикальных рядов по пять фишек в каждом. Три оставшиеся фишки уберите.



Переверните фишки, сохраняя их месторасположения. Если сумма точек на двух фишках нижнего горизонтального ряда равна 12, удалите их. Две фишки из вертикального ряда, прилегающие ребрами к образовавшимся пустотам не могут быть удалены, даже если сумма их точек равна 12.

Три фишки, удаленные в начале игры, могут быть приняты в игру в любое удобное для игрока время. Однако они могут образовывать пару только лишь с фишками из нижнего ряда.

По ходу игры может получиться так, что у вас окажется меньше пяти вертикальных рядов. В этом случае разрешается передвигать фишки из нижней части вертикальных рядов для формирования новых. Но следует помнить, что на протяжении игры у вас не может быть больше пяти вертикальных рядов. Это правило очень важно, в случае если бы у вас в одном вертикальном ряду оказались комбинации 6-5 и 0-1 или 6-6 и 0-0 вы не смогли бы выиграть игру, не имея привилегии формировать новые вертикальные ряды.

В этой игре следует полагаться только на удачу и собственное мастерство. Уже после более пристального изучения получившейся выкладки вы убедитесь, что некоторые ходы более выгодны, а некоторые, к сожалению, менее.

В традиционной форме этой игры существуют обязательные сочетания некоторых фишек. В их числе 0-0 и 6-6 или 1-0 и 6-5. Не трудно заметить, что для них невозможно придумать других сочетаний. Для остальных костей существуют как минимум две комбинации. Таким образом 1-6 сочетается с 4-1, 2-3, или 0-5. Если захотите усложнить игру, сократите количество комбинаций до одной. Попробуйте суммарное число точек снизить до шести.

Четыре оставшиеся фишки (0-6, 1-5, 2-4, и 3-3) в сумме дают 6, следовательно, не могут образовать пары. Таким образом, правило - формировать пару с суммарным числом 6 на них не распространяется. Они могут образовывать пару с суммарным числом 12, как в традиционной форме этой игры.

КОЛОННЫ

Тип используемого домино:

Игра была разработана и протестирована с помощью дубль-шесть набор домино, но другие наборы также могут быть использованы.

Обзор

В этой игре игрок создает столбцы домино, в котором значение числа на домино - это важный фактор. Каждая доминошка рассматривается как два отдельных номера, один из которых считается действующим и строится либо вверх, либо вниз. Одновременно можно строить только две колонки. Дубли играют особую роль, поскольку они используются в качестве блокировки, чтобы остановить колонну. Цель игры, выложить все плитки в столбцах.

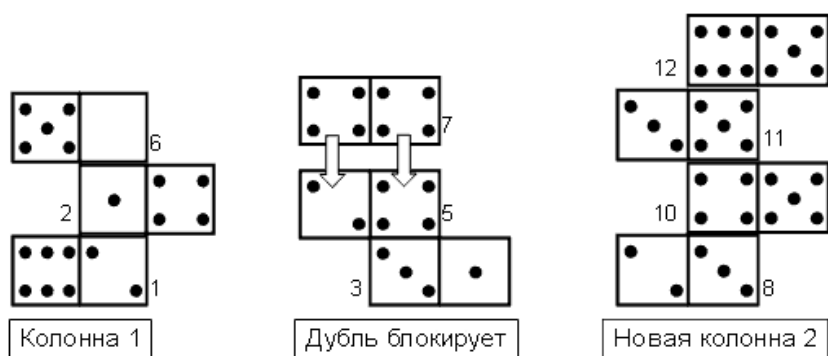
Процесс игры:

Домино кладутся лицом вниз и перемешиваются. Из базара берется плитка и кладется горизонтально, лицом вверх. Затем берется в руку вторая плитка домино и принимается решение либо начать другую колонку или присоединить её к первому домино так, что создается столбец, который будет идти либо вверх, либо вниз (обе колонки могут расти в одном или разных направлениях). Для этого домино размещаются со смещением и формируются в виде лестницы. Игра продолжается в этой манере, выборе домино и присоединения его к колонне. Если же плитка домино не может быть присоединена, она переворачивается лицом вниз и отправляется прямым ходом в груды металлолома. Пустышка считается как ноль, и так по порядку плитки 3, 4, 5, 6, пустая, 1, 2, 3... когда идет вверх, а 3, 2, 1, пустая, 6, 5, 4... При переходе вниз.

Нельзя начинать строить колонну с дубля. Если первым оказался дубль, то он сразу же удаляется из игры.

Если в процессе игры выбран дубль, и если он совпадает с номером в верхней или нижней части столбца, то он размещается на вершине или под этой плиткой и колонна останавливается. Если дубль не может остановить колонну то он отбрасывается и больше не будет принимать участие в игре.

Если базар закончится, тогда свалка тасуется и становится базаром, и игра продолжается. Передача свалки разрешается только один раз. Количество оставшихся плиток (кроме дублей) представляют собой результат.



Пример Игры

1. первая плитка домино начинает столбец
2. Плитка может начать второй столбец, но сыграна на первую плитку
3. Единственное место, куда можно походить, чтобы начать второй столбец
4. 6/3 отправляется на свалку, лицом вниз
5. Опирается на вторую колонну, в любом случае наращивать предпочтительнее - больше вариантов
6. добавлена к первой колонне, так как пустышка следует за 1

7. 4/4, так как есть 4 на верхней части колонны 2, он останавливает колонну. (т. е. должна быть выложена на верхней части плитки 5).
8. Единственное место, чтобы продолжать играть, основание второго столбца
9. 6/6 не может остановить колонну и её выбрасывают
10. добавлена на вторую колонну
11. добавлена на вторую колонну
12. Могли бы присоединить к любой колонне, так как 6 следует за пустой при переходе вниз (и наоборот)

Окончание игры

Количество оставшихся плиток результат. Цель - результат ноль. Выкинутые дубли не засчитываются в окончательный результат.

Вариации

Попробуйте строить только один столбец или три максимум.

Можно попробовать разрешить передачу свалки несколько раз.

Попробуйте построить колонну выкладывая домино не взирая на то, верх это или низ. На вершину колонны можно присоединить плитку меньшего значения и наоборот.

ТЕРПЕНИЕ

Количество игроков: 1

Вид используемого домино: дубль 6

Разновидность игры: одиночная игра.

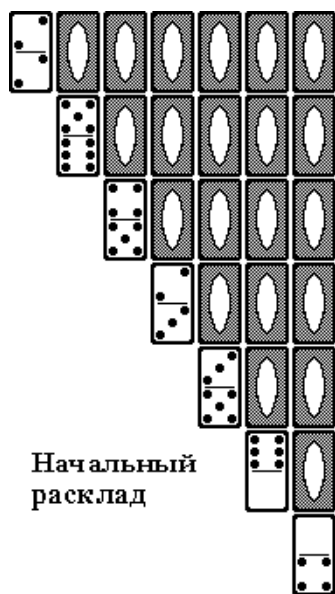
Вариант названия: «Маленькая Арфа».

Цель игры: перевернуть все фишки лицевой стороной вверх из семи или менее вертикальных рядов.

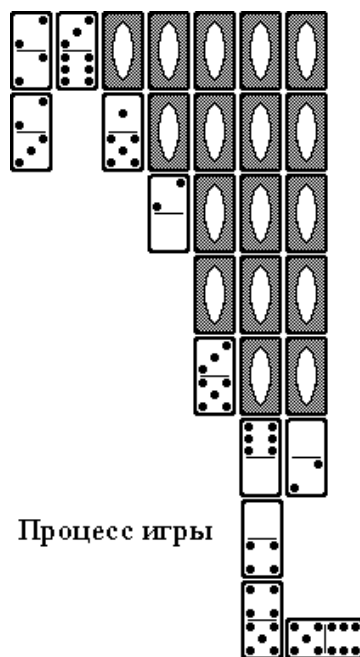
Не переворачивая плитки, распределите их в семь вертикальных рядов. Первый ряд должен состоять из 7 плиток, второй из 6 и т.д., с последующим уменьшением количества плиток. Таким образом последний ряд будет содержать всего одну плитку. Все плитки должны быть лицевой стороной вниз, кроме нижних плиток в каждом столбце, которые должны быть повернуты лицевой стороной вверх.

Выберите лишь один способ переворачивания плиток и используйте его на протяжении всей игры. Передвигайте перевернутые плитки так, чтобы их половинки совпали, но не вращайте кости. Плитки нужно перемещать друг под друга, по вертикали, верхней половинкой к нижней.

