Инструкции

Игры для развлечения

I. Информация

Организатор должен быть подписан на страницу «Друзья через домино». Он создаёт настройки своей игры: определяет условия игры, состав игроков и их количество. В игре могут участвовать 4, 5, 6, 7, 8, 12 или 16 игроков. Вносятся следующие данные:

A. Условия игры

1. Название игры для развлечения
2. Происхождение (страна, город)
3. Дата
4. Ставки

B. Количество игроков и формат

1. Круговая игра
   - *а) 4 игроков*
   - *б) 5 игроков*
   - *в) 6 игроков*
   - *г) 7 игроков*
2. Все со всеми
   - *д) 8 игроков*
   - *е) 12 игроков*
   - *ж) 16 игроков*

C. Организатор игры

1. Предварительные условия

Организатор должен быть подписан на страницу «Друзья через домино».

Подписчики страницы «Друзья через домино» и игроки-участники могут регистрироваться одновременно только на одну Игру для развлечения.

Система предоставляет игрокам-участникам доступ к платформе, через которую они смогут контролировать таблицу результатов и просматривать отчёты. Для получения доступа участники должны зарегистрироваться в созданной организатором игре. Некоторые участники получат профиль «ведущего счёт», в зависимости от номера, присвоенного участнику.

2. Вступление в игру

Организатор выбирает опцию «Игры для развлечения» на портале страницы «Друзья через домино».

Система запросит его электронную почту.

Система проверяет подписку организатора. В случае отсутствия подписки, система немедленно отправляет уведомление, что электронная почта не зарегистрирована на странице «Друзья через домино».

При наличии подписки система переводит его на игру, в которой он зарегистрирован. Его профиль служит для контроля ведения таблицы результатов и просмотра отчётов.

Если он не зарегистрирован ни в какой игре для развлечений, система отправляет его на страницу «регистрация».

Система приветствует организатора и просит его выбрать Игру для развлечения согласно количеству участвующих игроков. Система позволит сделать только один выбор. Как только выбор сделан, система просит заполнить страничку с названием игры и её происхождением (страна, город, организация); система регистрирует игру.

3. Имя и номер игрока

a) Для круговой игры

Система определяет организатора и присваивает ему номер один. Организатор вносит в список игроков, согласно присвоенным номерам от 2 до 8,12 или 16. После этого определяет размер ставок. Система назначает дату и время начала игры.

b) Для формата «Все со всеми»

Система определяет организатора и присваивает ему номер один. Организатор вносит остальных игроков в список, согласно присвоенным номерам от 2 до 4,5,6, или 7.

Для игры ввосьмером потребуется как минимум три игрока с доступом к приложению, чтобы вести запись результатов. Этим участникам присваиваются номера 1, 7 и 8.

Для игры с 12 участниками потребуется, как минимум, пять игроков с доступом к приложению, чтобы вести контроль результатов. Этим игрокам присваиваются номера 1, 2, 3, 7 и 11.

Для игры с 16 участниками требуется как минимум семь игроков с доступом к приложению, чтобы вести контроль результатов. Этим игрокам присваиваются номера 1, 2, 3, 4, 5, 9 и 13.

Система выдаёт профиль «ведущего счёт» участникам, которым присвоены вышеуказанные номера. Организатор должен предусмотреть эту ситуацию: в случае, если среди участников нет людей, отвечающих вышеуказанным условиям, система должна предусмотреть возможность ведения счёта на бумаге или возможность организатора отправить таблицы ведения счёта на каждом столе со своего приложения.

Система назначает дату и время начала партии.

D. Организация столов, партий и пар

Важно напомнить основной принцип домино – это игра в парах. Поэтому, когда речь идёт о паре, это игроки, сидящие за столом друг напротив друга.

Система назначит и отправит организатору стол и пары игроков, которые будут соревноваться в каждой партии. Система будет следовать следующему порядку:

1. Круговая игра:

   a) 4 игрока

   Первая партия

   1

   3 4

   2

   Вторая партия

   1

   4 2

   3

   Третья партия

   1

   2 3

   4

   b) 5 игроков.

