

Version initiale.

Description de la fabrication des cartes.

Les images des cartes (du dos et de la face) des deux jeux de cartes sont présentées en pages 2, 3, 4, 5. Vous devez les imprimer.

Pour faire de belles cartes, il faut poser les faces des cartes sur leurs dos et les faire coïncider. Pour le faire:

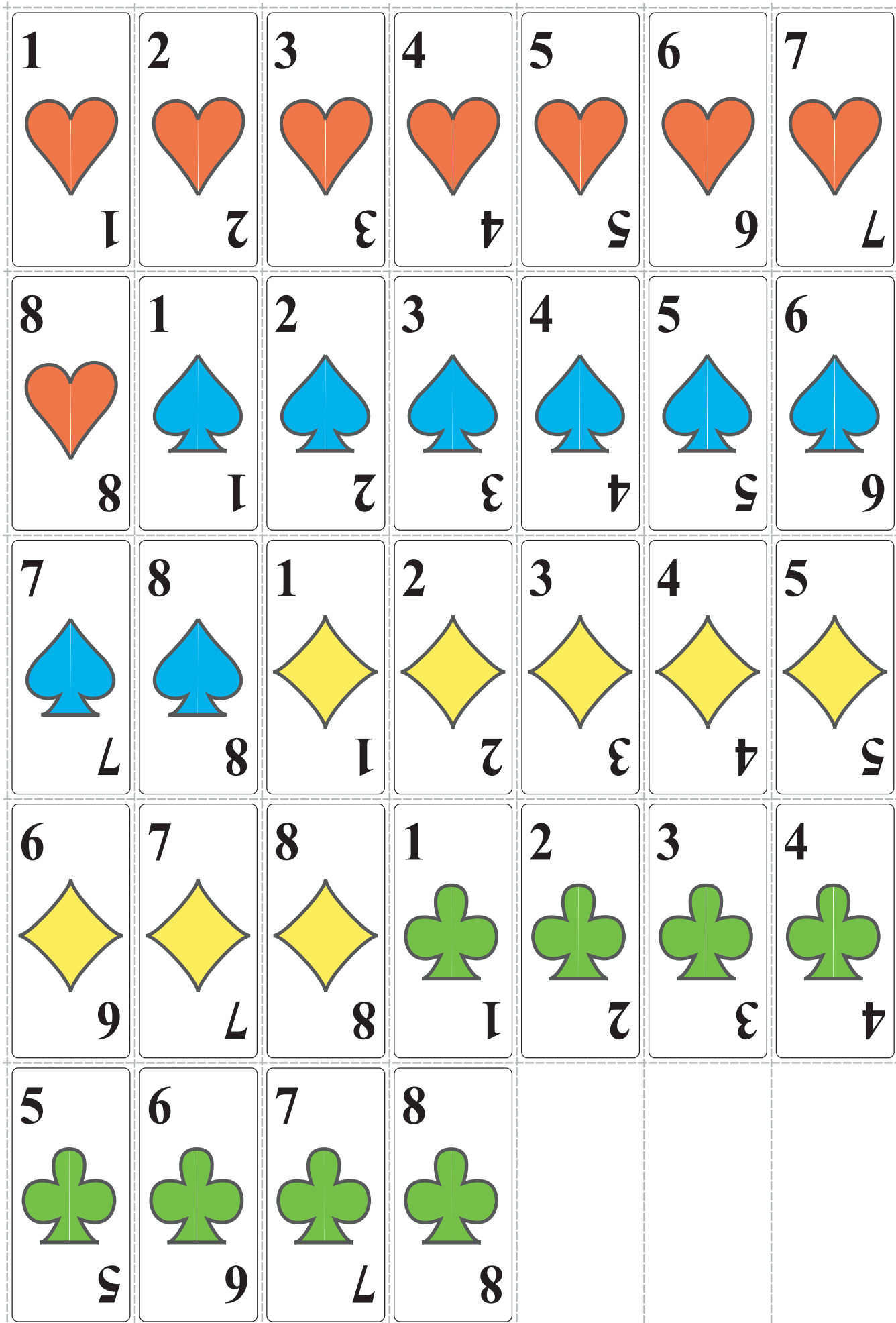
- 1) faites de petits trous avec un poinçon ou une aiguille dans les coins de la feuille du papier (avec les images des faces des cartes) aux extrémités des lignes en pointillées;
 - 2) dessinez un rectangulaire en traçant des lignes entre les points indiqués par les trous. La feuille du papier avec les images des dos des cartes va être posée sur ce rectangulaire;
 - 3) coupez la feuille du papier avec les images des dos des cartes suivant les lignes en pointillées pour faire coïncider le rectangulaire découpé avec le rectangulaire que vous avez déjà dessiné. Collez le rectangulaire découpé sur le rectangulaire dessiné. (Il vaut mieux utiliser un papier dense pour imprimer les faces des cartes et un papier léger pour imprimer les dos des cartes.)
- On peut imprimer les images de la face et du dos de la même carte sur la même feuille du papier. Dans ce cas, configurez les paramètres de l'imprimante et choisissez les options d'impression convenables et utilisez les images présentées sur les pages 2-3 et 4-5.
- 4) découpez les cartes suivant les lignes en pointillées.

