

# Домино

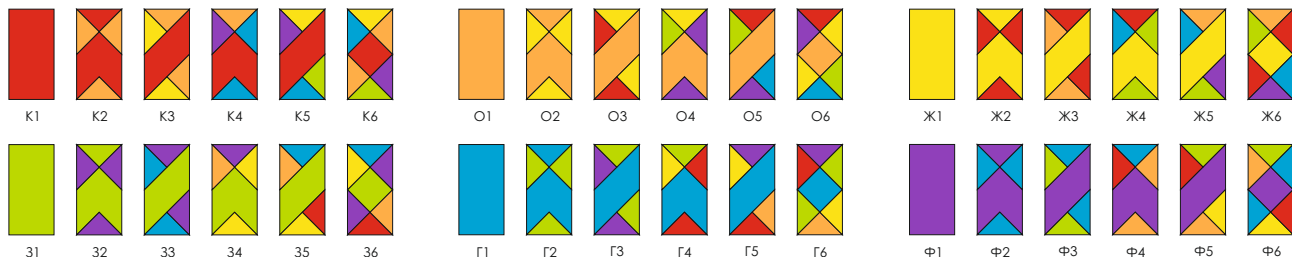
Набор «Домино» состоит из 36 плиток. Каждая плитка отличается от любой другой по главному цвету и по количеству цветов. Главный цвет занимает наибольшую площадь поверхности плитки и расположен в центре. Количество цветов определяет её достоинство в очках.

Каждая плитка имеет своё название из двух слов: первое определяет основной цвет, второе – количество цветов.

Например: красная – единица, голубая – пятёрка.



Игры разделены на серии. В первую – «Дорожки», включены игры, в которых игрок не знает, какие плитки имеет его противник; во вторую и третью – «Фигуры» и «Другие игры», включены логические игры, в которых все плитки всегда открыты. Игры «Рамка плюс», «Три рамки» и «Паркет» могут быть интересны взрослым. Хотелось бы обратить ваше внимание на игру «Захват территории». Правила этой игры настолько просты, что в неё может играть четырёхлетний ребёнок, а возможности различных стратегий настолько велики, что она может быть интересна опытным любителям логических игр. В неё можно играть как закрытыми, так и открытыми плитками.



Набор домино

# Дорожки

(серия головоломок и игр)

## Головоломки

Ребёнок от 2,5 лет может выкладывать из плиток просто дорожки. Для него это доступные головоломки.

## Игры

Играют от 2 до 6 человек. Перед началом игры каждый участник получает по 6 плиток, цветом вниз. Остальные откладываются в сторону – это базар.

При игре двое на двое, двое на трое, трое на двое все плитки делятся игроками поровну. В процессе игры из плиток выкладывается одна из дорожек, (см. далее) таким образом, чтобы соприкасающиеся друг с другом стороны имели один и тот же цвет. Начинает игрок, имеющий на руках красную единицу.

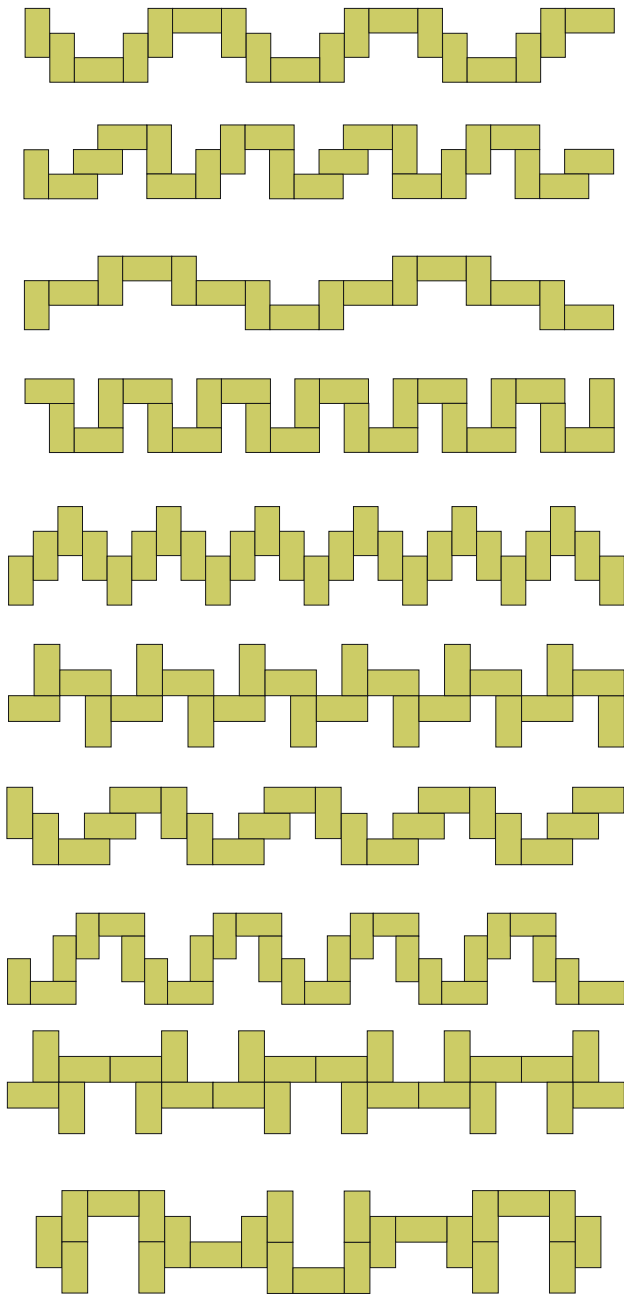
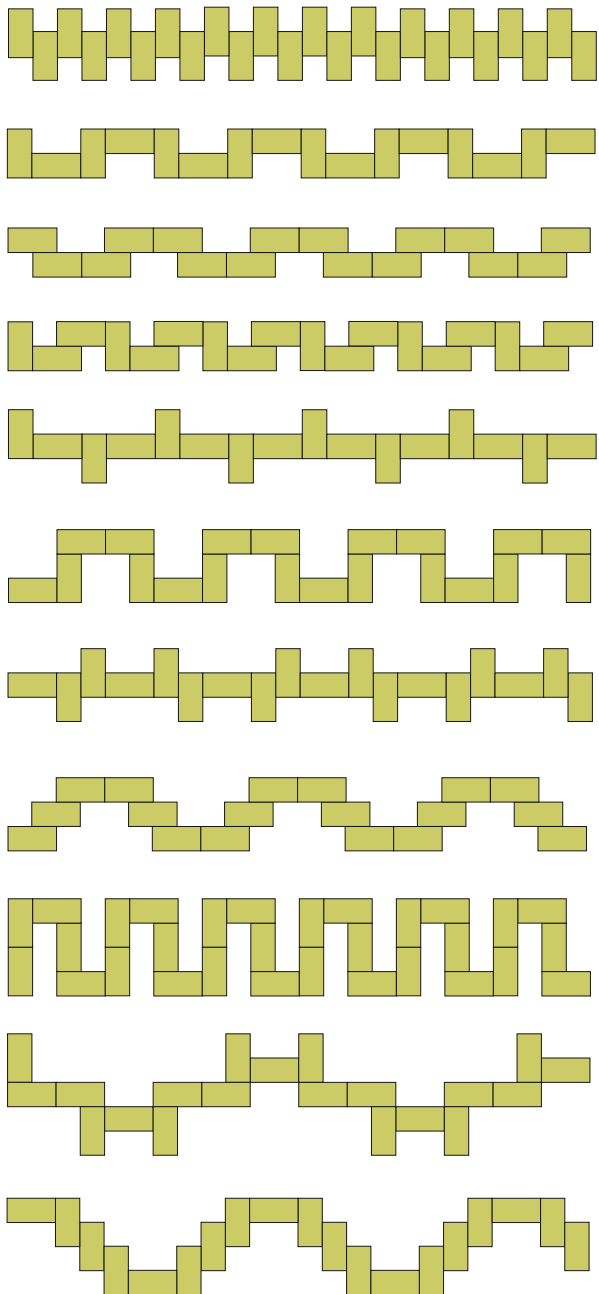
Если её ни у кого нет, то выставляют оранжевую (жёлтую, зелёную, голубую, фиолетовую). Ходят по очереди. За один ход можно выставить только одну плитку к любому концу дорожки. Если у игрока нет нужной плитки, то он берёт одну из базара, и, если она не подходит, берёт следующую, и так до последней. Если последнюю плитку нельзя подставить ни к одному концу дорожки, то игрок пропускает очередной ход.