   Первая партия

   1

   5-й игрок отдыхает 3 4

   2

Вторая партия 1

2-й игрок отдыхает 4 5

3

Третья партия 1

3-й игрок отдыхает 5 2

4

Четвёртая партия 1

4-й игрок отдыхает 2 3

5

Пятая партия 3

1-й игрок отдыхает 2 4

5

c) 6 игроков

Первая партия 1

Отдыхают 2-й и 6-й 3 5

4

Вторая партия 1

Отдыхают 3-й и 4-й 5 6

2

Третья партия 1

Отдыхают 2-й и 5-й 4 3

6

Четвёртая партия 2

Отдыхают 1-й и 4-й 3 6

5

Пятая партия 1

Отдыхают 3-й и 6-й 2 4

5

Шестая партия 1

Отдыхают 2-й и 5-й 6 4

3

Седьмая партия 4

Отдыхают 1-й и 3-й 6 2

5

Восьмая партия 1

Отдыхают 5-й и 6-й 3 2

4

Пара игроков № 2 и 3 ждали свою очередь вступить в игру. Игроки 1-й и 4-й повторяют, в то время как у игроков № 5 и 6 очередь отдыхать. Очки, набранные игроками 1 и 4, в таблицу результатов не заносятся.

d) 7 игроков

1-я партия: игроки 1 и 3 против 2 и 4. Отдыхают 5, 6 и 7.
2-я партия: игроки 4 и 6 против 5 и 7. Отдыхают 1, 2 и 3.
3-я партия: игроки 1 и 2 против 3 и 5. Отдыхают 4, 6 и 7.
4-я партия: игроки 4 и 7 против 5 и 6. Отдыхают 1, 2 и 3.
5-я партия: игроки 1 и 5 против 2 и 6. Отдыхают 3, 4 и 7.
6-я партия: игроки 4 и 5 против 3 и 7. Отдыхают 1, 2 и 6.
7-я партия: игроки 1 и 6 против 3 и 4. Отдыхают 2, 5 и 7.
8-я партия: игроки 2 и 5 против 3 и 6. Отдыхают 1, 4 и 7.
9-я партия: игроки 6 и 7 против 2 и 3. Отдыхают 1, 4 и 5.
10-я партия: игроки 1 и 4 против 2 и 7. Отдыхают 3, 5 и 6.
11-я партия: игроки 1 и 7 против 3 и 6. Отдыхают 2, 4 и 5.

Пара игроков № 1 и 7 ожидали своей очереди вступить в игру. Повторяют игроки 3 и 6, поскольку у игроков 2, 4 и 5 очередь отдыхать. Очки пары игроков № 3 и 6 не засчитываются.

2. Формат «Все со всеми»

a) Для 8 игроков потребуется два стола.

	Стол 1				Стол 2			
Партия 1	1 и 2	против	3 и 4		5 и 6	против	7 и 8	
Партия 2	1 и 3	против	5 и 7		2 и 4	против	6 и 8	
Партия 3	1 и 4	против	5 и 8		2 и 3	против	6 и 7	
Партия 4	1 и 5	против	2 и 6		3 и 7	против	4 и 8	
Партия 5	1 и 6	против	2 и 7		3 и 8	против	4 и 5	
Партия 6	1 и 7	против	4 и 6		2 и 8	против	3 и 5	
Партия 7	1 и 8	против	3 и 6		2 и 5	против	4 и 7	

b) Для 12игроков потребуется три стола.