Sur les pages 6, 7, 8, 9 il y a des images des échiquiers (champ à jouer) que vous devez aussi imprimer. Sur chaque page il y a quatre images. Découpez chaque image et collez-la sur un papier dense. Vous pouvez coller les images à l'aide du scotch et alors vous aurez un échiquier (champ à jouer) pliant.

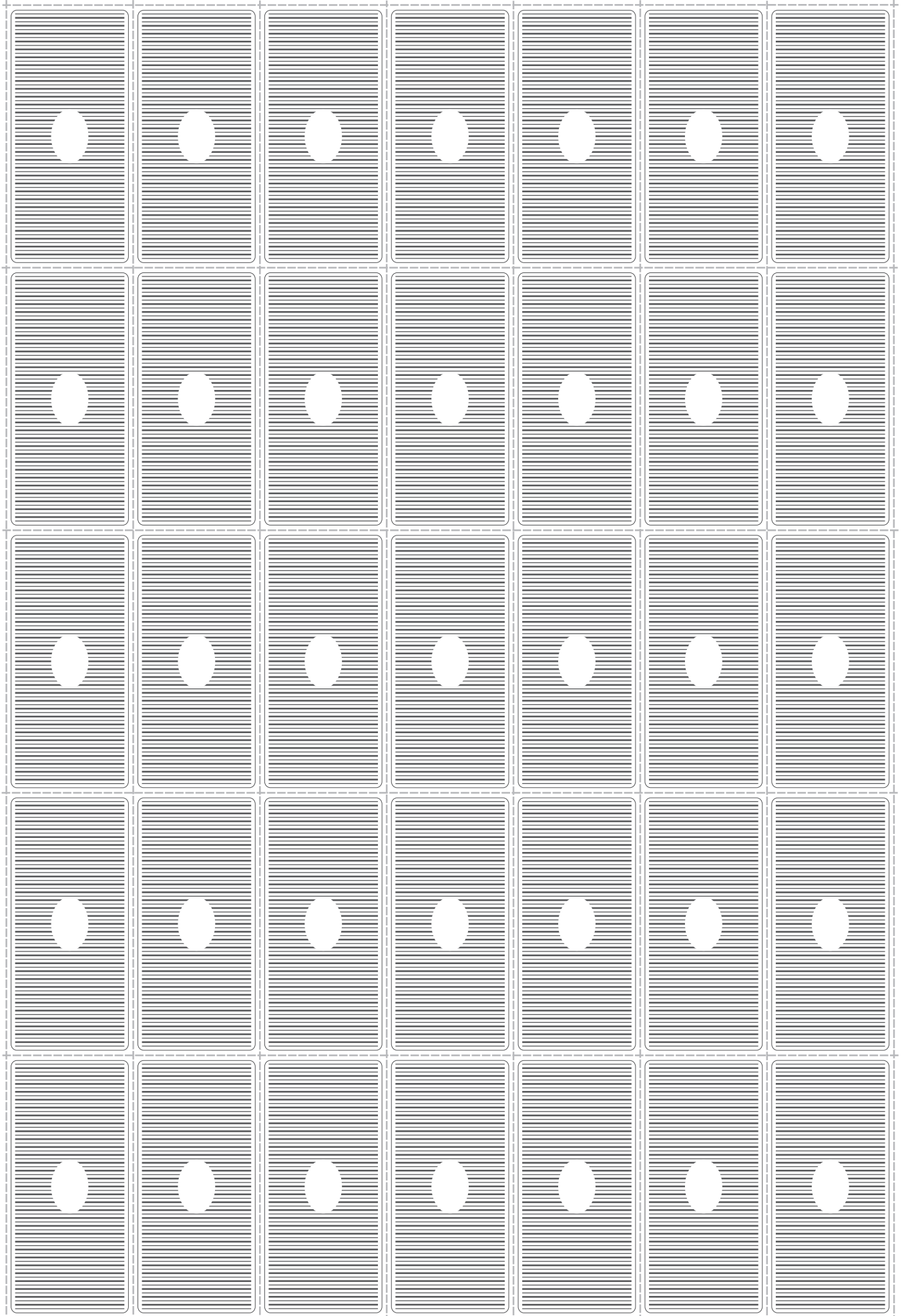
Les règles des jeux sont décrites sur les pages 10-16.

Si les joueurs pensent que la version initiale est intéressante, ils peuvent recevoir des versions plus complètes.