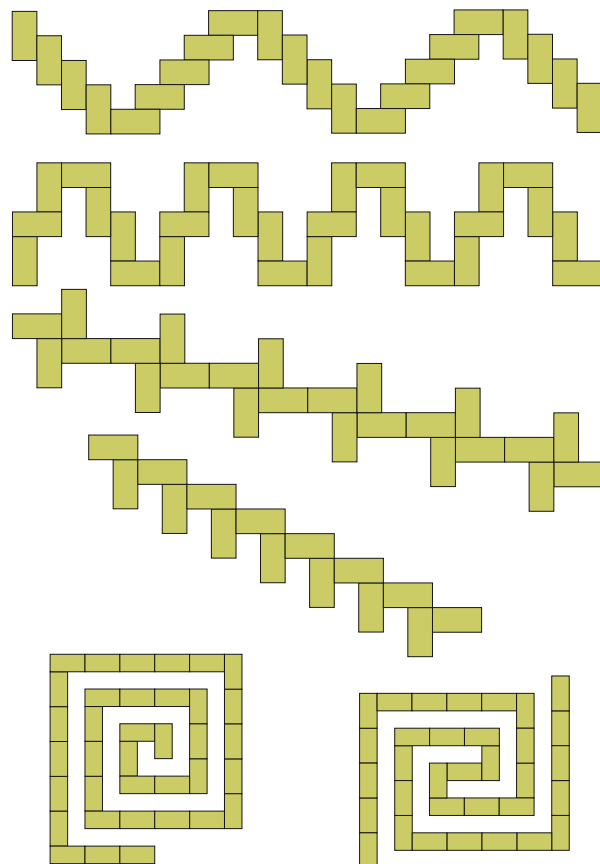
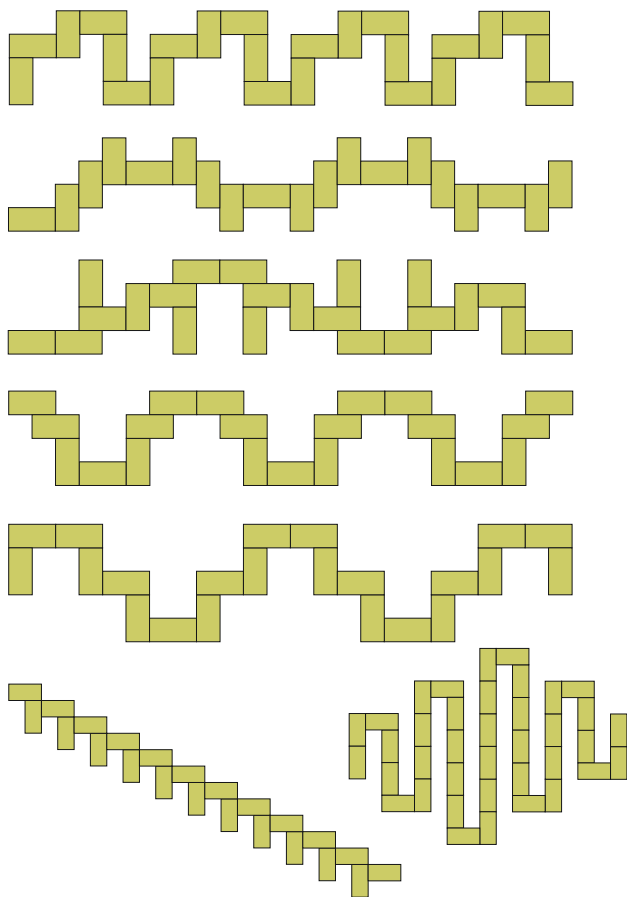
Если плитка поставлена неправильно, то она возвращается игроку. При этом он пропускает очередной ход. Выигрывает тот, кто первым избавится от всех своих плиток. Когда ни один из игроков не может сделать ни одного хода, то выигрывает тот, кто имеет наименьшую сумму очков на оставшихся в руках плитках.