Если последняя плитка в колонне перемещается оставив пустое место, то игрок может заполнить его любой открытой плиткой, допускается передвижение одной плитки или целого ряда, или части ряда совпадающих плиток. По ходу игры не должно быть больше семи вертикальных рядов.



Начальный
расклад



Процесс игры

ЗАМОК НА СКАЛЕ

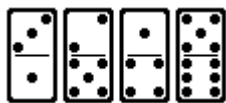
Правила игры «Замок на скале»

Число игроков: 1

Вид используемых домино: любые домино

Вид игры: Одиночная игра

Цель игры: Убрать все домино из набора.



В 1-4-между 2-5 и 5-6, поэтому могут быть удалены

Возьмите 3 кости из «базара» и положите их лицом вверх в ряд. В целях объяснения, давайте назовем эти 3 кости домино слева направо «Домино 1», «Домино 2» и «Домино 3». Если число точек на одном конце «Домино 1» совпадает с числом точек на одном из концов кости «Домино 3», то тогда «Домино 2» удаляется из ряда. Продолжайте брать кости домино, всегда приставляя их с правой стороны или к концу ряда. Если происходит соответствие между концами любых двух костей домино разделенных одной костью в ряду, то у игрока есть возможность убрать все эти три кости из ряда. Игрок может посчитать, что это не лучшая стратегия в том, чтобы убрать все 3 кости, в зависимости от того, какая ситуация будет после этого хода. Хотя игрок должен всегда убирать как минимум одну кость когда предоставляется такая возможность. Должны ли вы убирать все домино из ряда, вы просто берете кости из «базара» и начинаете новый ряд также как в начале. Продолжайте эту процедуру до тех пор, пока вы не убрали все кости из набора или до тех пор пока вы не можете убрать более ни одной кости.

БАРОНЕТ

Правила игры «Баронет»

Число игроков: 1

Вид используемых домино: Любые домино

Вид игры: Одиночная игра

Цель игры: Убрать все домино из линии.

Положив на стол кости лицевой стороной вниз, выстройте их все в одну линию, вплотную друг к другу напротив себя.

Игра ведется слева направо и первая кость домино в этой линии считается стартовой точкой. Начинайте переворачивать домино лицевой стороной вверх по одному за раз, ведя подсчет «ноль, один, два, три ...» по мере того как каждая кость домино переворачивается.

Если проговариваемое число совпадает с суммарным числом точек на этой кости, то удалите эту кость из линии. Продолжайте считать там где вы остановились до этого по мере того как вы переворачиваете следующую кость домино в линии.

Проговариваемое число начинается с нуля и заканчивается числом точек на высшем дубле используемом вами набора домино (например если набор дубль-6 -12; дубль-7 – 14, дубль-3 – 6, дубль-9 – 18, дубль-12 – 24). Если вы играете набором дубль-6, то считайте до 12, затем считайте начиная с нуля в тот момент когда вы переворачиваете следующую кость в линии.

Когда достигнете конца линии, возвращайтесь к первой кости в линии продолжая счет с конца линии. Если число, проговариваемое при перевороте последней кости в линии было «один», то число «два» должно быть проговорено при перевороте первого домино в линии.

Продолжайте этот процесс до тех пор, пока все кости из линии домино не будут удалены или пока вы не сможете более удалить ни одной кости.

ХОРОШИЕ СОСЕДИ

Правила игры «Добрые соседи»

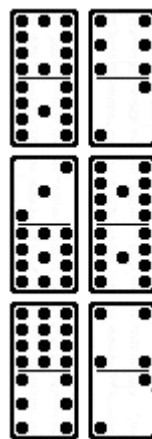
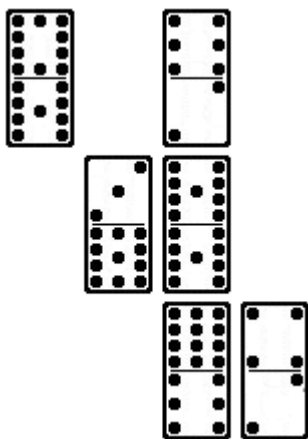
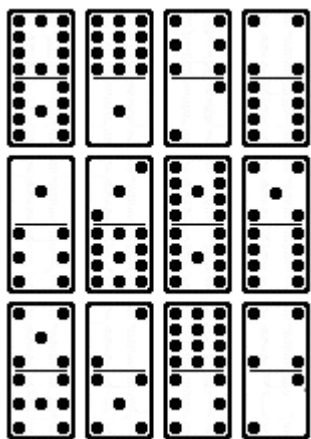
Количество игроков: 1

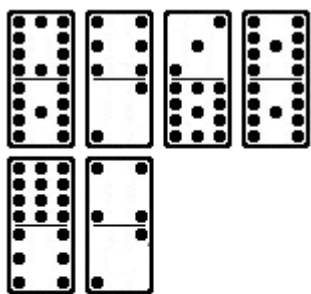
Вид используемых домино: дубль 12

Вид игры: одиночная игра.

Цель игры: сформировать пары из всех фишек, удаляя их из игры, кроме одной.

Расположив фишки на доске лицом вниз, произведите набор из 12 фишек и расположите их в 3 горизонтальные линии по четыре кости ряду. Затем переверните их, эти фишки образуют табло.





Из вашего табло вы можете удалять «Добрых соседей». «Добрые соседи» это фишки, совпадающие по количеству точек, хотя бы на одной из их половинок и расположенные рядом друг к другу (включая диагональное расположение). Одинаковые половинки должны касаться ребрами. В каждом заходе удаляйте хотя бы одних соседей. (Впрочем, если хотите можете удалять несколько пар сразу). В этой примерной выкладке несколько пар «соседей»: 6-1 + 12-6; 9-12 + 12-6; 9-12 + 12-3; 3-2 + 3-1; 3-2 + 5-3; и 9-3 + 3-1.

Если вы удалили с табло пары фишек, то оставшиеся фишки перемещаются по табло со сдвигом в верхний левый угол. Делайте это следующим образом: сначала заполните пустоты фишками, сдвигая их влево. Затем из левой части среднего ряда перемещайте фишки в верхний правый ряд, а из левой части нижнего ряда в правую часть среднего ряда. После того, как все сдвиги произведены, дополните свое табло фишками из запаса слева направо еще раз, чтобы оно имело три горизонтальных ряда по 4 фишки.

Пример: Предположим вы удалили 3-2 + 3-1 и 6-1 + 12-6 из табло. Переместите 0-0 налево, поднимите 9-12 на верхний ряд, переместите 12-3 налево, поднимите 3 фишки из нижнего ряда на ряд выше, возьмите 4 новые фишки из запаса и разместите их слева направо в нижнем ряду.

Затем опять продолжайте формировать пары, убирать и перемещать фишки. Игра считается проигранной в том случае, если вы в тупике и не можете сформировать ни одной пары.

Варианты: Этот вид игры можно играть и набором 9 дублей. В этом случае горизонтальные ряды формируются тремя фишками, а не четырьмя. Цель игры такая же как и в предыдущем случае - удалить все фишки, кроме одной.

Вы также можете играть домино с 6 дублями. В этом случае вы выкладываете два горизонтальных ряда по шесть фишек. Цель - убрать все фишки.

ТОЧКИ ПОЛЬКИ

Правила игры «Точки Польки»

Количество игроков: 1

Вид используемых домино: дубль 6

Разновидность игры: игра с одним игроком

Вариант названия: двенашки

Цель игры: убрать все фишки по две за раз, если сумма точек на них равна 12.

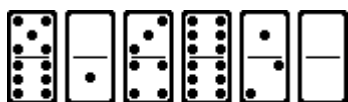
Вытяните 6 фишек и разложите их лицевой стороной вверх в горизонтальный ряд.

Если две фишки в сумме дают 12 точек, уберите их в сторону. Затем вытяните еще две из «базара» и положите их в ряд. Игра продолжается до тех пор, пока не кончатся фишки на вашей доске.

Если произошло так, что на вашем табло более двух фишек с 12 точками в сумме, вы можете набрать еще две фишки из «базара» и только потом убрать пару фишек.

Если у вас на табло более двух фишек, дающих в сумме 12, то вы можете удалить любые две. (Например: 3-3 может быть удалена с фишкой 6-0 и с фишкой 4-2).