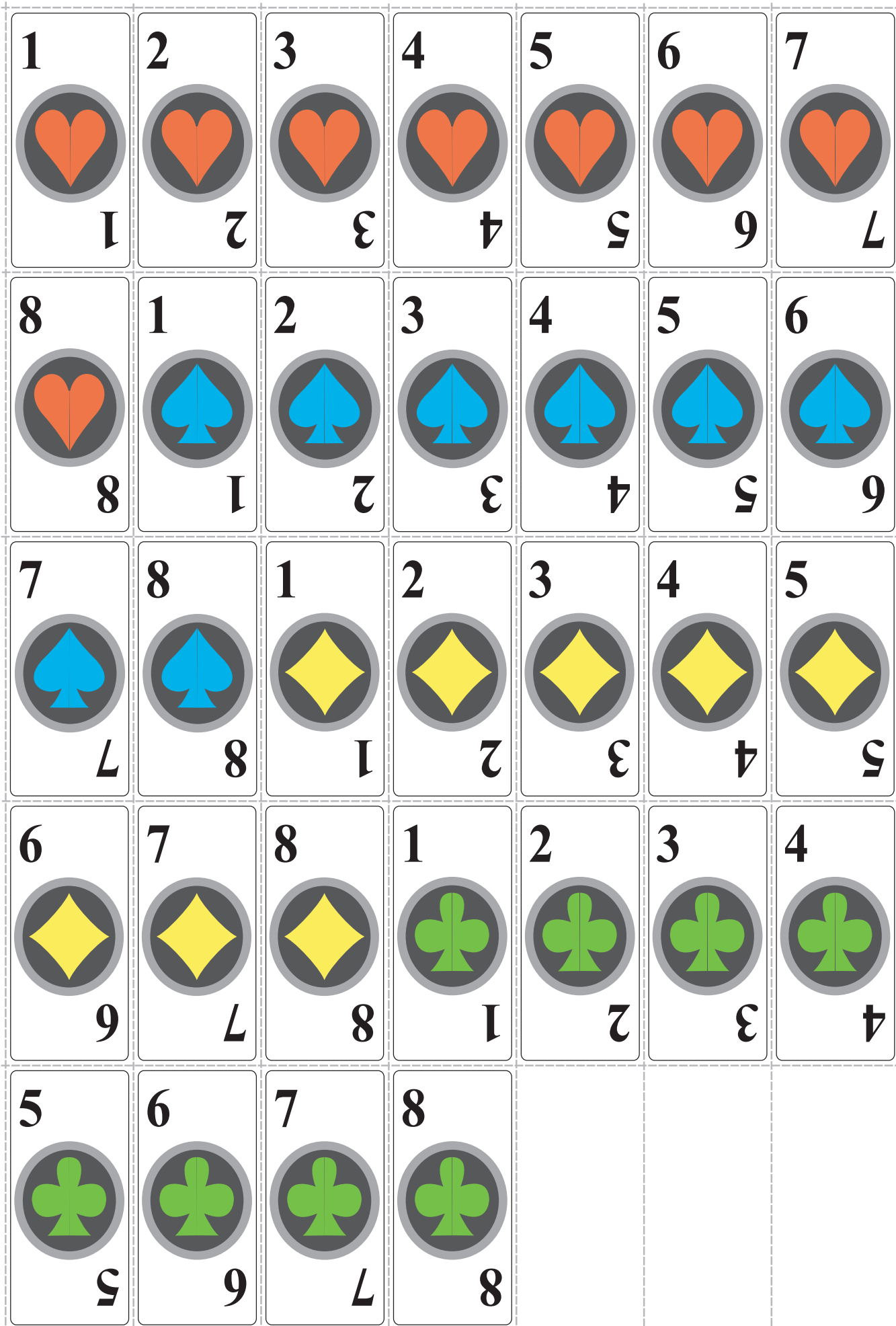
Jeu de cartes 1 (face).



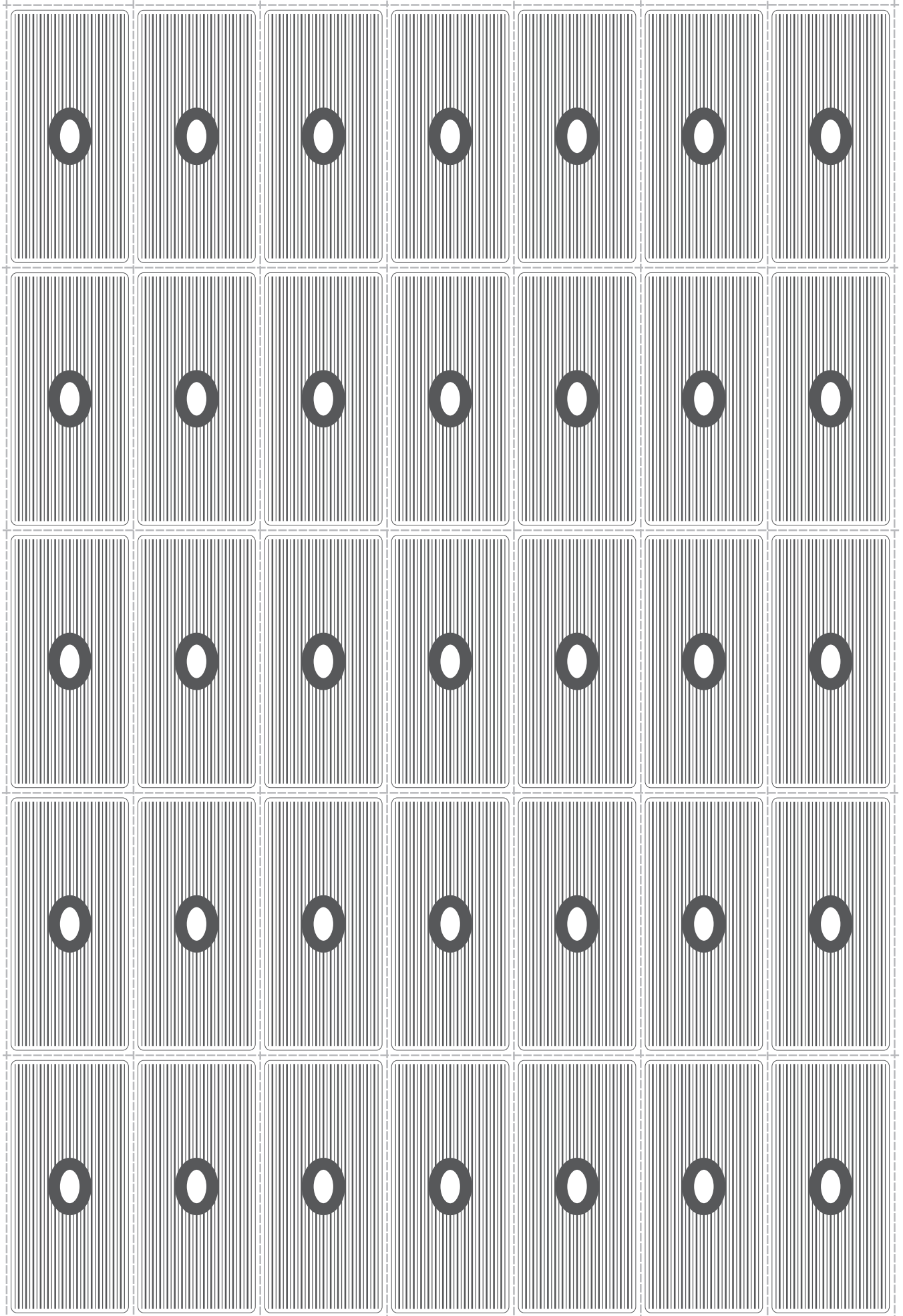
Jeu de cartes 1 (dos).