	Стол 1				Стол 2				Стол 3			
Партия 1	1 и 2	против	3 и 4		5 и 6	против	7 и 8		9 и 10	против	11 и 12	
Партия 2	5 и 7	против	2 и 4		1 и 3	против	10 и 12		9 и 11	против	6 и 8	

Партия 3	1 и 4 против 6 и 7	5 и 8 против 10 и 11	9 и 12 против 2 и 3		
Партия 4	1 и 5 против 2 и 6	3 и 9 против 4 и 10	7 и 11 против 8 и 12		
Партия 5	1 и 6 против 8 и 11	3 и 10 против 2 и 5	7 и 12 против 4 и 9		
Партия 6	1 и 7 против 4 и 12	3 и 11 против 6 и 9	5 и 10 против 2 и 8		
Партия 7	1 и 8 против 5 и 9	3 и 12 против 6 и 10	2 и 7 против 4 и 11		
Партия 8	1 и 9 против 5 и 11	3 и 7 против 4 и 8	2 и 10 против 6 и 12		
Партия 9	1 и 10 против 4 и 7	3 и 8 против 6 и 11	5 и 12 против 2 и 9		
Партия 10	1 и 11 против 8 и 10	3 и 5 против 2 и 12	7 и 9 против 4 и 6		
Партия 11	1 и 12 против 8 и 9	3 и 6 против 2 и 11	7 и 10 против 4 и 5		

c) Для 16 игроков потребуется четыре стола.

	Стол 1	Стол 2	Стол 3	Стол 4
Партия 1	1 и 2 против 3 и 4;	5 и 6 против 7 и 8;	9 и 10 против	11 и 12; 13 и 14 против 15 и 16
Партия 2	1 и 3 против 2 и 4;	5 и 7 против 6 и 8;	9 и 11 против	10 и 12; 13 и 15 против 14 и 16
Партия	1 и 4 против 2 и 3	5 и 8 против 6 и 7	9 и 12 против	10 и 11 13 и 16 против 14 и 15

3

| | | |

| | | |

E. Розыгрыш партий

Порядок разыгрываемых партий и рассадка пар за столами устанавливается системой автоматически при регистрации игры.

Когда одна из пар набирает сто или более очков, Система увидит, что партия закончена и заполняет таблицу результатов. Система должна контролировать окончание каждой партии, чтобы рассчитывать и фиксировать баллы, набранные каждым игроком, количество выигранных им игр, заработанные и проигранные очки, санкции, наказания, результативность, выигрыш при наличии ставок, дополнительный приз и положение в рейтинге. По окончании партии система публикует её результаты и обновляет рейтинг.

F. Настройка цели

Игра ведётся до 100 очков, в конце каждого раунда подсчитываются числа на костях, оставшихся на руках у проигравших игроков; эта сумма записывается на счёт победителей. Запись результатов ведут назначенные игроки (игроки, ведущие счёт).

Чтобы объявить об окончании партии, система должна увидеть, что цель игры – 100 очков; если победитель наберёт больше очков, система зафиксирует и отразит в таблице результатов только 100 очков.

II. Результаты

A. Начисление баллов

1. Баллы

Проигравшие за каждую партию получают ноль баллов

Победителю начисляется три балла, если он вместе с партнёром набрал 100 очков и более, а проигравшая пара набрала 0 очков (выигрыш в сухую).

Победителю начисляется два балла, когда он вместе с партнёром набрал 100 очков и более, а проигравшая пара набрала от 1 до 50 очков.

Победителю начисляется один балл, когда он вместе с партнёром набрал 100 или более очков, а проигравшая пара заработала от 51 до 99 очков.

2. Количество выигрышей

Игроки пары, выигравшей партию, получают один выигрыш независимо от количества набранных очков.

Проигравшей паре начисляется ноль выигрышей независимо от набранных очков.

3. Выигранные очки (очки в плюс)

Паре, выигравшей партию, начисляется сто очков в плюс. У проигравшей пары очки в плюс, или заработанные очки – это сумма очков, заработанных во время партии.

4. Очки в минус или проигранные очки

Очки, заработанные проигравшей парой, записываются в минус победителям. Проигравшим в минус записываются очки, набранные победителями, это 100 очков. Если в установках игры было оговорено ограничение по времени, и никто из игроков не вышел победителем в заданное время, проигранные очки – это количество очков, набранных победившей парой. Результат подтверждается.

5. Результативность

Результативность игрока – это разница между выигранными и проигранными очками.

Результативность игроков, выигравших партию, выражается числом со знаком «плюс»: из ста (то есть количества выигранных очков) вычитается количество очков, заработанных проигравшей парой.