Варианты: 1) Вы можете использовать табло с 5 фишками в ряду или с 4 фишками для усложнения игры. Вы также можете увеличить количество фишек в табло до семи для более легкого уровня. 2) Этот вид игры также может протекать с домино другой разновидности, чем дубль 6. Для этого надо произвести необходимые изменения в партии. Можно играть домино дубль 9, тогда пара должна давать в сумме 18 точек. Также по этому принципу можно использовать другие разновидности домино. Просто удвойте дубль. (Например: 6 для домино дубль 3, 24 для домино дубль 12 и т.д.). Это и будет число, которое должно получиться в результате сложения точек с двух фишек.



Polka Dot Layout Example

Варианты: в традиционном варианте этой игры «пустышка» должна убираться с 6-6, а 5-6 с 1-0, потому что для этих костей нет других вариантов. Что касается других фишек, то они могут образовывать по меньшей мере 2 пары. Таким образом, 1-6 сочетается с 4-1, 2-3, или 0-5. Игра будет усложнена, если вы ограничите количество вариантов для фишек

СКВИЗ

Правила игры «Сквиз»

Количество игроков: 1

Вид домино: любой

Разновидность игры: одиночная игра

Партия: дубль 12, дубль 6, дубль 9.

Цель игры: убрать все фишки в конце игры. Однако в случае если у вас осталось 1 или 2 фишки в конце игры, это считается близким выигрышем

Игра: Расположив фишки на доске лицевой стороной вниз, произведите набор из 7 фишек и распределите их в горизонтальный ряд перед собой. Убирать можно фишки с совпадающими половинками (То есть половинка фишки должна иметь такое же количество точек, как и половинка другой фишки). Однако эти фишки должны располагаться близко друг к другу, не более, чем 1-2 фишки могут разделять их. Следует добавить, что игрок может убрать сразу три и более фишки. Если у вас больше одного потенциального хода, вы можете выбрать наиболее выгодный.

После удаления пар фишек из табло, просто придвиньте фишки ближе друг к другу. После этого убирайте новые образовавшиеся пары, если это возможно, до тех пор, пока у вас не иссякнут варианты ходов. Как только у вас иссякнут варианты ходов, вытяните еще 7 фишек и добавьте их в ряд справа от оставшихся фишек.

Продолжайте в этом же ключе, добавляя, убирая фишки до тех пор, пока вы не сможете сделать очередной ход. Игра проиграна, если на табло остались фишки.

На заметку: Исход игры зависит в большей степени от удачи и от тактики игрока. Для последнего хода, у вас должно остаться 3 или больше фишек с совпадающими половинками в табло.

СТАК

Правила игры «Стак»

Количество игроков: 1

Вид используемого домино: дубль 6

Разновидность игры: одиночная игра

Цель игры: удалить из игры все домино по 1 штуке за раз, сопоставляя кость с одним из восьми представленных на табло набором точек.

Ход игры: наберите 4 фишки и положите их лицевой стороной вверх так, чтобы они образовывали горизонтальный ряд.

Затем вытяните еще одну фишку и постарайтесь сопоставить ее с одной из восьми комбинацией точек в горизонтальном ряду. Продолжайте игру, вытягивая и сопоставляя фишки.

Игра считается проигранной тогда, когда игрок не может осуществить очередной ход, ввиду несовпадения комбинаций точек. Если игроку удалось выложить все из 28 фишек, игра считается выигранной.

Варианты: Для усложнения игры образуйте горизонтальный ряд не из четырех фишек, а из трех. Чтобы упростить игру, вытягивайте пять или шесть фишек в начале игры.

БОЛЬШИЕ ЧАСЫ

Версия для комплекта Д12

Цель: Нужно расположить дубли подобно циферблату, каждый на месте соответствующем часу равному его точкам, - 12-12 наверху, 1-1 на месте часа, 2-2 – в 2 часа и т.д.

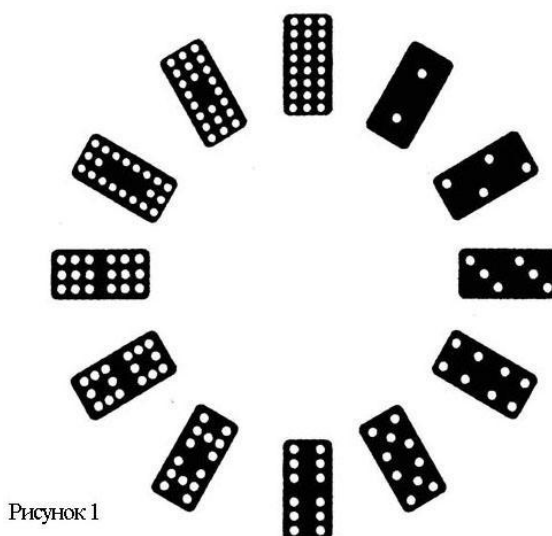


Рисунок 1

Начало: Сначала найдите в комплекте дубль 0-0 и положите его как показано на рисунке 2 по направлению к 12 часам. После этого оставшиеся кости укладываются на стол лицом вниз и тщательно перемешиваются. Из получившегося «базара» произвольно вытаскиваются 12 костей которые последовательно начиная с 12 часов по часовой стрелке раскладываются по кругу (как показано на рисунке 2).

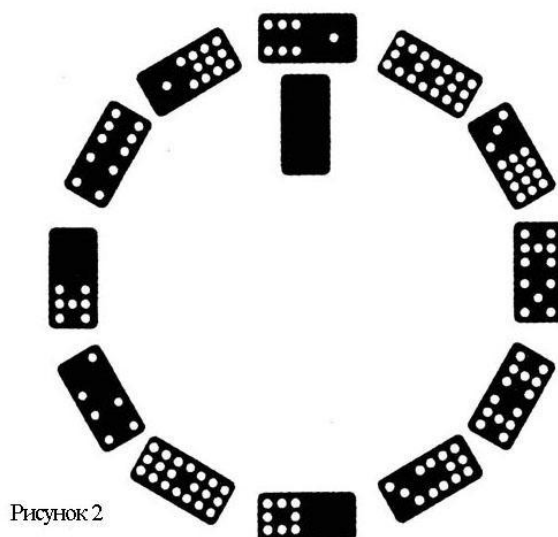


Рисунок 2

Далее нужно по одному вытягивать из базара кости домино и укладывать их сверху на любую кость круга у которой одна из частей совпадает с частью вытянутой. Например, если при ситуации на рисунке 2 из базара вытянута кость 6-10, то можно положить её на 3-10, 6-1 или 4-6. Вероятно, лучшим решением будет 4-6, поскольку она лежит на позиции «10 часов» и в случае появления дубля 10-10 его можно будет сразу положить на свое место. Если есть возможность, лучше создавать в соответствующих часах шанс положить туда необходимые дубли. Если вытянутую из базара кость не возможно положить никуда, то она помещается в отдельную кучу и больше не используется в игре. Если из базара вытянут дубль, а его нет возможности разместить на циферблате, то пасьянс не сложился и продолжать нет смысла. Лучше положить дубль не в свою позицию и разобраться с этим после. Помещение дубля в свою позицию «консервирует» эту позицию, - всю стопку костей нужно повернуть вокруг своей оси (как показано на рисунке 1).

«Сложный» дубль. Если вытянутый из базара дубль нет возможности разместить на циферблате или если он размещен на циферблате, но не на своем месте (к примеру, дубль 7-7 на 2 рисунке лежит на позиции «4 часа») – такая ситуация называется «сложный дубль». В этой ситуации можно перемещать кости домино внутри циферблата с одной стопки на другую, если части этих костей совпадают. Подобную ротацию нужно продолжать до тех пор, пока сложный дубль не будет установлен на свое место. Можно даже начисто убрать все кости с какой-то позиции, однако, нужным следующим ходом на эту позицию положить либо правильный дубль, либо любую другую кость.

ВАЖНО: На дубль нельзя положить никакую другую кость. Вне зависимости от того, на своем месте лежит дубль или нет.

Версия для комплекта Д9 отличается тем, что на циферблате выкладывается только 9 часов.

Версия для комплекта Д6 совсем проста и сводится к половине циферблата (при желании, можно выложить позиции по прямой линии).

БРАКОНЬЕР

Правила игры «Браконьер»

Количество игроков: 1

Вид используемого домино: дубль 6

Разновидность игры: одиночная игра

Цель игры: Поместить один из семи дублей на самый низ каждого стека (рядов), при этом верхние три фишки в этом столбике должны соответствовать своему дублю.