Игры этой серии отличаются друг от друга только типом дорожки, которая выкладывается во время игры (см. далее).

## Примеры дорожек







## Фигуры

(головоломки и игры)

Главная цель в этой серии игр и головоломок – из полного комплекта плиток построить выбранную комбинацию фигур (или одну фигуру из 36 плиток), соблюдая основное правило игры – соприкасающиеся стороны плиток должны иметь один и тот же цвет.

Фигуры, предложенные в этой серии, имеют поворотную симметрию 4 порядка. Из четырёх плиток можно построить таких фигур только 2, из шести – 4, а сколько можно

построить из 12, 18 и 36 плиток, определить сложно. Я отобрал из них по 36 (по количеству плиток в наборе) и присвоил каждой фигуре имя, которое состоит из числа плиток в неё входящих и названия плитки. Например, 12К2 или 36Г5. Всего 114 фигур.

## Головоломки

Задача простая – для каждой плитки найти нужное место в выбранной фигуре.

### Фигуры из 4 плиток.

Задача первая: выложить 9 рамок (4К1).

Задача вторая: выложить 9 вертушек (4З.1).

Задача третья: выбрать любые 9 плиток и с каждой построить рамку или вертушку.

Какой бы набор из 9 плиток не был составлен (этих наборов 23635820), данная головоломка всегда имеет решение. Для ребёнка 5-ти лет задачи можно ставить по-другому – построить наибольшее количество рамок или вертушек.



рамка



вертушка

### Фигуры из 6 плиток.

Задача первая: выложить 6 фигур одной формы.

Задача вторая: выложить 6 фигур двух форм.

Задача третья: выложить 6 фигур трёх форм.



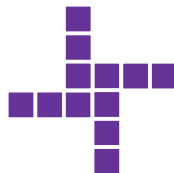
рамка



крест



вертушка



мельница



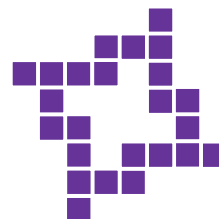
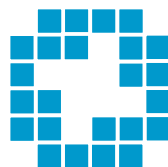
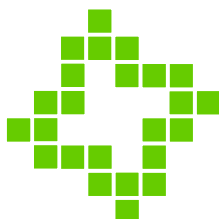
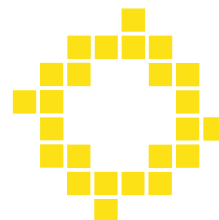
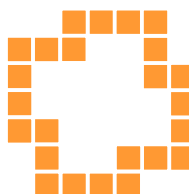
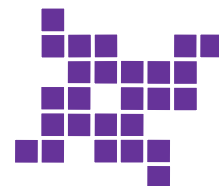
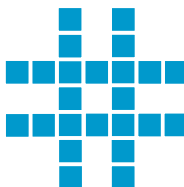
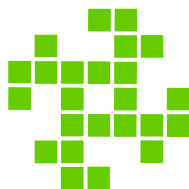
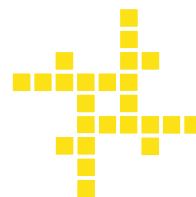
## Фигуры из 12 плиток.

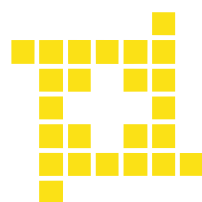
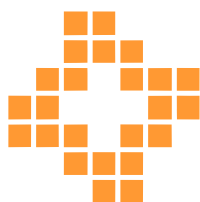
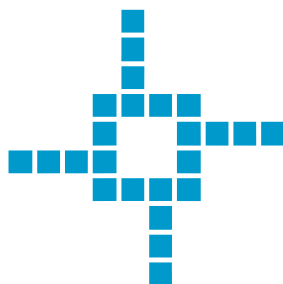
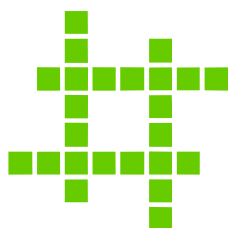
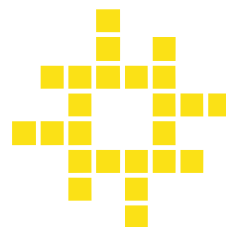
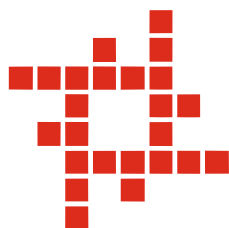
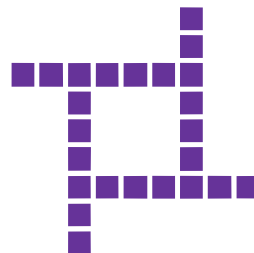
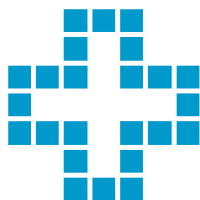
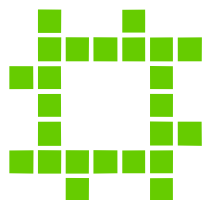
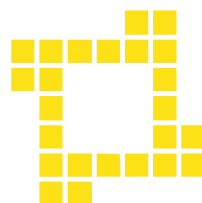
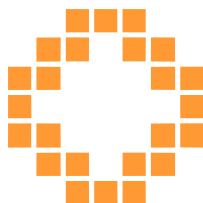
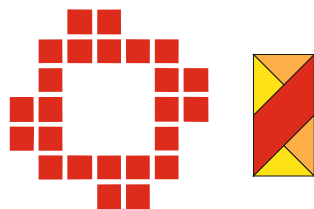
Эти фигуры дают возможность предложить наибольшее количество головоломок.