Результативность игроков, проигравших партию, выражается отрицательным числом: из заработанных ими очков вычитается сто.

6. Наказания

Для применения наказаний система должна быть настроена на вычитание очков за промахи игроков. На экране появляется окошко, в котором отражаются наказания. Если организатор игры принимает решение применять наказания, они вычитаются из результативности игрока. В таблице записи результатов наказания игроков-нарушителей отмечает организатор игры.

7. Сумма выигрыша

Применяется только для Круговой игры. Сумма выигрыша – это общая сумма ставок всех игроков, разделённая на баллы.

Организатор вносит в настройки сумму ставок.

В системе предусмотрено окно «ставки». При желании организатор игры может заполнить его. Если игра ведётся без ставок, в этом окошке ставится «ноль». Ставки делаются на выигрыш или проигрыш в партии, и по окончании партии система рассчитает сумму выигрыша/проигрыша. Расчёт производится по следующему принципу:

a) 3 балла при выигрыше в сухую.
b) -3 балла при проигрыше в сухую
c) 2 балла при выигрыше, если соперник набрал от 1 до 50 очков.
d) -2 балла при проигрыше, когда проигравший набрал от 1 до 50 очков.
e) 1 балл при выигрыше, если соперник набрал от 51 до 99 баллов
f) -1 балл при проигрыше, когда проигравший набрал от 51 до 99 очков.

Если организатор решает остановить партию из-за того, что она затянулась, баллы распределяются следующим образом:

a) Если цель игры не достигнута, то есть победитель не набрал 100 очков, он получает 1 балл.
b) Если цель игры не достигнута, то есть победитель не набрал 100 очков, проигравшему начисляется -1 балл.

Система умножает эти баллы на сумму ставки. Результат - это то, что каждый игрок выигрывает или проигрывает. То, что выигрывает одна пара, другая проигрывает. Общая сумма выигрыша равна нулю.

8. Дополнительный приз

Применяется только для Круговой игры

Система рассчитывает дополнительный приз только в том случае, если организатор внёс такую функцию в настройки. Этот приз заключается в том, что по окончании круговой игры победитель забирает сумму выигрыша из ставок, сделанных всеми остальными игроками, кроме игрока, занявшего второе место. Дополнительный приз также рассчитывается из суммы выигрыша.

B. Заполнение таблицы результатов

1. Накопление

Система должна зарегистрировать и распознать название игры, место, дату и количество игроков.

Во время игры, по ходу розыгрыша партий, система накапливает набранные баллы по всем переменным.

Таблица записи результатов служит игрокам для того, чтобы следить, за каким столом и с кем они разыгрывают следующую партию, а также следить за своими результатами.

Эта информация доводится до сведения игроков на мобильных телефонах, мониторах компьютеров, экранах, на бумажных носителях и т.д.

Имена и номера соперников.

В таблице записи результатов игроки должны увидеть накопление своих:

a) Баллов
b) Количество выигрышей
c) Общую результативность
d) Очки в плюс (выигранные очки)

e) Очки в минус (проигранные очки)
f) Наказания – в Круговой игре
g) Сумму денежного приза– только в Круговой игре
h) Дополнительный приз – только в Круговой игре

Игроки могут также видеть своё положение в рейтинге.

Ещё одно назначение таблицы записи результатов – взаимодействие с системой.

Первое, что необходимо сделать – сообщить на сервер, кто из игроков вносит результаты в таблицу. Остальные игроки могут отслеживать правильность внесения данных.

В системе откроется опция выбора игрока, ведущего счёт.

Система подтверждает присутствие всех игроков за столом.

Далее, игрок, ведущий счёт, сообщает на сервер имя игрока, начинающего первый раунд.

Система открывает опцию выбора игрока, начинающего первый раунд. Напоминает, что каждый последующий раунд начинает игрок, сидящий справа от игрока, начинавшего предыдущий раунд.

Система укажет, кто из игроков, начинает следующий раунд.

Если приложение выдаёт ошибку, игрок, ведущий счёт, подтверждает её или отрицает.