Jeu de cartes 2 (face).



Jeu de cartes 2 (dos).



5	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Gray	Light	Light	Light	Gray	Gray	Gray	Light
	Light	Light	Gray	Gray	Light	Light	Light	Light
	Light	Gray	Light	Light	Light	Light	Light	Light
	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light
	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light	Light

Le champ à jouer (quart premier).

4	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				

Le champ à jouer (quart trois).

Règles du jeu de cartes.

Les jeux décrits ci-dessous sont joués à jeu ouvert sur un échiquier (champ à jouer). Les cartes utilisées sont différentes des cartes traditionnelles, mais elles les ressemblent beaucoup. Il y a quatre couleurs et un nombre de valeurs comme dans le cas des cartes traditionnelles. Les couleurs: rouge - les cœurs, verte - les trèfles, jaune - les carreaux, bleue - les piques. Les valeurs sont indiquées par les nombres du 1 jusqu'au 8.

Les joueurs utilisent deux jeux de 32 cartes (ça veut dire, 64 cartes). Les jeux de cartes se distinguent par la présence/l'absence des circonférences d'une couleur obscure et par les hachures différentes sur les dos des cartes; de même que par la présence/l'absence des circonférences d'une couleur obscure sur les faces des cartes. Ces différences permettent au joueur de distinguer ses cartes d'avec les cartes de son adversaire.

Les cases aux couleurs altérés (blancs et noirs) du échiquier (champ à jouer) ont une forme rectangulaire, ça veut dire, la même forme que celle des cartes. Alors on peut voir les diagonaux du échiquier. De même les cases sont divisées en deux par une ligne fine, alors on peut placer les cartes en long et en large.

En règle générale, les cartes sont placées sur les cases du échiquier selon les règles du jeu et ces règles sont basées sur le système des valeurs et des couleurs. Les joueurs ont des chances égales de gagner car chacun joue avec ses cartes et possède toute l'information sur les cartes de son adversaire (si les cartes sont placées face ouverte, à la vue de tous).

Le nombre de différents jeux peut être très grand, mais dans ce manuel seulement un petit nombre de jeux est décrit car dans les versions à apparaître les jeux seront décrits en plus de détails. Pour en savoir plus, les joueurs peuvent consulter les manuels sur les versions plus détaillées qui contiennent l'information sur les jeux plus complexes.

Néanmoins cette version initiale peut être utilisée et a toutes les qualités requises; elle peut être utilisée pour jouer selon des plusieurs règles différentes. Si on utilise toutes les possibilités offertes, on peut écrire des règles pour un grand nombre de jeux différents.

Les jeux décrits ci-dessous montrent quelques possibilités et les joueurs peuvent inventer des règles de jeu eux-mêmes.

Jeu de cartes 1. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à 2 joueurs, qui sont assis l'un en face de l'autre aux côtés du échiquier.

Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes; avant tout, il doit battre son jeu et écarter les cartes sur les cases de son demi-échiquier; ça veut dire, que les cartes d'un des joueurs seront écartées sur un demi-échiquier, et les cartes de l'autre joueur seront écartées sur l'autre demi-échiquier.

Les cartes doivent être placées sur les cases face ouverte, à la vue de tous. Pendant le déroulement de la partie chaque joueur doit distinguer ses cartes d'avec les cartes de son adversaire grâce aux différences entre les jeux de cartes.

Pendant le déroulement de la partie les joueurs déplacent leurs cartes sur le échiquier. Un joueur peut déplacer une des cartes d'une seule case à la fois dans toutes les directions possibles (soit verticalement, soit, soit en diagonale).

