

1. Шашки

Английские шашки (американские, чекерс)

Состав игры:

1. Игровая доска 64 (8x8) клетки. Клетки двух контрастных цветов располагаются по диагонали.
2. Шашки двух цветов по 12 штук.

Цель игры:

Обыграть соперника. Выигрышной считается ситуация, когда у соперника не осталось ни одной шашки, шашки соперника заблокированы или соперник досрочно признал свое поражение. При невозможности выигрыша любого из участников игры партия считается законченной вничью.

Правила:

В игре принимают участие 2 игрока. Игроки располагаются на противоположных сторонах доски.

Выбор цвета определяется жребием или по договоренности. Шашки расставляются на трех, ближних к игроку, рядах на темных клетках. Право первого хода обычно принадлежит игроку, играющему темными шашками. Ходы делаются поочередно.

В начале игры все шашки соперников являются простыми. Простые шашки можно перемещать только вперед по диагонали на соседнюю свободную клетку.

Если простая шашка дошла до последней горизонтали, она становится «дамкой» и переворачивается. Дамка может ходить на одно поле по диагонали вперед или назад.

Ход считается сделанным, если участник игры после перемещения шашки отпустил руку. Если игрок дотронулся до шашки, он обязан ею сделать ход. Если кто-либо из соперников хочет править шашки, он обязан предупредить об этом заранее.

Взятие шашки соперника производится переносом через неё своей, если она находится на соседней с простой шашкой диагональной клетке и за ней есть свободное поле. Взятие шашки соперника простой шашкой может производиться только вперед. Дамка при взятии ходит только через одно поле в любую сторону, а не на любое поле диагонали как в русских или международных шашках. Взятие шашки соперника обязательно, но при наличии нескольких альтернатив «боя», выбирается наиболее тактически целесообразный.

Если простая шашка в процессе взятия шашек соперника достигает поля последней горизонтали и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия по правилам боя дамкой, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда. Право взятия по правилам дамки она приобретает лишь со следующего хода.

2. Шахматы

Правила игры:

Характер и цели игры в шахматы:

1. Шахматная партия играется между двумя партнерами, которые поочередно перемещают фигуры на шахматной доске. Партию начинает игрок с белыми фигурами. Игрок получает право хода, когда его партнер сделал ход.
2. Цель каждого игрока — атаковать короля партнера так, чтобы партнер не имел никаких возможных ходов, которые позволяют избежать «взятия» короля на следующем ходу. Об игроке, достигшем этой цели, говорят, что он поставил мат королю и выиграл партию. Партнер, королю которого был поставлен мат, проигрывает партию.
3. Если позиция такова, что никто из партнеров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

Начальная позиция фигур на шахматной доске

1. Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (8x8), поочередно светлых и темных. Она располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.
2. В начале партии один игрок имеет 16 светлых фигур («белые»); другой — 16 темных фигур («черные»):

8 пешек;
2 ладьи;
2 коней;
2 слонов;
1 ферзь;
1 король.

3. Восемь вертикальных рядов квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются «диагоналями».

Ходы фигур

Ни одна из фигур не может быть перемещена на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура переходит на поле, занимаемое фигурой партнера, последняя считается взятой и убирается с шахматной доски как часть того же самого хода. О фигуре говорят, что она атакует фигуру партнера, если эта фигура может произвести взятие на этом поле. Фигура, считается атакующей поле, даже если она не может на него пойти из-за того, что её собственный король остается под шахом или под него попадает.

1. Слон может ходить на любое поле по диагонали, на которых он стоит.

2. Ладья может ходить на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит.
3. Ферзь ходит на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит. Когда делаются эти ходы, ферзь, ладья или слон не могут перемещаться через поле, занятое другой фигурой.
4. Конь может ходить на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали.
5. Пешка может ходить вперед на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, или
 - с исходной позиции пешка может продвигаться на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты;
 - пешка ходит на поле, занимаемое фигурой партнера, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру.

Пешка, атакующая поле, пересеченное пешкой партнера, который продвинул её с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту пешку, как если бы последний её ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется взятием «на проходе».

6. Когда пешка достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, она должна быть заменена на ферзя, ладью, слона или коня «своего» цвета, что является частью того же хода. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена пешки на другую фигуру называется «превращением», и действие новой фигуры начинается сразу.