В случае отрицания, сообщает на сервер и продолжает вводить результаты.

В случае подтверждения ошибки, ждёт, пока организатор применит ошибку. Применяя ошибку, организатор завершает партию и приостанавливает полномочия игрока, ведущего счёт.

Игрок, ведущий счёт, вызывает организатора игры к своему столу через приложение.

Когда другие игроки требуют вызвать организатора игры к своему столу, а игрок, ведущий счёт, отказывается, вызов может быть сделан вербальным способом, но организатор на своём приложении может применить наказание за действия игрока, ведущего счёт.

Игроки, ведущие счёт, сверяясь с приложением, сообщают остальным игрокам, кто начинает следующий раунд.

Игроки, ведущие счёт, отправляют на сервер результаты каждого сыгранного раунда.

Система открывает опцию внесения результата.

В случае окончания раунда «рыбой» вничью результат записывается как ноль в графе пары, начинавшей раунд.

Система позволяет внести такую запись. Этот результат важен для ведения учёта игроков, начинающих раунды, чтобы система указала игрока, который должен начинать следующий раунд.

Организатор игры и игроки с доступом к приложению направляют на сервер результаты каждого раунда.

Система направляет предупреждения на столы, от которых не получила результаты.

Система не сможет начать новую партию до тех пор, пока не получит результаты предыдущей партии от всех столов.

Система должна распознать окончание партии.

Она отправит сообщение, подтверждающее окончание партии.

Затем система отправляет сообщение организатору игры, чтобы он применил завершение партий.

На экране у организатора открывается сообщение между столами.

Организатор открывает сообщение.

На экране появляются имена игроков по парам.

Организатор подтверждает победу выигравшей пары.

Получив подтверждение, система объявляет об окончании партии и снимает полномочия с игрока, ведущего счёт.

2. Расположение игроков в рейтинге

Система классифицирует результаты игроков по окончании каждой партии в следующем порядке: по набранным очкам – игроки, набравшие большее количество располагаются в верхней строке, и дальше по убыванию, количество выигранных игр, результативность и очки в плюс – в том же порядке. В случае ничьей в нижней строке рейтинга – номер игрока.

3. Победители

a) Круговая игра

Победителем круговой игры объявляется игрок, набравший больше всех очков.

В случае если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, победителем объявляется тот, кто выиграл больше игр.

В случае если таких игроков несколько, побеждает игрок с самой высокой результативностью.

Если и таких игроков оказалось больше одного, побеждает тот, у кого набралось больше выигранных очков («очков в плюс»).

Если сохраняется равенство и в этом случае, выигрывает тот, чьи результаты в сражениях друг с другом были лучше.

Ставки выигрываются по критериям Стоимости костей.

b) Все со всеми

Победителем объявляется игрок, набравший в конце игры больше всех очков.

В случае если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, победителем объявляется тот, кто выиграл больше игр.

В случае если таких игроков несколько, побеждает игрок с самой высокой результативностью.

Если и таких игроков оказалось больше одного, побеждает тот, у кого набралось больше выигранных очков («очков в плюс»).

Если сохраняется равенство и в этом случае, выигрывает тот, чьи результаты в сражениях друг с другом были лучше.

.

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Организатор игры вводит конфигурацию игры: направляет на сервер название игры, её происхождение, имена и номера игроков, сумму ставок и общее количество игроков-участников.

1.- Перед началом игры игроки пожимают друг другу руки, тем самым показывая, что игра будет вестись честно.

Организатор начинает партию.

Организатор и игроки с доступом к приложению ведут счёт игры и записывают результаты раундов.

Игра проходит следующим образом:

a) Сначала переворачиваются все кости лицевой стороной вниз.

b) Один из игроков перемешивает все кости, затем каждый берёт по одной кости. Первый ход будет делать тот, на чьей кости окажется самое большое число: он начинает первый раунд. Если два или более игрока показали одинаковое наибольшее число, игру начинает тот, у кого есть дубль с самым большим числом.