Ход игры: расположите фишки лицевой стороной вниз в семь стеков по 4 кости в каждом.

Фишка из одного стека может перемещаться на другой, только если они совпадают половинками.

Переверните фишки в стеках лицевой стороной вверх. Не путайте порядок костей. Никогда не перемещайте фишки так, чтобы стек вмещал в себя более 5 фишек.

Если вы осуществляете ход нижней фишкой из стека, только дубль может занять его место.

Не переворачивайте домино, если это не единственная или верхняя фишка в стеке.

ЮБИЛЕЙНЫЙ

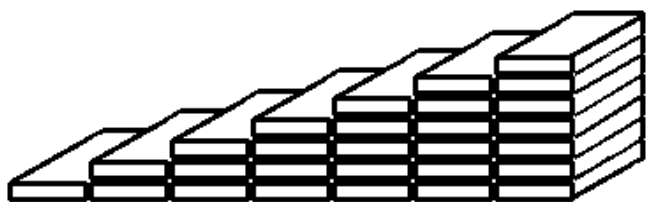
Правила игры «Юбилей»

Количество игроков: 1

Вид используемого домино: дубль 6

Разновидность игры: одиночная игра

Цель игры: переместить все фишки из нескольких стеков так, чтобы они образовали определенную фигуру.

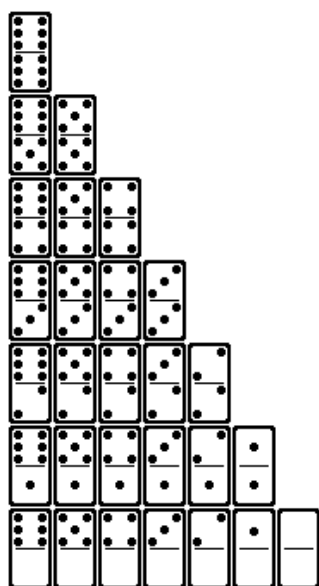


Ход игры: Расположив все фишки лицевой стороной вниз, наберите 7 костей и образуйте горизонтальный ряд. Фишки должны касаться друг друга.

Вытяните еще 6 фишек. Не переворачивая, расположите их над фишками первого ряда. Одна левая кость останется не прикрытой. Затем вытяните 5 фишек и по такому же принципу распределите поверх уже имеющихся у вас рядов. Затем вытяните 4, 3 и т.д., располагая их справа налево.

В результате у вас должно получиться 7 стеков, с фишками, перевернутыми лицевой стороной вниз, с соприкасающимися сторонами, слева направо 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Переверните верхнюю фишку каждого из семи стеков лицевой стороной вверх.

Только верхняя фишка в каждом стеке может перемещаться. Их можно перемещать из стека в стек, или из стека в специальный латок. В стеке по ходу игры может содержаться и более 7 фишек. Однако на протяжении игры не может быть более 7 стеков.



Каждый раз, когда верхняя фишка в стеке будет неперевернутой (это произойдет после перемещения), переворачивайте ее.

Если в стеке не осталось фишек, и на его месте образовалась пустота, можно сформировать новый стек, но начать его необходимо только с дубля. Этот дубль должен быть верхней фишкой другого стека.

Против правил - смотреть неперевернутые фишки в стеках.

КОСЫНКА

28 косточек домино тщательно перемешивают и закрытыми выкладывают косынкой: в верхнем ряду — 7 косточек, в нижнем — 1. Затем все косточки открывают. Получается картина, изображенная на рисунке 1. Требуется переставить косточки, подчиняясь определенным правилам, так, чтобы из исходного (произвольного) положения рис. 1 прийти к конечному (упорядоченному) положению рис. 2.

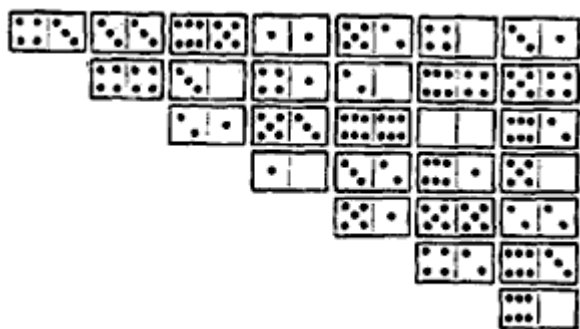


Рис.1

Правила эти следующие:

1. Косточку 0—0 вынимаем из «косынки» и откладываем в сторону.
2. В образовавшееся окно можно положить косточку из любого ряда при условии, если число очков на ней будет на единицу меньше числа очков на косточке, лежащей непосредственно сверху над окном. Например, вместо косточки 0—0 на рис. 1 можно положить либо 4—5, либо 6—3, так как над окном (0—0 вынута первым ходом) расположена косточка 6—4. Если над окном лежит 5—5, то в окно можно класть лишь одну косточку, а именно 5—4. Если над окном лежит 4—0, то положить в окно можно только 3—0 и т. д.

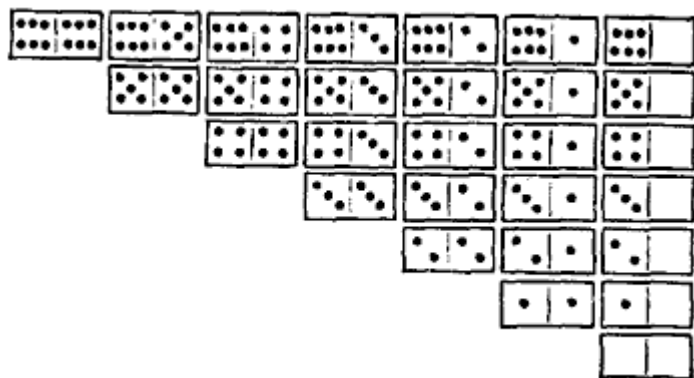


Рис.2

3. Если в окно будет положена косточка из верхнего ряда, то на место, освободившееся в верхнем ряду, кладется соответствующая конечному положению косточка с «шестеркой». Например, если, согласно правилам, из верхнего ряда переложена косточка 5—2 (см. рис.), то на ее место кладут косточку 6—2, а в образовавшееся окно от изъятия 6—2 можно положить 4—4 или 5—3, так как над окном будет 5—4 и т. д.

Перестановка проводится до тех пор, пока все косточки не займут свои места. Последней ставится 0—0, отложенная вначале.

4. Если образовавшееся окно не позволяет произвести дальнейшую перестановку (например, если над окном оказалась косточка 1—0), то разрешается убрать из «косынки» дубль 1—1 и использовать вновь образовавшееся окно. Если же окажутся закрытыми оба окна, то разрешается открыть третье (и последнее) окно, сняв косточку 2—2. Если и после этого дело не пойдет, то считаем, что пасьянс не сошелся.

Сойдется пасьянс или не сойдется, зависит не только от первоначального расположения косточек в «косынке», но и от того, какой косточкой вы заполните окно при перестановке. Выбирая «одну из двух», вы осмысливаете возможности дальнейших перестановок, учитывая всегда желательное освобождение мест в верхнем ряду.

Изложенные правила можно закрепить в памяти на разобранный ниже примере.

Исходное положение:

3/0	5/1	6/1	6/0	5/3	5/2	4/2
	4/0	6/4	3/2	6/2	5/4	4/3
		4/1	2/0	6/3	0/0	4/4
			6/6	3/3	5/5	6/5
				1/1	2/1	5/0
					3/1	1/0
						2/2

Раскладка: 0—0; 5—3; 6—2; 5—2; 6—1; 6—4; 5—4; 6—0; 6—3; 4—2; 6—0; 5—1; 6—5; 4—3; 5—0; 3—3; 3—2; 5—3; 4—1; 4—4; 4—0; 5—5; 3—1; 2—0; 4—3; 3—0; 6—6; 3—3; 2—0; 1—1; 2—2; 0—0. Пасьянс сошелся за 32 хода.

Подчеркнуты варианты ходы, ведущие к наиболее короткому пути достижения цели. Если, например, после 23-го хода... 3—1 пойти не 2—0, а 1 — 1 и 2—2, потребуется открыть второе окно 1—1, а затем продолжить: под 2—1 ставить 2—0, под 5—3 — 4—3, под 4—0 — 3—0, далее 6—6; 3—3; 2—0; 1—1; 0—0. Пасьянс в этом случае раскладывается только через 34 хода при двух окнах. Еще более усложняется раскладка при неправильном выборе хода ранее, при других подчеркнутых возможных ходах. Например, анализ раскладки показал, что если вместо 17-го хода 3—2 сделать ход 4—1, то пасьянс может не сойтись и с тремя открытыми окнами.