7. Король может перемещаться двумя различными путями:
 - ходить на любое примыкающее поле, которое не атаковано одной или более фигурами партнера.
 - «Рокировка» -это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по крайней горизонтали, считающееся одним ходом короля и выполняющееся следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья перемещается через короля на последнее поле, которое только что пересек король.
8. Рокировка становится невозможной:
 - если король уже ходил, или
 - с ладьей, которая уже ходила.
9. Рокировка временно невозможна:
 - если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из фигур партнера;
 - если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-либо фигура.

10. Считается, что король находится «под шахом», если он атакован хотя бы одной фигурой партнера, даже если она не

может сделать ход из-за того, что её собственный король остается под шахом или под него попадает. Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

Завершение игры

1. Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю партнера. Если мат поставлен возможным ходом, то партия считается завершенной.
2. Партия считается выигранной игроком, если партнер заявил, что он сдается. В этом случае партия немедленно заканчивается.
3. Партия считается завершившейся вничью, если тот игрок, за которым очередь хода не имеет никаких возможных ходов, и его король не под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась «патом». Если пат поставлен возможным ходом, то партия считается завершенной.

Партия считается завершившейся вничью, если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любыми возможными ходами. Считается, что партия закончилась «мертвой» позицией. В этом случае партия немедленно заканчивается.

Партия считается закончившейся вничью по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. В этом случае партия немедленно заканчивается.

Партия может закончиться ничьей, если одинаковая позиция возникнет или возникала на шахматной доске трижды.

Партия может закончиться ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения пешек и без взятия фигур.

Шахматные часы

1. Термин «Шахматные часы» означает часы с двумя циферблатами, соединенными друг с другом так, что только один циферблат может работать в данный момент. Термин «Часы» в Правилах Шахмат означает показание времени на одном из двух циферблатов. Термин «Падение флажка» означает истечение времени, отведенного на обдумывание ходов, игроку.
2. При использовании шахматных часов каждый игрок должен сделать минимальное установленное число ходов или все ходы в заданный период времени и/или при использовании электронных часов может быть добавлено определенное дополнительное время после каждого хода. Все это должно быть определено заранее.
3. Время, накопленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени на следующий период, кроме случая, когда устанавливается время на каждый ход. Когда оба игрока получают на обдумывание основное время, а также фиксированное дополнительное время на каждый ход, обратный отсчет основного времени начинается только после того, как истекает фиксированное время. Если игрок переключает свои часы до истечения этого фиксированного до-

бавочного времени, то его основное время не изменяется, независимо от количества использованного добавочного времени.

4. В установленное время начала партии пускаются часы игрока, который имеет белые фигуры.
5. Если ни один из игроков не присутствует в начале, то у игрока, имеющего белые фигуры, вычитается все время, прошедшее до его прибытия, если иное не определено правилами соревнования или не решено арбитром.
6. Любой игрок, прибывающий на игру более чем на один час после предусмотренного расписанием начала тура проигрывает партию, если иное не определено правилами соревнования или не решено арбитром.
7. В ходе партии игрок, сделав свой ход на доске, должен остановить свои часы и пустить часы партнера. Игрок должен всегда иметь возможность остановить свои часы. Его ход не считается завершенным, пока он не выполнил эти требования кроме хода, заканчивающего игру. Время между выполнением игроком хода на шахматной доске, остановкой собственных часов и запуском часов противника расценивается как часть времени отведенного игроку.

Учет результатов

Если заранее не установлено иначе, игрок, который выиграл партию, или выиграл в результате какого-то нарушения партнера, получает одно очко (1). Игрок, который проиграл, получает ноль очков (0), а игрок, сыгравший вничью, получает пол-очка (½).

3. Криббедж

Криббедж (криббидж, крибедж; англ. cribbage) — карточная игра для 2 игроков, популярная в Англии и США. Для игры используется полная колода — 52 карты. Старшинство карт — от туза до короля: туз — 1 очко, десятка, валет, дама, король — по 10 очков, все прочие карты оцениваются по числу очков на карте. Козырей нет.

Цель игры — раньше противника набрать 121 очко, составляя различные комбинации с помощью своих карт и карт соперника.