Pendant le déroulement de la partie un joueur peut couvrir les cartes de son adversaire par ses cartes. La carte recouverte de l'adversaire est enlevée et votre carte occupera sa place.

Une carte peut couvrir seulement les cartes de la même couleur et seulement si sa valeur est supérieure à celle de la carte recouverte.

En plus, une carte peut couvrir la carte de l'adversaire de la même couleur et de la même valeur.

Par exemple, 8R (un huit rouge) peut couvrir toutes les cartes rouges, car sa valeur est supérieure à celle de toutes les autres cartes rouges; alors elle peut être recouverte seulement par le 8R de l'adversaire.

D'avance les cartes sont écartées pour occuper toutes les cases du échiquier, alors chaque joueur doit commencer par couvrir une carte de son adversaire. Ensuite chaque joueur peut placer ses cartes sur les

cases libres ou couvrir des cartes de son adversaire.

Si les cartes sont d'avance écartées d'une manière quand personne ne peut pas couvrir les cartes de son adversaire (et cette situation est très rare), la partie est déclarée nulle.

Chaque joueur peut librement choisir que faire: couvrir une des cartes de son adversaire ou déplacer une de ses cartes sur une case libre. Les deux adversaires jouent à tour de rôle en faisant un coup à la fois; et chaque joueur doit faire un coup chaque fois: c'est une règle obligatoire.

Le but du jeu:

Il faut réussir à déplacer une de ses cartes dans le demi-échiquier de l'adversaire, c'est à dire, une des cartes doit traverser la "frontière" entre les deux demi-échiquiers. Celui, qui y parvient, a gagné la partie.

Jeu de cartes 2. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à 2 joueurs, qui sont assis l'un en face de l'autre aux côtés du échiquier.

Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes; avant tout, il doit battre son jeu et écarter les cartes sur les cases de son demi-échiquier; ça veut dire, que les cartes d'un des joueurs seront écartées sur un demi-échiquier, et les cartes de l'autre joueur seront écartées sur l'autre demi-échiquier.

Ensuite on retourne les cartes placées sur les cases où on place les rois (sur l'échiquier), la face cachée, et le but du jeu est de couvrir ces cartes aux faces cachées. Celui, qui y parvient, a gagné la partie.

Pendant le déroulement de la partie les joueurs déplacent leurs cartes sur le échiquier. Un joueur peut déplacer une des cartes d'une seule case à la fois dans toutes les directions possibles (soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale). Pendant le déroulement de la partie un joueur peut couvrir les cartes de son adversaire par ses cartes. La carte recouverte de l'adversaire est enlevée et votre carte occupera sa place.

Les règles de ce jeu ressemblent aux celles-ci du Jeu 1, c'est à dire, une carte peut couvrir seulement les cartes de la même couleur et seulement si sa valeur est supérieure à celle de la carte recouverte. En plus, une carte peut couvrir la carte de l'adversaire de la même couleur et de la même valeur.

Les cartes aux faces cachées peuvent être recouvertes par n'importe quelles cartes (elles n'ont ni de couleur, ni de valeur). Néanmoins elles peuvent être déplacées comme les autres cartes, mais elles ne peuvent pas couvrir les autres cartes.

Le but du jeu est de couvrir ces cartes aux faces cachées. Celui, qui y parvient, a gagné la partie.

Jeu de cartes 3. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à 2 joueurs.

Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes; avant tout il doit battre son jeu (ou chacun peut mélanger le jeu de cartes de son adversaire). Ces jeux de cartes forment des talons.

Ensuite les joueurs retournent alternativement les cartes de leurs talons les unes après les autres et les écartent sur le échiquier.

Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre aux côtés du échiquier. Les premières cartes retournées doivent être placées sur les cases où on place les rois (sur l'échiquier). Ces deux cartes sont placées face cachée, toutes les autres cartes sont écartées face ouverte, à la vue de tous.

Chaque joueur peut placer ses cartes seulement sur les cases voisines des cases déjà occupées par ses cartes, c'est à dire les cases adjacentes (qui ont une frontière horizontale ou verticale et non pas en diagonale).

Chaque fois un joueur doit retourner une carte de son talon et la placer sur une case. Les cartes déjà placées sur les cases restent immobiles (elles ne peuvent pas être déplacées).

Si vos cartes sont entourées par les cartes de votre adversaire, vous pouvez couvrir une des cartes de votre adversaire avec la même ou une plus forte carte: le système des valeurs est le même que celui-ci décrit dans les règles du Jeu 1 ou du Jeu 2.

Les cartes recouvertes ne sont pas enlevées, mais si votre carte a recouvert une carte de votre adversaire, la carte de l'adversaire ne compte pas, c'est à dire, ce sont seulement les cartes non recouvertes (les cartes aux sommets des piles), qui ont une valeur.

Le but du jeu est de couvrir la carte de l'adversaire qui est située sur la "case du roi", c'est à dire, la

carte que l'adversaire a placée la première sur le échiquier la face cachée. Cette carte peut être recouverte par n'importe quelle carte. Celui, qui y parvient, a gagné la partie.