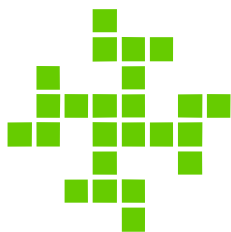
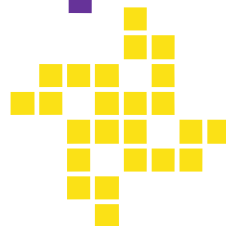
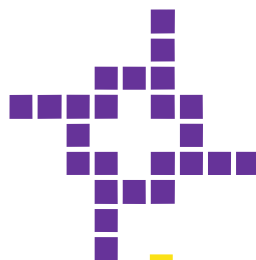
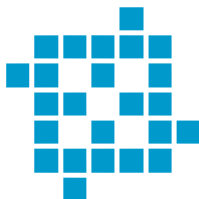
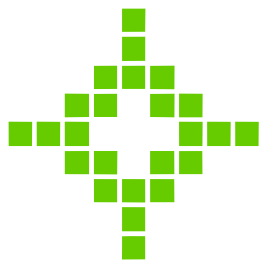
Для решения головоломки вы можете выбрать любую комбинацию из 36 предложенных, в которой фигуры могут повторяться. И какая бы комбинация не была вами выбрана, я гарантирую, что для неё обязательно есть решение.

Полное число комбинаций фигур из 12 плиток равно 7140.

Первая фигура решается легко. Вторая – сложнее. Над третьей фигурой придётся попотеть, когда останется только 12 плиток.

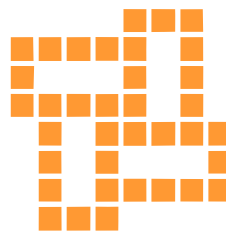
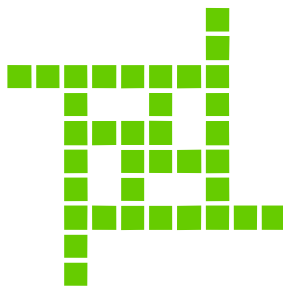
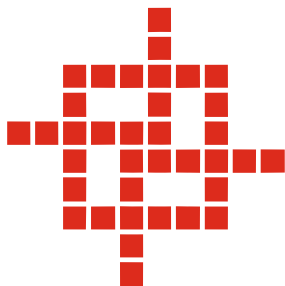




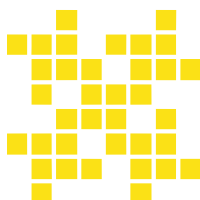
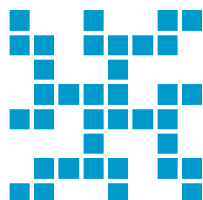
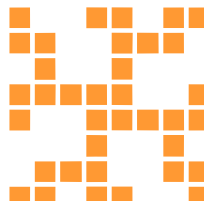
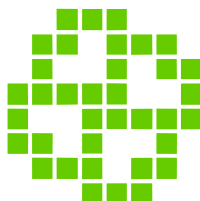
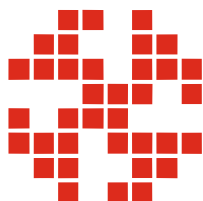
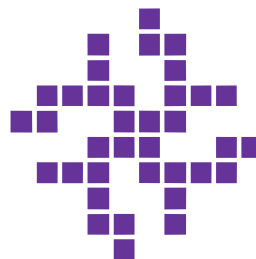
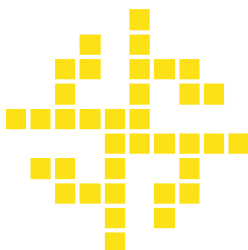
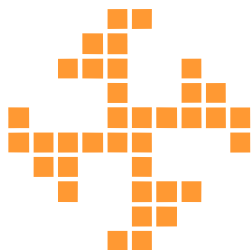
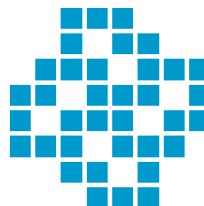
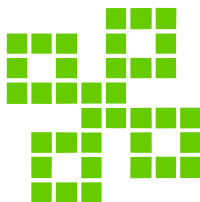
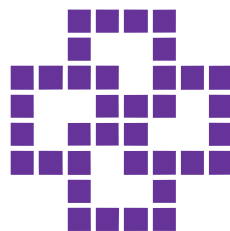
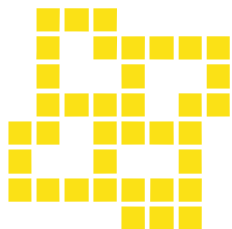
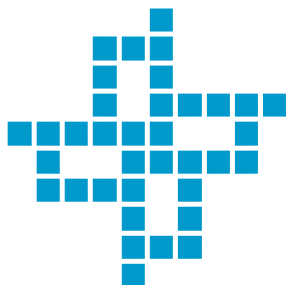