В заключение решите задачи.

Задача 1. При данной раскладке закончите пасьянс в 32 хода.

2/2	4/0	5/0	6/1	4/1	5/1	4/3
	2/0	3/1	0/0	5/2	6/3	6/5
		3/2	6/2	5/4	5/3	4/2
			6/4	3/0	6/0	5/5
				3/3	4/4	2/1
					1/0	6/6
						1/1

Задача 2. При данной раскладке решите пасьянс в 31 ход.

6/0	3/2	6/4	5/4	5/3	2/2	2/1
	5/1	6/2	4/2	6/5	2/0	4/1

		4/0	1/1	3/3	5/2	5/5
			6/6	6/3	3/1	3/0
				0/0	4/3	1/0
					6/1	4/4
						5/0

КОСЫНКА 2

Кости домино выкладываем закрытыми в семь рядов: в верхнем ряду 7 костей, ниже — 6, далее — 5 и т. д. вплоть до одной в нижнем ряду. Затем открываем все кости и видим, предположим, такую картину, как на рисунке

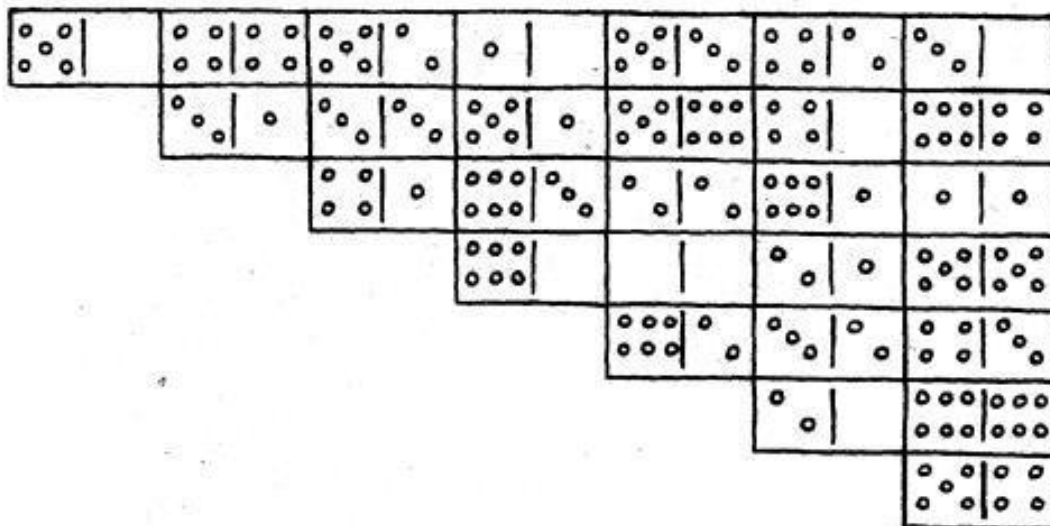


Рис. 133. Пасьянс (исходное положение)

Порядок раскладывания пасьянса таков,

1. Вынимаем из ряда косточку 0-0, откладываем в сторону.
2. На ее место кладем косточку, число очков которой на единицу меньше числа очков кости над образовавшимся окном.

3. Если в окно будет положена косточка из верхнего ряда, то на освободившееся место кладут ту косточку с шестеркой, которая должна лежать на этом месте в результате удачной раскладки пасьянса.

Понятно, что порядковый номер освободившегося места, считая справа налево (0-1-2-3 и т. д.), укажет, какую кость нужно положить (6-0, 6-1, 6-2 и т. д.).

116526228. Если раскладка пойдет в тупик, то есть над окном окажется косточка, под которую нечего положить (например, 1-0), то открываем второе окно, то есть откладываем в сторону дубль 1-1 и продолжаем игру. Если и второе окно закроется, откладываем в сторону дубль 2-2. Если закроется и третье окно — значит, пасьянс не сошелся.

Проиллюстрируем вышесказанное на нашей раскладке. 0-0 убираем. В окно под 2-2 кладем 3-0. 6-0 — на место. В окно под 6-3 — 4-4. 6-5 — на место. В окно под 5-3 — 5-2, 6-4 — на место. В окно под 6-0 — 5-0, 6-6 — на место. В окно под 4-3 — 3-3. В окно под 6-4 — 5-4 (на место). В окно под 3-3 — 4-1. В окно под 5-4 — 4-4 (на место). В окно под 6-3 — 5-3 (на место). 6-2 — на место. В окно под 3-0 — 1-1. В окно под 6-5 — 5-5 (на место). В окно под 3-1 — 4-0. В окно под 4-2 — 3-2. В окно под 2-1 — 2-0. В окно под 2-0 — 1-0. 6-3 — на место. В окно под 5-1 — 3-2. В окно под 4-2... Стоп! Видим, что зашли в тупик: под 4-2 (6 очков) нужно положить 5 очков, то есть 5-0, 4-1 или 3-2. Но эти кости уже лежат под 6 очками (соответственно 6-0, 3-3, 5-1) и их перемещение ничего не изменит. Теперь открываем второе окно — дубль 1-1. И так далее. Если пасьянс сойдется, последними кладут ранее отложенные 1-1 и 0-0

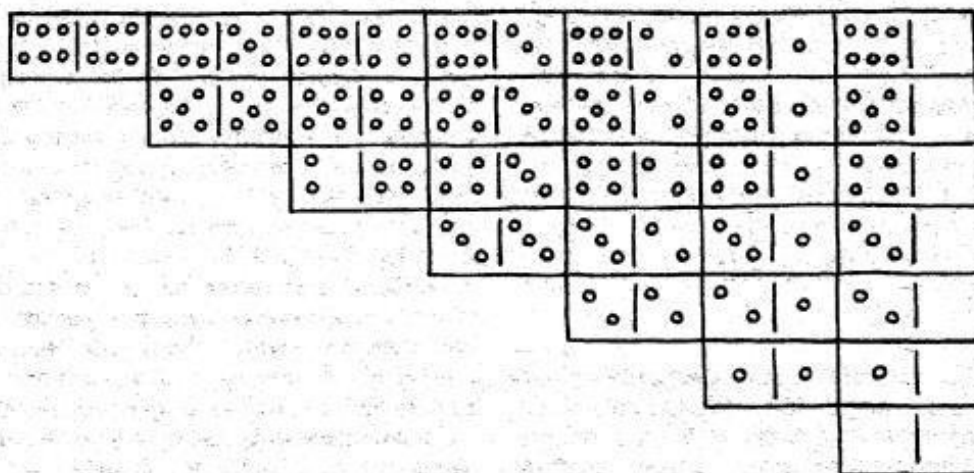


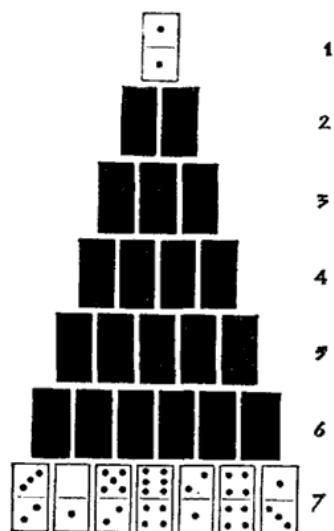
Рис. 134. Сошедший пасьянс

ПИРАМИДА

Так же, как и в пасьянсе «Косынка», все 28 косточек домино тщательно перемешивают и выкладывают (закрытыми) из них пирамидку (см. рис.).

Цель пасьянса — разобрать пирамиду, руководствуясь определенными правилами.

1. Убирать косточки из пирамиды можно только парами. Сумма очков каждой такой пары должна быть равна 12.



2. Пирамида закрытая. Открывать можно только те косточки, которые имеют свободной либо верхнюю, либо нижнюю короткие стороны (не перекрыты выше- или нижележащей косточкой). В нашем примере с самого начала свободны (и это всегда) и открываются (переворачиваются) косточки верхнего (одна) и нижнего (все семь) ряда. После удаления из пирамиды пар 4—4 и 1—3, 3—5 и 5—2 из нижнего ряда, а также пары 6—6 и 1—1, сумма очков которых составляет для каждой пары 12, можно открыть обе косточки второго ряда и 3-ю и 6-ю косточки шестого ряда.

В дальнейшем поступают точно так же до тех пор, пока вся пирамида не будет разобрана.