Правила игры

Игроки по очереди вытаскивают из колоды по карте. Вытянувший младшую по рангу карту получает право раздавать первым. В дальнейшем право сдачи переходит от одного игрока к другому. В современном криббедже обоим игрокам сдаётся по 6 карт: по одной карте, начиная с партнёра. Каждый из игроков в закрытую сбрасывает по 2 карты, которые образуют «криб» или «кормушку». 5 карт криба в совокупности со стартовой картой используются на этапе показа. Очки за криб начисляются сдающему. Затем партнёр сдающего переворачивает колоду, при этом верхняя открытая карта (стартовая карта), являясь общей для обоих игроков, используется при показе.

Если стартовой картой окажется валет, то сдающий сразу же записывает себе 2 очка.

Далее начинается розыгрыш. Игроки по очереди, начиная с противника сдающего, выкладывают на стол по одной карте, стремясь составить комбинации карт, за которые начисляются очки. Когда сумма очков карт достигнет 31, либо никто из игроков не может положить карту так, чтобы не превысить 31 очко (оба говорят «пропускаю»), сумма очков обнуляется и начинается новый розыгрыш. Так продолжается, пока игроки не выложат на стол все карты, имеющиеся на руках. На этом сдача считается оконченной и начинается второй этап — показ карт. В показе участвуют карты, которые игроки имели на руках перед началом розыгрыша и стартовая карта.

Комбинации карт

Перед началом розыгрыша

- **Валет** — 2 очка — получает сдающий, если стартовой картой оказывается валет любой масти

На этапе розыгрыша

- **Пятнадцать** — 2 очка — получает игрок, выложивший карту к предыдущим, так что в сумме получается 15 очков. Например: Д, 5; 7, 8; 4, В, Т и т. д.;
- **Пара** — 2 очка — получает игрок, добавивший карту того же ранга, что и предыдущая;
- **Тройка** (королевская пара) — 6 очков — получает игрок, добавивший третью подряд карту одного ранга;
- **Квартет** (двойная королевская пара) — 12 очков — получает игрок за четвёртую подряд карту одного ранга (возможно только для карт от туза до семёрки);
- **Последовательность** — от 3 до 6 очков, число очков зависит от длины последовательности — получает игрок, добавивший к предыдущим картам свою карту, так чтобы образовалась последовательность карт. Например: В, Д, К; 6, 5, 4. В последовательности не важна очерёдность выкладки карт, например: 3, 5, 4 — трёхкартовая последовательность; 9, В, Д, 10 — четырёхкартовая последовательность и т. д. Как видно из примера, четырёхкартовая последовательность образовалась не из трёхкартовой последовательности, также и для пяти- и шестикартовых последовательностей. Туз, являясь самой младшей картой, образует последовательности с двойкой и тройкой, но не образует последовательности с дамой и королём;
- **Последняя карта** — 1 очко — получает игрок, выложивший на стол карту, при этом сумма очков меньше 31, но никто больше не может добавить карту, чтобы не превысить 31, либо карт на руках не осталось;
- **Тридцать одно** — 2 очка — получает игрок, добавивший карту, так что в сумме получается 31 очко; за последнюю карту очки не начисляются.

На этапе показа

- **Пятнадцать** — 2 очка — за каждую комбинацию, дающую в сумме 15 очков; например: на руках Т, 4, 5, В и стартовая карта 6, тогда комбинации — 5, В; Т, 4, В; 4, 5, 6 — итого 6 очков;
- **Пара** — 2 очка — за 2 карты одного ранга;

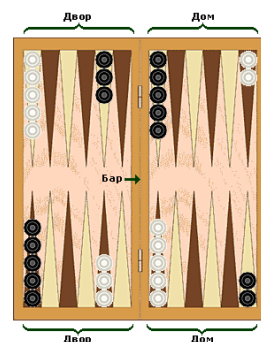
- **Тройка** (королевская пара) — 6 очков — за 3 карты одного ранга;
- **Квартет** (двойная королевская пара) — 12 очков — за 4 карты одного ранга
- **Последовательность** — от 3 до 5 очков — за все возможные сочетания карт, при этом мелкие последовательности, входящие в состав более длинных не рассматриваются. Например: 3, 4, 5, 6 — 2 последовательности 3, 4, 5, 6 по 4 карты — итого 8 очков;
- **Масть** — 4 или 5 очков — за 4 или 5 карт одной масти. Важно, что для карт в «крибе» засчитывается только пятикарточная масть;
- **Вальтовая масть** — 1 очко — за валета той же масти, что и стартовая карта.