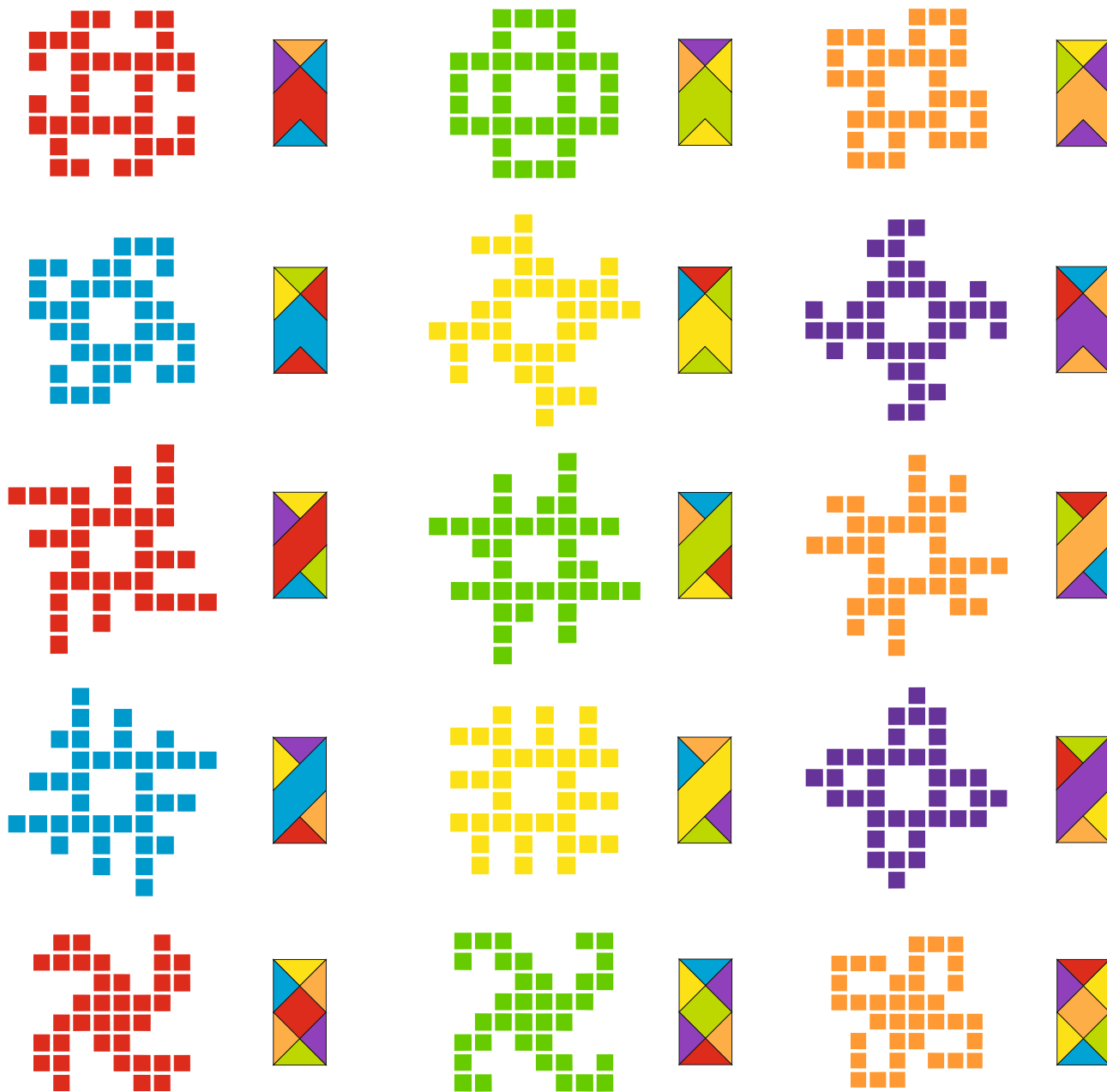
### Фигуры из 18 плиток.

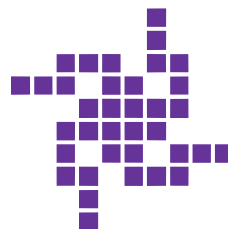
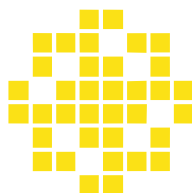
Головоломки не сложные, и количество комбинаций значительно меньше  $(36 \times 35) / 2 = 630$ .





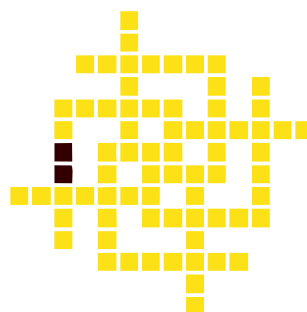
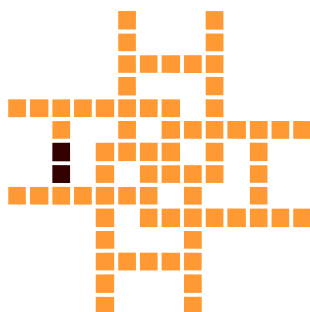
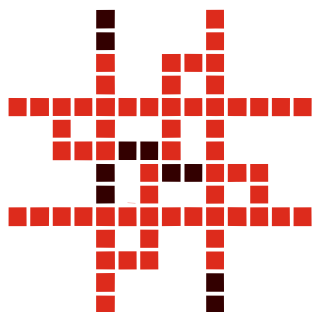
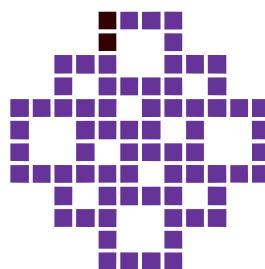
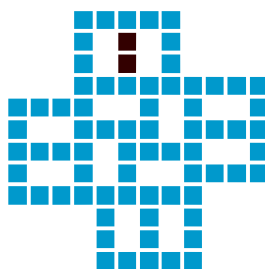
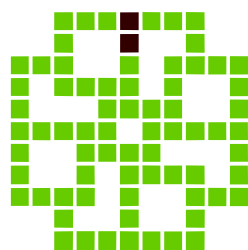
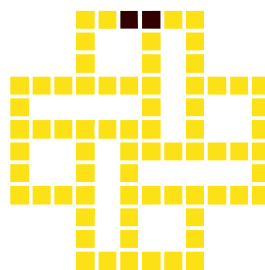
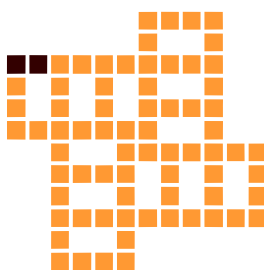