Пасьянс не слишком хитрый, но для того, чтобы он сошелся, нужно уметь выбрать подходящую пару, стремясь прежде всего освобождать верхние ряды.

ПИРАМИДА АЦТЕКОВ

В этом пасьянсе вы должны разместить все плитки в нужном порядке меняя их между собой местами. Последней размещённой плиткой должна быть дубль ноль на вершине пирамиды. Если вы вытяните дубль ноль раньше времени, игра сразу заканчивается и вы проигрываете.

Перемешайте все 28 плиток домино и выложите их лицом вниз в виде пирамиды (см. рис. 1).

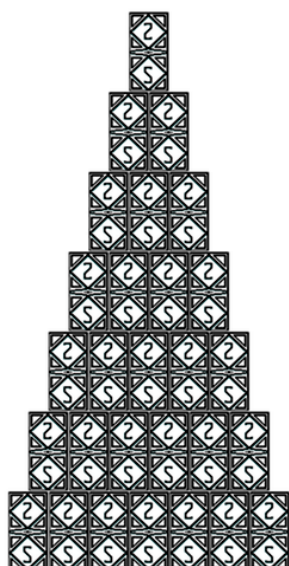


Рис. 1. Начальная раскладка

Начните игру открыв любую случайную плитку. Например, вы открыли верхнюю плитку, и это оказалась 4|5. Вы должны поместить эту плитку во второй ряд снизу, заменив находящуюся там плитку 4|0, которая идет в руку (см. рис. 2)

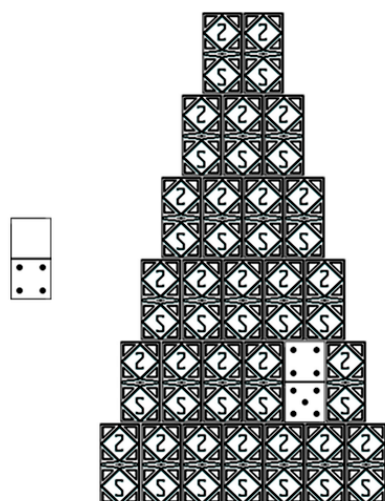


Рис. 2 Размещение плитки

Продолжайте играть в том же духе, меняя плитки местами, пока все они не будут размещены в нужном порядке (см. рис. 5).

Правило отложенной плитки

У вас есть возможность отложить выбранную плитку в сторону (не раскрывая) и выбрать другую. Эту отложенную плитку вы можете сыграть в любой момент, когда посчитаете нужным. Одновременно у вас может быть не более одной отложенной плитки.

Проигрыш

Если вы вытяните дубль ноль раньше времени, игра сразу заканчивается и вы проигрываете. Например, вы вытянули дубль ноль на третьем ходу, в этом случае игра сразу заканчивается (см. рис. 3).

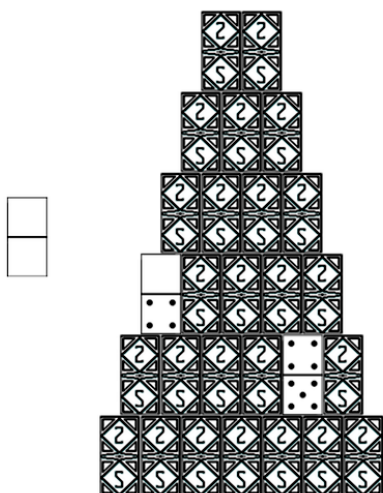


Рис. 3 Проигрыш

Выигрыш

Вы должны расположить все плитки в правильном порядке. На вершине должен быть дубль ноль, во втором ряду единицы, в третьем двойки и т.д. (см. рис. 5). Плитка 0|0 должна быть размещена самой последней в конце игры. Только в этом случае игра считается выигранной.

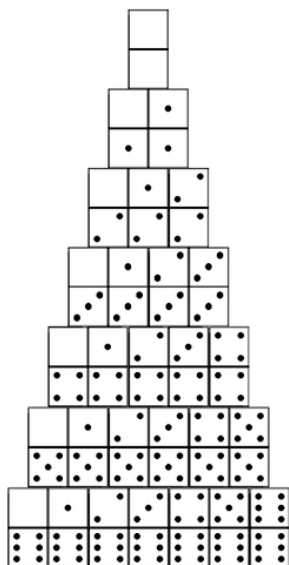
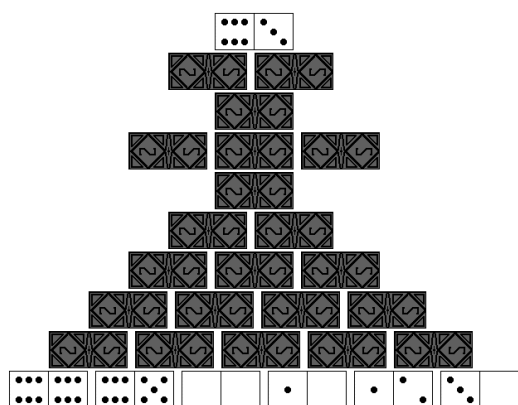


Рис. 4 Удачно сложенный пасьянс

СКЛЕП

Склеп уходит корнями в традиционные доминошные пасьянсы. Правила те же: пара доминошек, имеющая сумму точек -12- убираются, открывая следующие. Попробуй убрать их все.



СИМПОТЯШКИ

Правила игры «Симпотяшки»
 Количество игроков: 1
 Вид используемого домино: дубль 6
 Разновидность игры: одиночная игра
 Цель игры: избавиться от всех плиток, кроме одной за партию, убирая по одной плитке. В конце игры должна остаться плитка дубль 6.

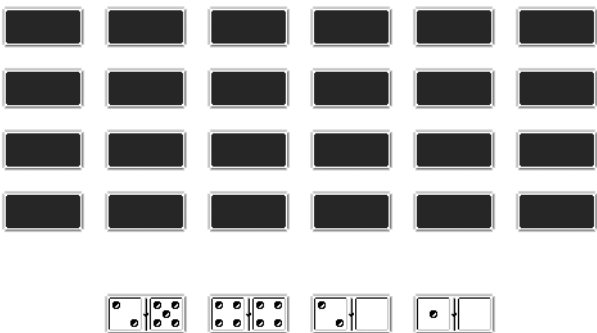


Рис. 1 Начальная раскладка

Ход игры: Вытяните 4 плитки и расположите их лицевой стороной вверх на табло в горизонтальный ряд. Рис. 1.

Убирайте плитку, на которой количество точек меньше на одну, чем у любой другой плитки. Рис. 2

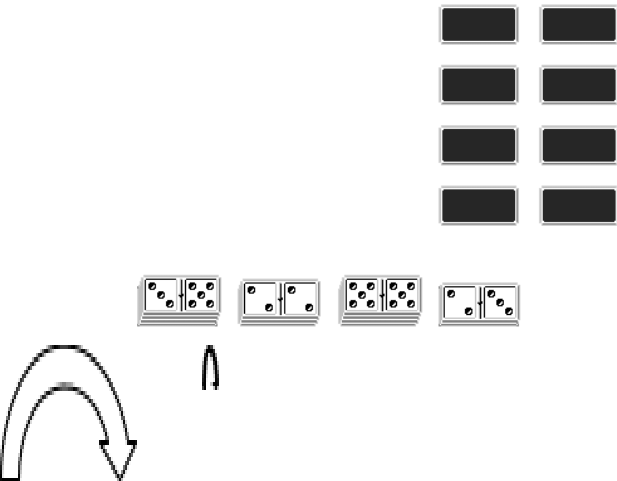


Рис. 2 Можно удалить плитку 2/2

Вытяните еще 4 плитки и расположите их на табло в горизонтальный ряд лицевой стороной вверх. Этот ряд должен располагаться над рядом из оставшихся 3 плиток. Таким образом, первый ряд из 3 плиток будет закрыт вторым, и игрок не видит количество точек на плитках из нижнего ряда.

Если есть такая возможность, снова уберите плитку, на которой количество точек меньше на одну, чем у любой другой плитки.

Затем наберите еще 4 плитки и продолжайте в той же последовательности на протяжении всей игры. Если по ходу игры у игрока возникает два варианта хода, лучше удалять плитку с наименьшим количеством точек.

Добавлять плитки можно в любое время, ходы не являются обязательными.