- **Криббедж с «зеванием»** — если игрок не начислил себе очки за комбинацию карт, то есть «прозевал», то его соперник может обратить на это внимание и записать эти очки себе.

4. Нарды

Есть две основные разновидности - длинные и короткие нарды. Игра "Нарды" состоит из специальной доски, 30 шашек двух разных цветов и двух игровых кубиков костей. В игре принимают участие 2 игрока.

Короткие нарды



Начальная позиция

Рис 1. Доска с шашками в начальной позиции. Возможна также расстановка, зеркально симметричная к той, что приведена на рисунке. Дом в ней располагается слева, а двор - справа.

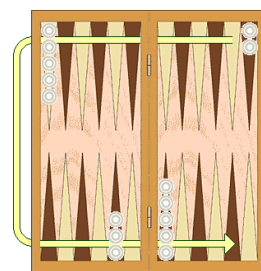


Рис 2. Направление движения белых шашек. Черные шашки движутся в противоположном направлении.

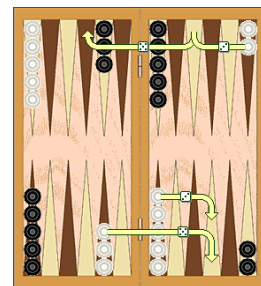


Рис 3. Два способа, которыми белые могут сыграть

Короткие нарды (Рис. 1) - игра для двух игроков на доске, состоящей из двадцати четырех узких треугольников, называемых пунктами. Треугольники чередуются по цвету и объединены в четыре группы по шесть треугольников в каждой. Эти группы называются дом, двор, дом противника, двор противника.

Дом и двор разделены между собой планкой, которая выступает над игровым полем и называется бар.

Пункты нумеруются для каждого игрока отдельно, начиная с дома данного игрока. Самый дальний пункт является 24-м пунктом. Он также является первым пунктом для оппонента. У каждого игрока имеется 15 шашек. Начальная расстановка шашек такова: у каждого из игроков по две шашки в двадцать четвертом пункте, пять в тринадцатом, три в восьмом и пять в шестом.

Цель игры - перевести все свои шашки в свой дом и затем снять их с доски. Первый игрок, который снял все свои шашки, выигрывает партию.

Движение шашек

Игроки поочередно бросают по две кости и выполняют ходы.

Число на каждой кости показывают на сколько пунктов или шагов, игрок должен передвинуть свои шашки. Шашки всегда движутся только в одном направлении (Рис. 2) - от пунктов с большими номерами к пунктам с меньшими.

При этом применяются следующие правила:

- шашка может двигаться только на открытый пункт, то есть на такой, который не занят двумя или более шашками противоположного цвета.

- числа на обеих костях составляют отдельные ходы.

К примеру, если у игрока выпало 5 и 3 (Рис. 3), то:

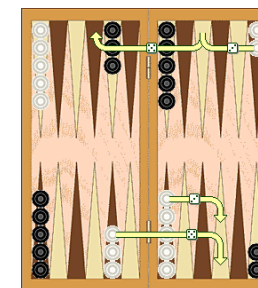
- он может пойти одной шашкой на три шага, а другой - на пять, - он может пойти одной шашкой сразу на восемь (пять плюс три) шагов. Последнее возможно лишь в том случае, если промежуточный пункт (на расстоянии три или пять шагов от начального пункта) также открыт.

Игрок, у которого выпал дубль, играет каждое из чисел на каждой из костей дважды. Например, если выпало 6-6, то игрок должен сделать четыре хода по шесть очков, и он может передвинуть шашки в любой комбинации, как сочтет нужным.

Игрок должен использовать оба числа, которые ему выпали, если они допускаются правилами (либо все четыре числа, если у него выпал дубль). Когда можно сыграть только одно число, игрок обязан сыграть это число.

Если каждое из чисел по отдельности можно сыграть (но не оба вместе), игрок должен играть большее число.