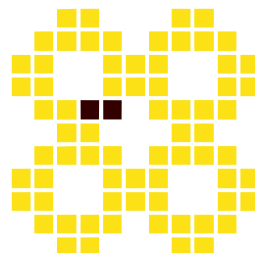
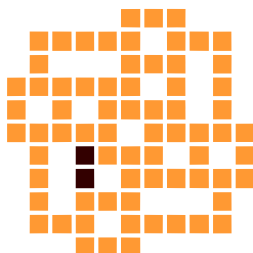
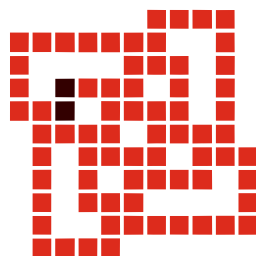
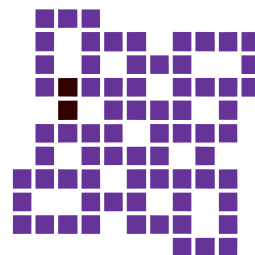
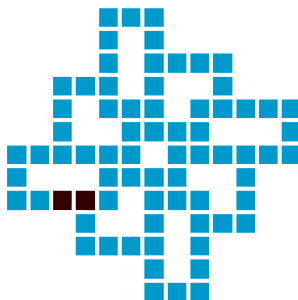
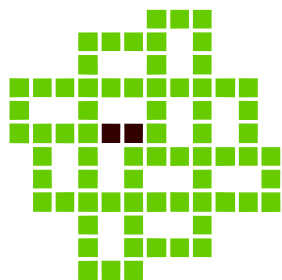
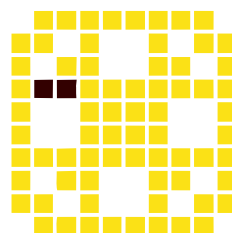
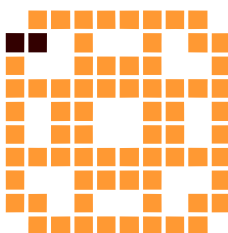
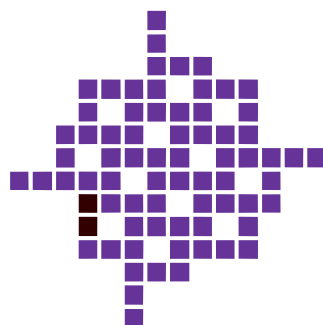
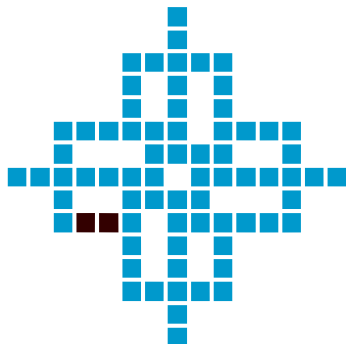
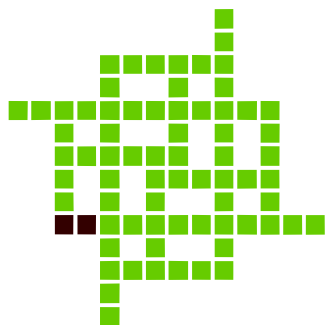


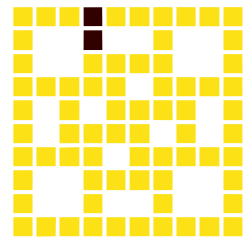
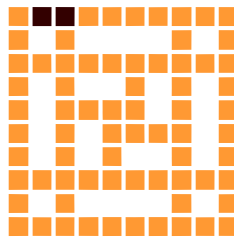
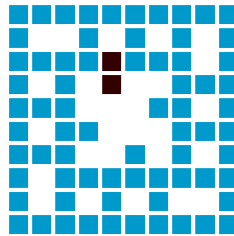
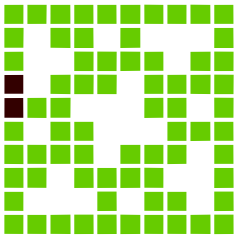
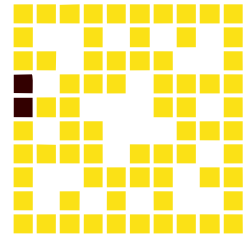
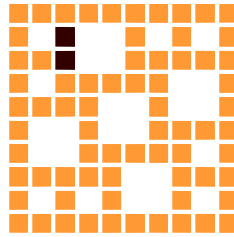
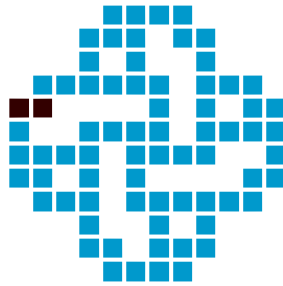
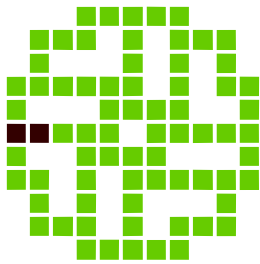


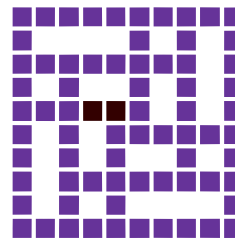
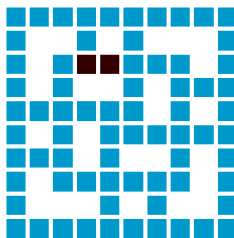
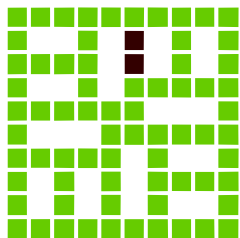
### Фигуры из 36 плиток.