Когда один или несколько штабелей на табло пусты, вы можете переместить плитку из верхней части другой стопки для заполнения пустого места. Рис. 3

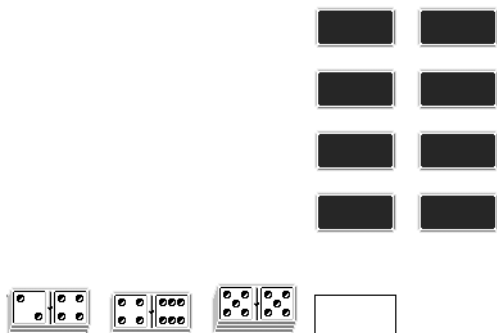


Рис. 3 Можно переместить плитку

Окончание игры: Когда вы больше не можете убрать ни одной плитки, посчитайте количество оставшихся плиток (1 балл за каждую плитку). Попробуйте побить ваш рекорд в следующий раз.

Варианты игры: попробуйте убирать плитку, на которой количество точек меньше на одну или две, чем у любой другой фишки.

ВСЕ ПЯТЁРКИ

Домино перемешиваются лицом вниз, и из базара, в руку берется шесть плиток. Начать можно с плитки на которой хотя бы одна сторона пустая. Выкладывать домино нужно в виде креста. В любой момент из базара можно брать плитки, но общее количество плиток в руке не должно быть больше шести. Цель игры состоит в том, чтобы на всех четырех открытых концах было 5.

Варианты игры: для увеличения сложности игры можно уменьшить количество плиток в руке до пяти или даже до четырех.

БАШНЯ

Это один из тех пасьянсов, в которых начальный расклад наименьшим образом влияет на исход. Главное условие удачного расклада – глубокий многоходовый расчет, поэтому он наверняка понравится тем, кто любит подумать. Пасьянс замечательно развивает логическое мышление у человека.

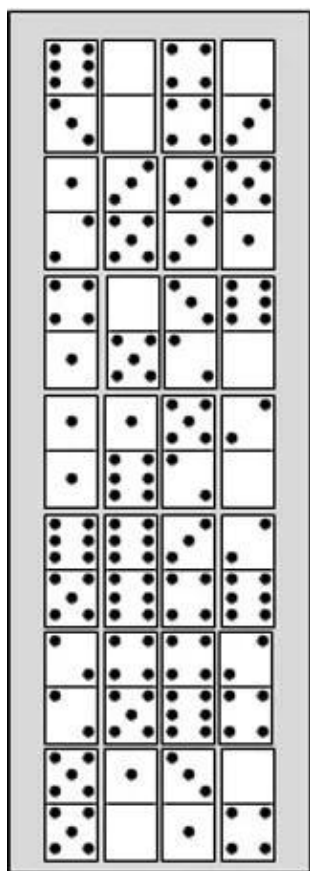
Камни домино перемешивают, раскладывают в виде прямоугольника 4х7 (высота – 7 камней, ширина – 4 камня), после чего все камни переворачивают лицевой стороной верх. Прямоугольник 4х7 по форме напоминает башню, отсюда и соответствующее название.

Башня состоит из четырех вертикалей (по семь камней в каждой), и в первую очередь определяем, есть ли на одной из вертикалей пять или более камней, имеющих одинаковую половинку. Если такое имеется, то все камни обратно переворачиваются лицевой стороной вниз, перемешиваются и затем снова образуют новую башню. Указанную операцию необходимо сделать по той причине, что если на одной из вертикалей имеется пять и более камней с одинаковыми половинками, то такой расклад обычно даже теоретически не удастся разложить.

Итак, башня собрана, задача обычная – разобрать «башню». Если удастся из башни изъять все камни, то пасьянс сошелся.

Камни башни делятся на игровые и неигровые. Убирать из башни можно только игровые камни и только парами. Игровыми являются те, которые расположены либо на самом верху, и выше их нет другого камня, либо на самом низу и ниже их тоже нет другого камня. В процессе разбора башни часть неигровых становятся игровыми.

Какие камни образуют пару? Пару могут образовать те камни, у которых значения на внешних половинках одинаково. «Внешней» половинкой для верхних игровых камней являются их верхние половинки, а для нижних игровых – соответственно нижние половинки. Покажем все это на примере.



Перед нами пример начальной позиции башни. Игровыми являются 6-3, 0-0, 4-4, 0-3, 5-5, 1-0, 3-1 и 0-4. Внешней половинкой, например, для 6-3 является шестерка, а для 3-1 единичка.

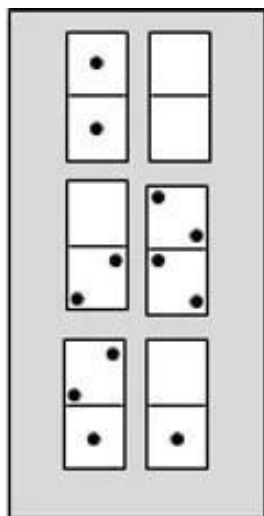
Допустим, что мы решили вытащить из башни 4-4 и 0-4, что и делаем. После этого появятся новые игровые камни: 3-3 и 2-4. Далее мы решили вытащить 0-0 и 0-3, что и делаем. Опять появятся новые игровые камни: 3-5 и 5-1. И так далее. Кстати, если на вертикали остался только один камень, то обе его половинки будут считаться внешними.

В процессе разборки башни камни не должны перемещаться с места на место, то есть всегда должны находиться на том же месте, которою заняли в начальной позиции. На своих местах камни находятся до тех пор, пока их не вытащат из башни. Вот и все правила.

Пасьянс иногда сходится сам – это его особенность. Бывают расклады, когда собрать пасьянс теоретически невозможно, но доля таких раскладов невелика. Чтобы оценить свой уровень, предлагается следующее: разложить пасьянс, допустим, десять раз и подсчитать, сколько раз получилось собрать. Отлично считается, если удалось собрать восемь и более раз, хорошо – шесть или семь раз, плохо – пять и менее раз, совсем плохо – если ни разу (J).

Пасьянс имеет свои особенности, попробуйте их найти сами. Если не получается никак, то на с. 237 приведены советы того, как лучше разобрать пасьянс. Чтобы понять красоту пасьянса,

приведем маленький пример. Для простоты используем шесть камней (0-0, 1-0, 1-1, 2-0, 2-2, 2-1). Начальный расклад следующий.



Спрашивается, как разобрать эту башню? И здесь очень важно чётко представить возможные комбинации. Всего вариантов первого хода три:

- снять 2-1 и 1-1;
- снять 2-1 и 1-0;
- снять 1-1 и 1-0.

Оказывается, первые два способа приведут к тому, что пасьянс не удастся разобрать. Правильный ответ – третий. Заодно заметим, что возможны расклады, когда пасьянс теоретически невозможно разобрать.

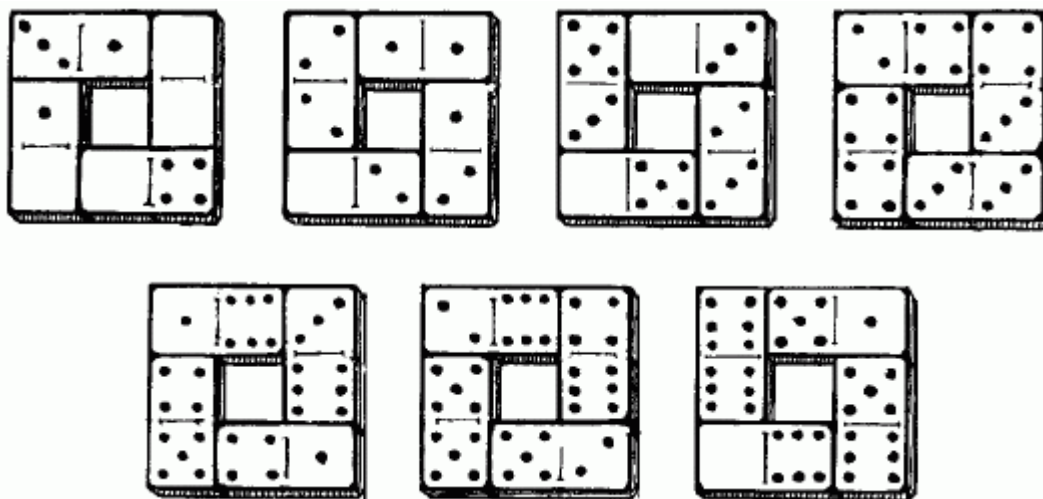
Так, если в нашем раскладе перевернуть камень 2-0, то пасьянс уже при всех трех вариантах не разбирается. А теперь задание – предложенный выше расклад очень сложен, но разобрать его можно. Попробуйте его разобрать с первой попытки!