В таблицу записи результатов вносится имя игрока, начинающего первый раунд. Игроки, ведущие счёт, сообщают на сервер имена первых игроков за каждым столом.

Второй раунд начинает игрок, сидящий справа от того, кто начал первый раунд, и так далее против часовой стрелки. Система должна контролировать это порядок. Игроки, ведущие счёт, сверяясь с приложением, сообщают игрокам, кто начинает каждый раунд.

c) Замес делает игрок, сидящий слева от начинающего раунд. После замеса игроки разбирают кости: сначала тот, кто начинает раунд, потом сидящий от него справа, и так по кругу. Последним забирает свои кости игрок, делавший замес. У игрока, начинающего раунд, есть возможность сделать новый замес, но после него он забирает свои кости последним. Остальные игроки делать перезамес не могут. Если один из игроков по ошибке взял больше семи костей, и посмотрел хоть одну из них, все кости перемешиваются заново; если он заметил свою ошибку до того, как поднял хоть одну из них, игрок, которому не хватило костей, добирает из тех, которые никто еще не поднимал.

d) Разобрав кости, игроки поднимают их в одно или в два действия. Первыми поднимают свои кости игрок, начинающий раунд и игрок, сидящий справа от него. Третий игрок поднимает свои кости после того, как первый игрок сделает первый ход. Четвёртый игрок поднимает свои кости после того, как сделан второй ход.

e) Поднимая кости, игроки составляют их перед собой в вертикальном положении на стол или на пюпитр в том порядке, в каком они лежали в перевёрнутом виде. Это означает, что правила запрещают передвигать кости и раскладывать их в удобном для игрока порядке. После начала партии игрокам запрещается прикасаться к костям, если ими не делается ход, а также запрещается передвигать кости, чтобы заполнить образующиеся промежутки после каждого хода. Брать в руки кости разрешается только для того, чтобы сделать ход, то есть выложить нужную кость на стол.

f) Первый игрок начинает раунд тем, что выкладывает свою первую кость на центр стола точками вверх. Если первая кость – это дубль, она кладётся длинной стороной к себе; если на квадратах кости разные числа, она выкладывается так, чтобы квадрат с бóльшим числом был обращён к его партнёру. После того, как выставлена первая кость, ни один из игроков не может менять её положение.

2.- Очередь совершать второй ход переходит против часовой стрелки.

3.- Каждый игрок в свою очередь должен выставить одну кость.

4.- По мере выставления костей из них складывается цепочка с двумя концами - терминалами.

Игрок во время своего хода выкладывает кость, на одном из квадратов которой изображено такое же число, как на одном из концов цепочки.

Когда на обоих концах цепочки оказываются одинаковые числа, следующий игрок подставляет свою кость к концу (терминалу) справа от игрока, начавшего раунд.

5.-Дубли выставляются перпендикулярно остальным костям.

6.-Категорически запрещается стучать костями по столу.

7.- Если у игрока, к которому перешло право хода, не оказалось подходящей кости, он должен объявить об этом, произнеся слово **«пропускаю»** - чётко, разборчиво и так, чтобы его услышали все сидящие за столом игроки.

В качестве исключения, если у одного из игроков оказались на руках кости одного и того же значения, и он выкладывает их одну за другой, остальным игрокам не обязательно произносить «пропускаю».

8.- Этот процесс продолжается до тех пор, пока один из игроков не выложит все свои кости или ни у одного из игроков не окажется подходящей кости.

9.- Раунд заканчивается, когда один из игроков выложил все свои семь костей. В этом случае раунд заканчивается полной победой (собственно, слово «домино» своим происхождением обязано латинскому «доминировать», то есть оказаться быстрее, умнее и хитрее всех). Второй вариант окончания игры называется «**рыба**» - это ситуация блокировки цепочки, когда ни у одного из игроков не осталось на руках подходящей для хода кости.

10.- В случае окончания раунда полной победой, выигрывает пара, один из участников которой выставил свою последнюю кость. Подсчитываются значения костей обоих участников проигравшей пары, эта сумма записывается на счёт победителей.