Это самые сложные головоломки в этой серии. Черными квадратами отмечены места, куда нужно поставить одноцветную плитку, причём любую. Головоломок немного – всего 216.









## Игры

Возраст 7+.

Играют 2-6 человек.

Игра начинается с раздачи плиток.

Если играют двое, то первый игрок получает красные, оранжевые и жёлтые плитки, а второй – зелёные, голубые и фиолетовые. Если играют трое, то первый игрок получает красные и зелёные плитки, второй – оранжевые и голубые, а третий – жёлтые и фиолетовые. Если играют четверо, то каждый игрок получает плитки одного цвета плюс три любых плитки одного цвета из оставшихся. Если играют шестеро, то каждый игрок получает шесть плиток одного цвета.

Игроки выбирают комбинацию фигур. Кто будет ходить первым, решается жребием. Ходят по очереди. За один ход игрок может выставить только одну плитку. В процессе игры выкладываются выбранные фигуры.

Тому, кто заканчивает построение фигуры, записывается сумма очков на плитках, входящих в эту фигуру.

Если не одна фигура не закрыта, а все плитки выставлены, то засчитываются очки фигуры, в которой выставлено наибольшее количество плиток, тому игроку, который поставил последнюю плитку в эту фигуру. Выигрывает тот, кто наберёт наибольшее количество очков.

Возможен и другой вариант подсчёта очков – сумма очков на плитках входящих в фигуру умножается на очки плитки, завершившей её построение.

## Другая серия игр

Она проще. Нет проблемы с построением фигуры. Цель та же самая – построить выбранные фигуры, но очки считаются по-другому. Игрок может нарушить основное правило, но за это он получает штрафное очко за каждое несовпадение в соприкасающихся сторонах плиток.

Выигрывает тот, кто наберёт наименьшее количество штрафных очков.

Игра не менее интересна, чем первая, так как содержит чисто тактические ходы. На рисунках приняты следующие обозначения:



- место, на которое уже выставлена плитка



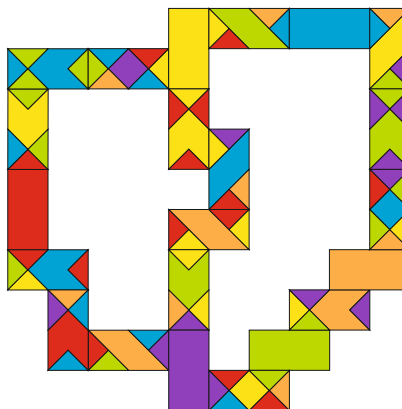
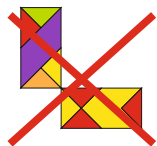
- место, на которое выкладывается плитка при очередном ходе



- место, на которое может быть выставлена плитка во время игры

### Захват территории

(для детей 5 - 9 лет)



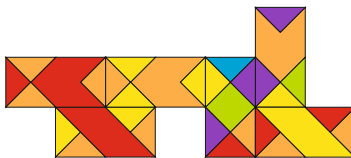
В процессе игры из плиток выкладывается любой контур. От него разрешается делать ответвления в разные стороны, но таким образом, чтобы выложенные плитки не касались друг друга углами (см. рис.).

Игрок, чья плитка соединяет два конца контура, становится хозяином внутреннего пространства. Игра заканчивается, когда выставлена последняя плитка. Выигрывает тот, кто имеет наибольшую площадь захваченных территорий.

Во втором варианте этой игры внутреннее пространство контура должно иметь только форму прямоугольника. В третьем варианте – только форму квадрата.

## **Взятие в плен**

(для детей 5 - 7 лет)



Играют двое.

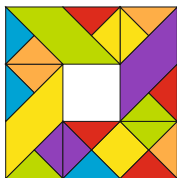
Цель игры: подставить три своих плитки к выставленной плитке другого игрока (взять в плен). Делая ход, игрок имеет право подставить свою плитку к любой уже выложенной, в том числе и к своей (см. рис.).

Игра заканчивается, когда выставлена последняя плитка.

Выигрывает тот, у кого наибольшее количество очков на плитках, взятых в плен.

## **Рамка**

(для детей 7 - 14 лет)



Во время игры из плиток выкладывается фигура, изображённая на рисунке.

Игрок, чей ход завершает построение рамка, забирает себе её плитки, присоединяет к своим и может их использовать при следующем ходе. Он же начинает выкладывать следующую рамку.

Если никто из игроков не может закрыть рамку, то её плитки сбрасываются и больше в игре не участвуют. Следующую рамку опять начинает выкладывать тот же игрок, что и предыдущую.

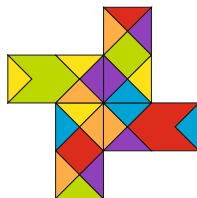
Партия заканчивается, когда плитки остаются на руках только у одного игрока, который является победителем.

Игра может быть продолжена. Тогда победитель записывает себе очки плиток, оставшиеся у него на руках. Выигрывает тот, кто первый наберёт 101 очко. При переборе все очки списываются.



### Вертушка

(для детей 5 - 7 лет)



Во время игры из плиток выкладывается фигура, изображённая на рисунке. Игрок, чей ход завершает построение вертушки, забирает её плитки себе.

Если никто из игроков не может закончить построение фигуры, то её плитки сбрасываются и больше в игре не участвуют.

Следующую вертушку начинает выкладывать второй игрок.

Игра заканчивается, когда выставлена последняя плитка. Выигрывает тот, кто забрал наибольшее количество вертушек.

### Вертушка и рамка

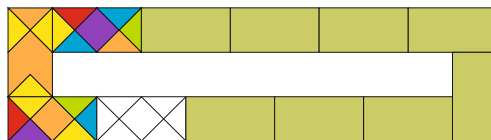
(для детей 7 - 17 лет)

Эта игра отличается от двух предыдущих тем, что в ней может быть выложена любая из двух фигур. А какая именно, зависит от игрока, выкладывающую третью плитку.