Jeu de cartes 4. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à 2 joueurs. Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes. Avant tout, ces jeux de cartes doivent être mélangés. Ces jeux de cartes forment des talons.

Ensuite les joueurs retournent alternativement les cartes de leurs talons les unes après les autres et les écartent sur les cases libres du échiquier. Les cartes déjà placées sur les cases restent immobiles (elles ne peuvent pas être déplacées et n'ont pas de valeur). Une carte peut être recouverte avec la même carte de l'adversaire ou une plus forte carte: le système des valeurs est le même que celui-ci décrit dans les règles du Jeu 1 ou du Jeu 2.

Pendant le déroulement de la partie les joueurs peuvent poser sur une case n'importe quel nombre de cartes, mais ce sont seulement les cartes non recouvertes (les cartes aux sommets des piles), qui ont une valeur. Le but du jeu est de placer 5 de ses cartes (au minimum) l'une à côté de l'autre (soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale).

Si les cartes d'un joueur sont mises en ligne comme il le faut, ces cartes aussi que les cartes recouvertes par elles sont enlevées du échiquier, et le gain est basé sur leur valeur.

Le jeu est terminé quand toutes les cartes sont écartées sur le échiquier. Celui, qui a enlevé plus de cartes du échiquier, a gagné la partie.

Jeu de cartes 5. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à 2 joueurs.

On utilise deux jeux de cartes, mais chaque jeu est composé seulement de 16 cartes avec des valeurs du 1 jusqu'au 4. Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes. Avant tout, ces jeux de cartes doivent être mélangés. Ensuite les joueurs écartent les cartes sur leurs demi-échiquiers. L'un des joueurs écarte ses cartes face ouverte, à la vue de tous sur les cases situées sur les lignes horizontales 1-2 et l'autre joueur écarte ses cartes face ouverte, à la vue de tous sur les cases situées sur les lignes horizontales 8-7.

Pendant le déroulement de la partie les joueurs déplacent leurs cartes sur les cases. Un joueur peut déplacer une des cartes d'une seule case à la fois dans toutes les directions possibles (soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale). Les cartes peuvent aussi sauter les cartes voisines (soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale). Les cartes ne peuvent pas couvrir les autres cartes et peuvent seulement être placées sur les cases libres.

Les cartes peuvent sauter seulement les cartes de la même couleur ou de la même valeur. Par exemple, 2R (un deux rouge) peut sauter un deux de n'importe quelle couleur (car elles ont la même valeur) ou n'importe quelle carte de couleur rouge. Dans ce jeu il n'y a pas de priorité de valeurs car les cartes ne peuvent pas couvrir les autres cartes et un 2R peut sauter, par exemple, un 3R.

Chaque fois une carte peut sauter un nombre de cartes de l'adversaire et aussi un nombre de cartes du même joueur et être placée sur une case libre.

Le but du jeu est de déplacer toutes ses cartes sur le demi-échiquier de l'adversaire, c'est à dire, toutes les cartes doivent traverser la "frontière" entre les deux demi-échiquiers. Celui, qui y parvient le premier, a gagné la partie. L'avantage tiré par le joueur qui fait le premier coup est pris en compte.

Nous avons décrit les règles des jeux en général. Quand on va jouer, on va les mieux comprendre ou on peut les changer ou modifier.

Les autres jeux décrits ci-dessous sont un peu différents, car on utilise des combinaisons des cartes. Une combinaison peut être formée avec 3 (au minimum) cartes de la même couleur ou de la même valeur ou avec des cartes dont les valeurs accroissent/diminuent successivement si ces cartes sont placées en ligne (soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale). Selon les circonstances les combinaisons peuvent être formées avec 8 cartes au maximum et 3 cartes au minimum.

Dans les combinaisons des cartes, dont les valeurs accroissent/diminuent successivement, les cartes avec les valeurs 8 et 1 ne peuvent pas être placées l'une à côté de l'autre. Si on utilise les jeux de 16 cartes, les cartes avec les valeurs 4 et 1 ne peuvent pas être placées l'une à côté de l'autre de la même façon.

Jeu de cartes 6. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à n'importe quel nombre de joueurs.

On utilise deux jeux complets de cartes. Avant le déroulement de la partie les deux jeux sont mélangés ensemble et écartés sur les 64 cases, face cachée. Chaque joueur peut jouer avec n'importe quelles cartes (les cartes ne sont pas divisées en deux camps).

Pendant le déroulement de la partie les joueurs retournent les cartes placées sur les cases face couchée. Les cartes retournées restent immobiles (face ouverte) sur leurs cases, mais si les cartes forment une combinaison, toutes les cartes formant la combinaison sont enlevées et le gain du joueur, qui a formé cette combinaison, est basé sur leur valeur.

Quand ces cartes sont enlevées, on obtient des cases libres et les joueurs peuvent déplacer les cartes sur ces cases libres, mais seulement si une combinaison est formée.

Ainsi si une carte retournée ne peut pas former une combinaison, elle doit rester immobile sur sa case, mais si elle peut former une combinaison, elle peut être déplacée et dans ce cas le joueur enlève toutes les cartes formant la combinaison.

Le jeu est terminé quand toutes les cartes sont retournées.

Celui, qui a enlevé plus de cartes du échiquier, a gagné la partie.