ОЛИМПИЙСКИЙ

* **Введение.** Каждому хорошо знакомы эти пять разноцветных колец на флаге. В пасьянсе тоже присутствуют кольца, но их семь. Что символизирует спортивные достоинства ума: смекалку, риск, интуицию, расчётливость, системность, гибкость и креативность.

* Сами кольца выглядят, скорее, как квадраты из четырёх замкнутых фишек домино.

Вот наглядный пример:



* **Цель игры:** расположить все **28** фишек из кучи в семь олимпийских колец на столе.

* Вот пример удачно сложенного пасьянса:

- 1-е кольцо -[00]-[02]-[23]-[30]-
- 2-е кольцо -[11]-[10]-[06]-[61]-
- 3-е кольцо -[22]-[25]-[51]-[12]-
- 4-е кольцо -[33]-[34]-[41]-[13]-
- 5-е кольцо -[44]-[45]-[50]-[04]-
- 6-е кольцо -[55]-[56]-[63]-[35]-
- 7-е кольцо -[66]-[62]-[24]-[46]-

- * **Правила.** В начале игры фишки переворачиваются цифрами вниз и размещаются в куче.
- * Заранее отводится место на столе под каждое кольцо, которое в процессе игры будет постепенно складываться.
- * Из кучи ход за ходом игрок выбирает по одной фишке, и по собственным рассуждениям решает, где лучше всего разместится та или иная фишка, и затем оставляет её на выбранном месте.
- * Открытую фишку запрещается перемещать обратно в кучу.
- * **Правило обособления:**
- * По усмотрению игрока фишка может быть перенесена из кучи, или из одного кольца в другое вакантное место того же кольца (или иных колец), в случае, когда она никак не соприкасаются с другими.
(Параллельно расположенные в кольце [14] и [03] можно поменять как [14] и [30]).
- * **Правило замыкания:**
- * **Правило замыкания:** фишку, взятую из кучи или из иного кольца, можно ставить вплоты рядом с другой фишкой, если их смежные цифры на краях одинаковы.
Пример: [01]-[16]-[63]. В этом пасьянсе каждая фишка замыкается с другой под прямым углом.
- * Если игроку удалось замкнуть четыре фишки сами на себя, то сложившееся кольцо становится "**замороженным**". Из него нельзя в дальнейшем перемещать фишки.
Примеры: [01]-[16]-[63]-[30] или [22]-[25]-[50]-[02].
- * Напротив, из недостроенного пока кольца (где замкнуты от одной до трёх фишек) разрешается их размыкать и удалять любые из них на вакантные места в иных кольцах согласно правилам выше.
- * Игрок обязан следить за тем, чтобы в каждом кольце присутствовала фишка "**ДУБЛЬ**". Это обязательное условие, иначе пасьянс не сойдётся. Кстати, подумайте, почему?
- * **Заключение.** Пасьянс считается не сложившимся, если оставшиеся фишки из кучи невозможно замкнуть в кольцо. Что случается в большинстве случаев из-за неосмотрительности.
- * В случае успеха как не испытать спортивную гордость и удовольствие при достижении победы!

КЛАССИЧЕСКИЙ ПАСЬЯНС

Пасьянс раскладывается стандартным набором домино из 28 плиток.

Все домино перемешивают и выкладывают в четыре ряда по 7 шт. в каждом.

Необходимо выложить все домино из 4-х рядов в одну непрерывную цепочку (без ответвлений), соблюдая следующие правила:

- стыковать домино нужно по одинаковому значению (так же как при игре по стандартным правилам);
- из 4-х рядов для стыковки берут только крайние справа домино;
- можно перекладывать крайние справа домино из одного ряда в другой, если на них есть одинаковые значения.

Пасьянс сошелся, если все домино удалось выложить в одну непрерывную цепочку.

ДУРАК

Пасьянс раскладывается стандартным набором домино из 28 плиток

Переверните все плитки вниз лицом и перетасуйте – это будет базар. Откройте 5 плиток и положите их перед собой лицом вверх - это будет ваша рука.

Каждый ход вы будете открывать одну плитку из базара и пытаться отбиться от неё двумя плитками из вашей руки. Значения на этих двух плитках (на одной половинке каждой плитки) должны совпадать со значениями на двух половинках плитки, от которой вы должны отбиться.

Например, плитку 4-6 можно отбить плитками 6-5 и 4-3 или 6-6 и 4-1

Отбитая плитка отправляется в сброс.

Если вы не можете отбиться от плитки, вы добавляете её себе в руку (затягиваетесь)

Для победы вы должны избавиться от всех плиток в руке.

Вы проиграли, если в базаре закончились все плитки, а в вашей руке ещё остались.

ДОМИНО С КУБИКАМИ

Положите все 28 плиток домино лицом вверх – это будет базар.

Каждый ход вы бросаете три кубика. Затем из выпавших результатов выбираете два числа. После чего берете из базара доминошку с соответствующими двумя числами и выкладываете её в качестве стартовой доминошки.

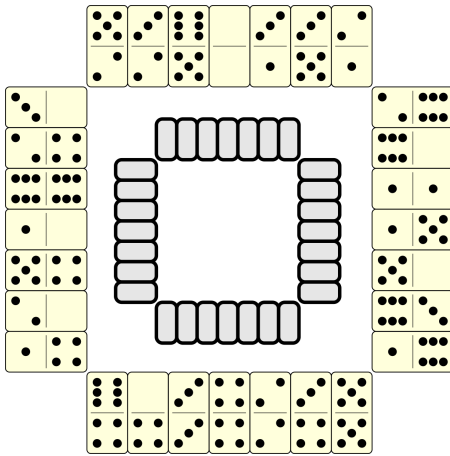
Далее выкладываете домино как при обычной игре, числа на двух соседних домино должны совпадать!

Вы можете один раз за ход перебросить от одного до трёх кубиков.

В конечном счете, для победы необходимо, чтобы все домино из базара были выложены в непрерывную, законно соединенную линию (разрешаются ответвления от дублей) без разрывов и несовпадающих чисел.

ОСТРОВ

Чтобы разложить этот пасьянс понадобятся классический набор домино и ровная поверхность, на которой поместится рамка такая же, как на рисунке. При правильной игре почти любой расклад достаточно быстро соберётся. Игра идёт на бесконечном клетчатом поле, где костяшка занимает 2 клетки.



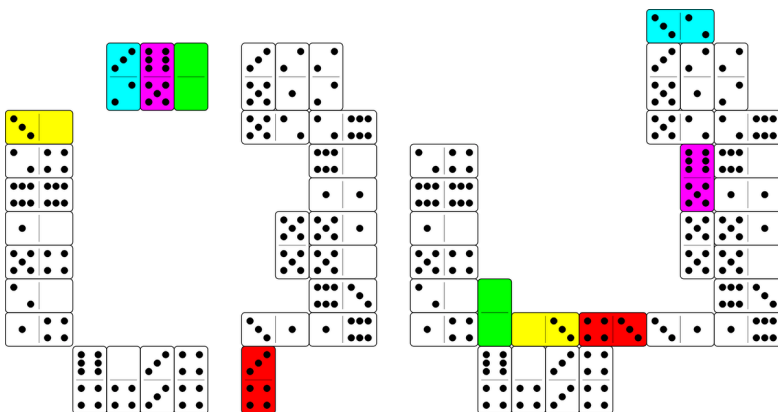
Рамка и пример расклада.

Ход – это перемещение (с возможностью поворота) или разворот на месте одной костяшки, чтобы соблюдалось главное правило: в конце хода оба квадрата доминошки должны примыкать к таким же числам. Например, если вы делаете ход костяшкой 51, то в результате пятёрка должна примыкать к какой-то другой пятёрке, а единица к какой-то другой единице. Разрешены повороты на 0, 90, 180 и 270 градусов. Примыкать можно во всех 4 направлениях. На рисунке ниже показаны первые 4 хода. Обратите внимание, что костяшка 51 развернулась на месте без перемещения.



Первые четыре хода. Дубль 22 примыкает к двум двойкам.

Цель игры – получить многоугольник из всего набора. Многоугольник – это связанная по сторонам область без «отверстий». Говоря образно, цель – это «остров» без «озёр». Изначально рамка – это 4 острова по 7 доминошек с большим квадратным «озером» в середине.



Цель достигнута. Остров построен.