Дальше игра проводится по правилам двух предыдущих игр.

### Узкая рамка

(для детей 5 - 9 лет)



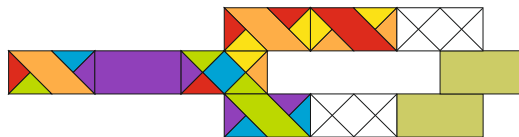
Игра начинается с того, что за первые три хода выкладываются три плитки так, как это показано на рисунке.

При следующих ходах плитку можно подставить только к более короткой стороне. Игроку, чья плитка закрывает рамку, записываются очки всех плиток, из которых она выложена.

Во втором варианте игры, после того, как будет закрыта рамка, каждый игрок в порядке очереди имеет право сделать попытку вставить свою плитку внутрь рамки и, если кому-то это удастся, он записывает себе очки этой рамки, умноженные на очки вставленной плитки.

## **Крокодил**

который плитку проглотил



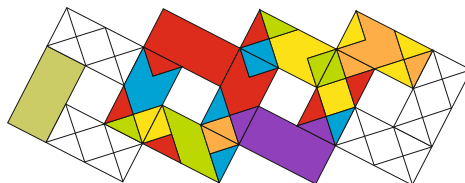
Играют только трое.

Первые три плитки выкладываются в один ряд (хвост крокодила). К последней подставляются ещё по одной с каждой стороны, от которых выстраиваются два параллельных ряда. При последующих ходах длина одного из них не должна превышать длину другого более, чем на одну плитку (см. рис.).

Выигрывает тот, кто сможет поставить свою плитку между двумя рядами (голова крокодила). Но другой участник может его переиграть, если вставит свою плитку в брюхо крокодила.

## **Рамка плюс**

(для детей 9 - 14 лет)



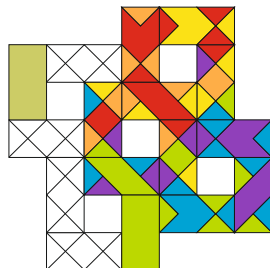
Игра начинается с того, что игроки, делая очередные ходы, выкладывают из плиток рамку (см. рис.). После её завершения к любой её плитке пристраивается новая рамка. Третья рамка и последующие пристраиваются только после завершения предыдущей и только в двух направлениях. Построения рамок продолжаются до тех пор, пока ни один игрок не сможет сделать очередного хода.

Игрок, закрывший рамку, записывает себе очки этой рамки. Игрок, поставивший первую плитку в следующую рамку, записывает себе очки предыдущей рамки со знаком минус. Если рамка будет закрыта, то знак минус исправляется на плюс.

Игрок, закрывший последнюю рамку, записывает себе очки всех выложенных плиток. Выигрывает тот, кто наберёт наибольшее количество очков.

### **Пять рамок**

(для детей 9 - 14 лет)



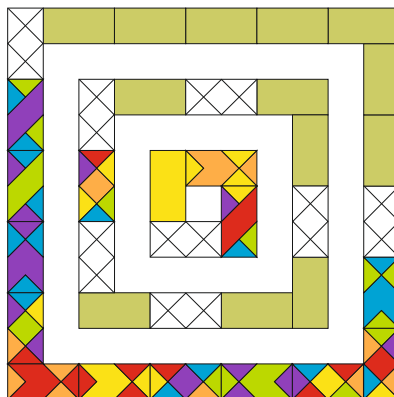
Игра начинается с того, что игроки, делая очередные ходы, выкладывают из плиток рамку (см. рис.) и, после её завершения, выставляют плитки таким образом, чтобы получилась фигура из пяти рамок. Фигура выкладывается до тех пор, пока ни один игрок не сможет сделать ни одного хода.

Игрок, закрывший рамку, записывает очки этой рамки. Игрок, чья плитка завершила построение вертушки, записывает себе очки этой вертушки. Игрок, закрывший любую рамку, записывает себе очки этой рамки плюс очки центральной рамки. Игрок, закрывший пятую рамку, записывает себе очки всех пяти рамок.

При построении второй фигуры из пяти рамок, каждая запись очков удваивается, при построении третьей – утраивается. Выигрывает тот, кто наберёт наибольшее количество очков.

### **Три рамки**

(для детей 9 - 14 лет)



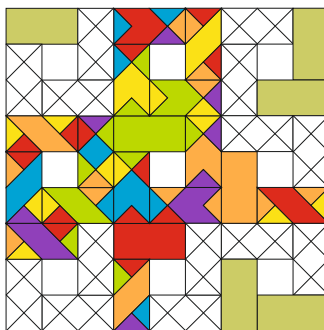
В процессе игры из плиток выкладывается три рамки (см. рис.). Первая плитка выставляется в малую рамку; вторая - подставляется к первой или выставляется напротив в среднюю рамку; третья и все последующие подставляются к уже выложенным или выкладываются напротив их в соседней стороне другой рамки.

Игроку, чья плитка завершает построение одной из сторон любой рамки, записываются очки всех плиток, выложенных в этой стороне, а также очки всех плиток других завершённых сторон, которые примыкают к этой стороне. Игроку, чья плитка закрывает любую рамку, записываются очки всех плиток, из которых она выложена.

Игра заканчивается, когда ни один из игроков не может выставить ни одной плитки. Если у игрока на руках остались плитки, то их очки списываются с очков, набранных им во время игры.

Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество очков.

### **Паркет** (для детей 9 - 14 лет)



Делая ходы по очереди, игроки выкладывают паркет, изображённый на рисунке. Он имеет только две фигуры: вертушку и рамку (подробнее на 5 стр.).

Игрок, чья плитка заканчивает построение одной из этих фигур, получает дополнительный ход.

Выигрывает тот, кто первым избавится от всех своих плиток. Когда ни один из игроков не может сделать ни одного хода то выигрывает тот, кто имеет наименьшую сумму очков на оставшихся на руках плитках.