Если игрок не может сделать хода, то он пропускает ход. В случае, если выпал дубль и игрок не может использовать все четыре числа, он должен сыграть столько ходов, сколько возможно.



Как побить и зарядить шашку

Рис 4. Если белым выпало, но одна из шашек на баре, они должны зарядить шашку в пункт 4 в доме черных, поскольку пункт 6 занят черными.

Порядок начисления очков

В криббедже крайне важен порядок начисления очков, поскольку побеждает игрок, первым набравший 121 очко вне зависимости от того, на каком этапе это произошло. Если противник сдающего набирает 121 (или больше) очко во время показа своих карт, то он выигрывает, даже если сдающий имеет возможность своим показом набрать большую сумму очков:

- 1) очки за стартовую карту (если валет);
- 2) очки во время розыгрыша;
- 3) очки за показ карт противника сдающего;
- 4) очки за показ карт сдающего;
- 5) очки за «криб».

Разновидности криббеджа

- **Пятикарточный криббедж** — изначальный вариант игры. На руках после сноса 2 карт в «криб» остаётся по 3 карты. Игра ведётся до 61 очка. Противник сдающего после сдачи карт автоматически получает 3 очка. После того, как сумма очков карт на столе составит 31 или, если ни один из игроков не может добавить карту к уже имеющимся на столе, чтобы не превысить 31 очко, розыгрыш заканчивается. Начинается этап показа, даже если на руках у игроков ещё остались карты.
- **Семикарточный криббедж** — сдаётся по 7 карт и одна карта в «криб». После сброса 2 карт в «крибе» и на руках находится по 5 карт. Игра ведётся до 151 очка.
- **Криббедж для 3 игроков** — каждому сдаётся по 5 карт и одна карта в «криб», играющие скидывают по 1 карте в «криб». Остальное — как в шестикарточном криббедже.
- **Криббедж для 4 игроков** — сдаётся по 5 карт, каждый сбрасывает по одной карте в «криб». Игра ведётся по правилам шестикарточного криббеджа.
- **Парный криббедж** — то же самое, что и для 4 игроков, только игроки, сидящие по диагонали, формируют пары. Очки пары суммируются.
- **Криббедж-поддавки** — игрок, первым набравший 121 очко, проигрывает.

Пункт, занятый только одной шашкой, носит название блот. Если шашка противоположного цвета останавливается на этом пункте, блот считается побитым и кладется на бар. В любой момент, когда одна или несколько шашек находятся на баре, первая обязанность игрока - это зарядить шашки в доме соперника. Шашка вступает в игру, перемещаясь на пункт, соответствующий выброшенному значению кости.

К примеру, если игроку выпало 4 и 6, он может зарядить шашку в четвертый либо в шестой пункты, если они не заняты двумя или более шашками противника.

Если оба пункта, соответствующие значениям выброшенных костей, заняты, игрок пропускает свой ход.

Если игрок может ввести некоторые из своих шашек, но не все, он должен зарядить все шашки, которые возможно, и затем пропустить оставшуюся часть хода. После того, как все шашки будут введены с бара, неиспользованные значения костей можно использовать как обычно, перемещая шашку, которую вы зарядили, либо любую другую шашку.

Как выбросить шашки

Когда игрок привел все пятнадцать шашек в свой дом, он может начать выбрасывать их с доски. Игрок выбрасывает шашку следующим образом: бросается пара костей, и шашки, которые стоят на пунктах, соответствующих выпавшим значениям, снимаются с доски. Например, если выпало 6 очков, можно снять шашку с шестого пункта.

Если на пункте, соответствующем выпавшей кости, нет ни одной шашки, игроку разрешается переместить шашку с пунктов, больших, чем выпавшее число. Если игрок может сделать какие-либо ходы, он не обязан выбрасывать шашку с доски.



Рис 5.

Белым выпало 4 и 6. Они выбрасывают две шашки.

В стадии выбрасывания шашек все шашки игрока должны находиться в его доме. Если шашка будет побита в процессе выбрасывания шашек, то игрок должен привести шашку обратно в свой дом прежде, чем он продолжит выбрасывать шашки. Тот, кто первый снял все шашки с доски, выигрывает партию.