Jeu de cartes 7. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à quatre joueurs. On utilise deux jeux complets de cartes. Avant le déroulement de la partie les deux jeux sont mélangés ensemble et forment un talon. Les joueurs alternativement prennent les cartes sur le talon et les écartent sur le échiquier.

Les cartes peuvent être posées seulement sur les cases libres, c'est à dire, une carte ne peut pas être posée sur une autre carte.

Le but du jeu est de former des combinaisons et avec cela le premier joueur doit former des combinaisons verticalement, le deuxième joueur - horizontalement, le troisième - en diagonale de droite à gauche, le quatrième - en diagonale de gauche à droite. Si un joueur réussite à former une combinaison, toutes les cartes formant la combinaison sont enlevées et le gain du joueur, qui a formé cette combinaison, est basé sur leur valeur.

Si un joueur pose une carte sur une case, mais en même temps forme une combinaison qui n'est pas la "sienne", toutes les cartes formant la combinaison seront enlevées par le joueur pour qui cette combinaison est "la sienne".

Le jeu est terminé quand toutes les cartes sont retournées.

Celui qui a enlevé plus de cartes du échiquier a gagné la partie.

Jeu de cartes 8. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à deux joueurs.

On utilise deux jeux complets de cartes. On les bat et ils forment deux talons. Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes.

Chaque joueur à son tour prend la première carte du talon et la pose sur une case.

Les cartes peuvent être posées sur les cases situées seulement sur une ligne horizontale du échiquier.

Les cartes peuvent être posées sur n'importe quelles cases libres. S'il y a des cases libres (même une seule case) les cartes doivent être posées seulement sur les cases libres. Si toutes les 8 cases sont occupées, on peut poser les cartes les unes sur les autres et on peut couvrir n'importe quelles cartes. Dans ce cas les cartes recouvertes n'ont pas de valeur et seulement les cartes non recouvertes (les cartes au sommet) ont de l'importance.

Le but du jeu est de former une combinaison. Ici les combinaisons peuvent être formées seulement

horizontalement et elles peuvent être formées par des cartes posées sur des cases libres ou sur d'autres cartes.

Si une combinaison est formée, toutes les cartes formant la combinaison sont enlevées du échiquier. Dans ce cas les cartes de l'adversaire, qui étaient enlevés, sont exclues du jeu, mais les cartes du joueur, qui a formé cette combinaison, sont retournées et posées sous le talon de ce joueur et utilisées ensuite comme les autres cartes du talon.

Quand toutes les cartes formant la combinaison sont enlevées du échiquier, des cases libres apparaissent et les joueurs doivent poser les cartes sur ces cases libres. Seulement quand toutes les cases sont occupées, on peut poser les cartes sur d'autres cartes.

Le jeu est terminé quand l'un des joueurs n'a plus de cartes à poser, c'est à dire, quand son talon est épuisé.

Ce joueur perd la partie.

Jeu de cartes 9. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à deux joueurs avec deux jeux de 16 cartes avec des valeurs du 1 jusqu'au 4.

Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes. Avant tout, ces jeux de cartes doivent être mélangés. L'un des joueurs écarte ses cartes face ouverte, à la vue de tous, sur les cases situées sur les lignes horizontales 1-2 et l'autre joueur écarte ses cartes face ouverte, à la vue de tous, sur les cases situées sur les lignes horizontales 8-7.

	B	G	Y	R	R	Y	G	B
8	2G	3R	1Y	4B	1B	4Y	2R	3G
7	4R	3B	2Y	1G	4G	3Y	2B	1R
6								
5								
4								
3								
2	4R	3B	2Y	1G	4G	3Y	2B	1R
1	2G	3R	1Y	4B	1B	4Y	2R	3G
	R	Y	G	B	B	G	Y	R

Avant le déroulement de la partie on peut aussi écarter les cartes sur le échiquier d'une manière spéciales, par exemple, selon le dessin présenté sur figure ou autrement.

Avant le déroulement de la partie les cartes 1B des deux joueurs sont placées, face cachée, sur les cases où on place les rois sur (l'échiquier). Le but du jeu est de couvrir ces cartes aux faces cachées (sur le dessin les cases, où on place les rois, sont marquées par des cercles).

Pendant le déroulement de la partie les joueurs déplacent leurs cartes sur le échiquier. Un joueur peut déplacer une des cartes d'une seule case à la fois dans toutes les directions possibles (soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale).

Pendant le déroulement de la partie les cartes peuvent former des combinaisons. Si, pendant le déroulement de la partie, une combinaison est formée, les cartes de l'adversaire qui prennent part dans la combinaison sont enlevées et exclues du jeu, mais les cartes du joueur qui a formé la combinaison, restent à leurs places.

Si une combinaison est formée seulement avec les cartes d'un des joueurs, l'autre joueur ne peut pas enlever ces cartes.

Le but des joueurs est de couvrir la carte 1B de son adversaire, mais les cartes peuvent être posées seulement sur les cases libres. Néanmoins les cartes aux faces cachées (1B dans notre exemple) peuvent être recouvertes par n'importe quelles cartes de l'adversaire quand celles-ci sont déplacées d'une seule case à la fois dans n'importe quelle direction (soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale).