11.- Если раунд закончился «рыбой», несыгранные кости переворачиваются лицевой стороной вверх и считаются их значения у каждой пары. Выигрывает та пара, у которой сумма чисел оказывается меньше. Результат заносится в таблицу. В случае ничьей в раунде нет победителя, и начинается следующий раунд, а в таблицу результатов записывается ноль на счёт пары, сделавшей «рыбу».

Организатор отправляет на сервер данные о результатах каждого раунда. В случае наличия нарушений во время раунда, организатор также направляет на сервер санкции игрокам-нарушителям.

12.- Партия заканчивается, когда одна из пар набирает заявленное в цели количество очков.

13.- В каждой партии должна быть пара-победитель. Другими словами, партия не может завершиться вничью.

Организатор подтверждает окончание партии и объявляет порядок рассадки игроков на следующую партию. После этого он информирует игроков о текущем положении игры.

По окончании игры при наличии ставок организатор сообщает о сумме денежного приза. В заключение организатор объявляет о положении всех игроков-участников в общем рейтинге.

Игроки с ограниченными возможностями

Ограниченные возможности по зрению

Во время игры необходимо учитывать особенности таких игроков, поэтому следующие действия не наказываются:

a) Если игрок с ограниченными возможностями по зрению назначается «ведущим счёт», результаты в таблицу вносит его партнёр.
b) Когда подходит очередь игрока с ограниченными возможностями по зрению делать замес, за него это делает его партнёр.
c) Игроки с ограниченными возможностями во время игры могут прикасаться к своим костям (ощупывать их) и менять их расположение на своём пюпитре.
d) Свой ход игрок с ограниченными возможностями по зрению может делать следующим образом:

выставить соответствующую кость на стол лицевой стороной вверх и произнести вслух числа на каждом конце цепочки после его хода. Исходя из этого игрок, сидящий справа от него, подставляет выставленную кость к соответствующему концу цепочки.

e) Каждый игрок, выставляющий свою кость на стол, должен отчётливо произнести вслух числа на каждом конце цепочки после своего хода.

f) Игроки с ограниченными возможностями по зрению могут спрашивать, сколько костей с тем или иным числом уже выставлено на стол, и игрок, сидящий справа, должен ответить.

Ограниченные двигательные возможности

g) Если игрок с ограниченными двигательными возможностями назначается «ведущим счёт», результаты в таблицу вносит его партнёр.

h) Когда подходит очередь игрока с ограниченными двигательными возможностями делать замес, за него это делает его партнёр.

i) Когда игроку с ограниченными двигательными возможностями нужно поставить свои кости вертикально на стол или выставить их на пюпитр, это делает для него игрок, сидящий справа от него. Он ставит фишки, не глядя на них и не прикасаясь к их лицевой стороне. В конце каждого раунда этот же игрок переворачивает оставшиеся кости для подсчёта очков.

j) Чтобы сделать ход, игрок с ограниченными двигательными возможностями указывает на кость, которую он хочет выставить, и с какого конца цепочки её необходимо положить, и игрок, сидящий справа от него, выставляет эту кость согласно данным указаниям.

Ограниченные слуховые/речевые возможности

k) Если игрок с ограниченными слуховыми/речевыми возможностями назначается «ведущим счёт», результаты в таблицу вносит его партнёр.

l) Когда у игрока с ограниченными слуховыми/речевыми возможностями не оказывается подходящей для его хода кости, вместо произнесения слова «пропускаю» он два раза стучит рукой перед игроком, сидящим справа от него.

m) Другие игроки вместо слова «пропускаю» в случае отсутствия подходящих для хода костей должны два раза постучать по центру стола, так, чтобы игрок с ограниченными слуховыми/речевыми возможностями это увидел.

n) Игрок, ведущий счёт, должен показывать таблицу результатов с ограниченными слуховыми/речевыми возможностями, чтобы он видел результаты по окончании каждого раунда. Если игрок с ограниченными слуховыми/речевыми возможностями хочет посмотреть таблицу результатов во время игры, он прикоснётся к столу один раз перед игроком, ведущим счёт.