Длинные нарды

Правила игры

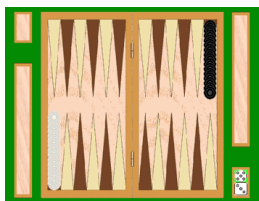


Рис 6.

Длинные нарды. Вид игрового поля

Количество игроков - двое. Количество шашек на доске - по 15 у каждого игрока.

Место начального расположения шашек каждого из игроков назы-

вается голова, а ход из начального положения называется "из головы" или "взять с головы". За один ход с головы можно брать только одну шашку.

Игрок кидает одновременно два кубика. Сделав бросок, игрок должен передвинуть любую шашку на число клеток, равное выпавшему числу одного из кубиков, а затем одну любую шашку - на число клеток, равное выпавшему числу другого кубика. Т.е. если на кубиках выпало, например, шесть-пять, игрок должен одну шашку передвинуть на шесть клеток, а затем любую (можно ту же, можно другую) на пять клеток. При этом с головы всегда можно брать только одну шашку. Исключение составляет только первый бросок в партии. Если одна шашка, которую можно снять с головы, проходит, то можно снять вторую. Таких камней для первого игрока всего три: шесть-шесть, четыре-четыре и три-три (мешают шашки противника, стоящие на голове). Если выпадает один из этих камней, игрок снимает с головы две шашки. Для второго игрока количество камней, при которых с головы можно снять две шашки, увеличивается, так как мешают пройти первому камню, имеет право не только голова, но и камень, снятый противником. Если противник первым броском кинул: два-один, шесть-два или пять-пять, то второй игрок может снять вторую шашку также при бросках пять-пять и шесть-два (кроме: шесть-шесть, четыре-четыре и три-три, которые тоже не идут напрямую).

Передвинуть две шашки на число клеток, показанное одним кубиком, нельзя. Т.е. если на кубиках выпало - шесть-пять, игрок не может пойти одной шашкой, например, на три и другой на три клетки, чтобы вместе получилось шесть, а затем сходить "пятёрку".

Если выпал дубль, т.е. одинаковые очки на двух кубиках, например, пять-пять, игрок делает четыре хода (на соответствующее кубиков число клеток).

Нельзя поставить свою шашку не клетку, занятую шашкой противника. Если шашка попадает на занятую клетку, то про неё говорят что она "не идёт". Если шашки противника занимают шесть клеток перед какой-нибудь шашкой, то такая шашка называется запертой.

Нельзя запереть все пятнадцать шашек противника. Т.е., выстроив заграждение из шести шашек подряд можно только в том случае, если хотя бы одна шашка противника находится впереди этого заграждения.

Если игрок не может сделать ни одного хода на то количество очков, которое выпало на каждом кубике, т.е. если шашки не идут, то очки пропадают, а шашки не двигаются.

Если игрок может сделать ход на то количество очков, которое выпало на одном из кубиков, и не может сделать хода на то количество очков, которое выпало на втором кубике, он делает только тот ход, который возможен, а остальные очки пропадают. Если у игрока есть возможность сделать полный ход, он обязан его сделать даже в ущерб своим интересам. Если выпал такой камень, который позволяет игроку сделать только один ход, причем любой из двух то игрок должен выбрать больше. Меньшие очки пропадают. Смысл игры заключается в том, чтобы, пройдя всеми шашками полный круг, прийти ими в дом и

выбросить все шашки раньше, чем это сделает противник. Домом для каждого игрока является последняя четверть игрового поля, начиная с клетки, отстоящей от головы на 18 клеток. Выбрасывать шашки - это значит делать ими такие ходы, чтобы шашки оказывались за пределами доски. Игрок может начать выбрасывать шашки только тогда, когда все его шашки пришли в дом. Ничьей не существует. Если игрок, начинавший первым, выбросил все свои шашки, а второй игрок может сделать то же следующим броском, второй считается проигравшим, так как следующего броска не будет. Партия заканчивается, как только один из игроков выбросил все свои шашки.

5. Домино пятерка

Правила

Число игроков : от 2 до 4 (можно играть 2x2)

В игре используется стандартный набор - 28 костей.

Другое название игры домино пятерочка - Muggins Domino. Игра Muggins близкий родственник таких игр, как All Fives и Sniff. Она признается многими как одна из лучших игр домино. Играется по правилам обычного домино (Draw Dominoes) за исключением того, что цель игры - не просто выйти, но и выставлять на концах кости, дающие в сумме 5 (или кратные пяти).

После перемешивания костяшек домино каждый игрок поднимает одну кость для определения, кто будет ходить первым. После этого кости возвращаются на стол и снова перемешиваются ("жеребьевка"). Далее каждый игрок берет по 7 костей. Оставшиеся кости составляют базар (boneyard или stock).

Первым в начале партии ходит игрок, определенный жребием (наименьшая кость). Первый ход в сдаче по общим правилам. Ходить можно любой костью, не обязательно с дубля. Первый выставленный дубль, идет ли речь о первом ходе или нет, становится основанием креста. Кости можно выставлять по всем четырем краям. Все последующие дубли являются обычными дублями.

Muggins Scoring Examples

a) $5 + 5 = 10$



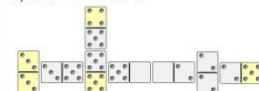
b) $5 + 5 + 0 = 10$



c) $5 + 5 + 3 + 2 = 15$



d) $5 + 4 + 3 + 3 + 5 = 20$



Игра идет по часовой стрелке. Если игрок не может сделать ход, он берет кости с базара до тех пор, пока он не найдет нужную кость. Если кость не найдена, игрок пропускает ход.

Цель игры состоит в том, чтобы набрать определенное количество очков (100, 250, 500). Очки начисляются игроку, когда при выставлении своей кости сумма

открытых на концах значений становится равной 5 или кратной пяти (5, 10, 15, 20 и т.д.).

В любой момент игры может быть открыто 2, 3 или 4 конца (без креста только два). У дубля, образующего крест, при подсчете учитываются все четыре конца (после его закрытия с двух сторон). У обычного дубля учитывается его полная сумма (6:6 12 очков).

Примеры:

- a. Если первая выставленная кость 5-5, то игрок получает 10 баллов. На данный момент все стороны дубля 5-5 доступны для игры.
- b. Если вторая кость 5-0, то игрок получает 10 баллов. На данный момент доступно три стороны по 5, а также пусто.
- c. Если третья кость 3-5 на дубль 5-5, сумма составит 13 (5 + 5 + 3 + 0), и игрок не получает баллов. Если после выставления 3-5 следующий игрок ставит 0-2, сумма составляет 5 (3 + 2), и игрок, выставивший 0-2, получает 5 баллов. Верхняя и нижняя часть креста 5-5, хотя и не считаются в результат, остаются доступными для игры как и открытые 3 и 2.
- d. Через четыре хода 5-4 была поставлена на вершине 5-5, дубль 2-2 был поставлен к 0-2, 2-5 была поставлена к 2-2, дубль 3-3 был поставлен к 5-3. Сумма 15 баллов (5 + 4 + 3 + 3). Сейчас открыто 4 конца: внизу креста 5-5, 3-3, 4, и 5. Дубль 2-2 и 3-3 является обычными дублями, верхние и нижние концы не доступны для игры.

Сдача заканчивается, когда один из игроков выставляет все свои кости или когда игра блокируется (рыба). Победивший игрок (при рыбе тот, кто имеет наименьшее число очков) получает призовые баллы. Очки на руках оппонентов суммируются, округляются до кратного 5 (3 до 5) и делятся на 5. Полученные баллы добавляются победителю сдачи. При рыбе из общей суммы очков вычитаются очки в руке победителя. Например, если победивший игрок имеет 3 очка в руке, а трое его противников 5, 11, и 13, то общая разница $26 (5 + 11 + 13 - 3)$ округляется до 25 и делится на 5. Победитель получает 5 дополнительных баллов. Независимо от победы все игроки сохраняют свои баллы, которые они получили в игре. Варианты у дубля, образующего крест, при суммировании учитываются только сыгранные стороны. В примере С сумма будет 5 (3+2), в примере D сумма будет 15 (3+3+4+5).

Без креста.

Набранные очки проигравших не делятся на 5 и после округления полностью записываются победителю, при рыбе очки проигравшего учитываются полностью (без учета очков победителя).

Все тройки (All Threes) - в основном такая же игра за исключением учета кратности 3, а не 5.