Les cartes 1B (aux faces cachées) peuvent être déplacées, mais elles ne peuvent pas prendre part dans les combinaisons et être posées sur les autres cartes.

Celui, qui a recouvert la carte 1B de son adversaire, a gagné la partie.

Jeu de cartes 10. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à deux joueurs.

On utilise deux jeux complets de cartes. On les mélange et ils forment deux talons et on écarte les cartes du chaque talon sur le demi-échiquier correspondant à ce joueur. Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes.

Chaque joueur à son tour choisit n'importe quelle carte et la pose sur le demi-échiquier de l'adversaire. On peut poser les cartes sur n'importe quelles cartes de l'adversaire et sur n'importe quelles cases libres du demi-échiquier de l'adversaire. Le but du chaque joueur est de former plus de combinaisons de ses cartes sur le demi-échiquier de l'adversaire (que l'adversaire).

Les cartes posées sur le demi-échiquier de l'adversaire restent immobiles comme elles sont posées sur les cases ou cartes de l'adversaire: on ne peut pas les déplacer. Un joueur peut déplacer seulement les cartes qui restent sur son demi-échiquier et qui ne sont pas recouvertes par les cartes de l'adversaire.

Le jeu est terminé quand il ne reste pas de cartes qu'on peut déplacer.

Celui qui a formé plus de combinaisons sur le demi-échiquier de l'adversaire (que son adversaire) a gagné la partie. On compte le nombre de cartes formant les combinaisons sur le demi-échiquier de l'adversaire et si une carte prend part dans plusieurs combinaisons, on compte les cartes dans chaque combinaison séparément. Par exemple, les cartes formant une combinaison des cartes de la même couleur peuvent simultanément être placées en série; dans ce cas les cartes formant cette combinaison doivent être comptées deux fois, et si une carte prend part dans plusieurs combinaisons qui se croisent, elle doit être comptée tant de fois que de fois elle est entrée dans les combinaisons.

Jeu de cartes 11. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à n'importe quel nombre de joueurs.

On utilise deux jeux complets de cartes. Avant le déroulement de la partie les deux jeux sont mélangés ensemble et écartés sur les 64 cases, face cachée.

Chaque joueur peut jouer avec n'importe quelles cartes (les cartes ne sont pas divisées en deux camps). Pendant le déroulement de la partie les joueurs retournent les cartes placées sur les cases face couchée.

Les cartes retournées sont enlevées du échiquier et ne sont pas utilisées, mais si une carte retournée est posée sur une case de la même valeur, elle reste face ouverte sur cette case, et si une carte retournée peut être placée sur une case libre de la même valeur que la sienne, elle est déplacée sur cette case et reste là-bas.

Les valeurs des cases sont indiquées par les chiffres inscrites au bord du échiquier; c'est à dire, chaque carte peut rester sur n'importe quelle case libre sur la ligne horizontale dont la valeur est la même que celle-ci de la carte. Par exemple, un deux peut rester sur n'importe quelle case libre de la deuxième ligne horizontale.

Les cartes ne peuvent pas être posées l'une sur l'autre et peuvent rester seulement sur des cases libres.

Si les cartes retournées restantes forment une combinaison, toutes les cartes formant la combinaison sont enlevées et le gain du joueur, qui a formé cette combinaison, est basé sur leur valeur.

Le jeu est terminé quand toutes les cartes sont retournées (face ouverte). Celui qui a formé plus de combinaisons et enlevé plus de cartes du échiquier a gagné la partie.

(On peut tourner le échiquier de 90 grades. Alors vous aurez 16 lignes de cases verticales et 4 lignes de cases horizontales et vous pouvez utiliser le échiquier dans cette nouvelle position, c'est à dire, vous pouvez écarter les cartes (face cachée) sur ce "nouveau" échiquier et continuer à jouer. Les joueurs doivent alternativement retourner les cartes, et une carte peut rester seulement sur les cases dont la nouvelle valeur (indiquée pour la nouvelle position du échiquier) est la même que celle de la carte.)

Jeu de cartes 12. (règles du jeu)

Ce jeu se joue à deux joueurs.

On utilise deux jeux complets de cartes. On les bat et ils forment deux talons. Chaque joueur joue avec les cartes de son jeu de cartes.

Chaque joueur à son tour retourne une carte de son talon et la pose seulement sur une case libre. Le but du jeu est de former des combinaisons. Chaque joueur doit former des combinaisons seulement de ses cartes.

Ayant posé une carte sur une case un joueur a le droit de déplacer une carte de son adversaire, mais seulement si cette carte de l'adversaire est posée sur une case voisine de la case où la carte nouvelle était posée (soit verticalement, soit, soit en diagonale).

On peut déplacer la carte de l'adversaire sur n'importe quelle case libre. On peut déplacer seulement les cartes de l'adversaire et non pas les siennes. Le déplacement des cartes n'est pas obligatoire.

Ainsi un joueur pose ses cartes de telle manière pour qu'elles forment des combinaisons et en même temps il déplace les cartes de son adversaire pour lui empêcher de former des combinaisons.

Si un joueur a posé sa carte et formé une combinaison de ses cartes, il retourne les cartes formant sa combinaison (face cachée). Ces cartes retournées restent, face cachée, sur leurs cases (où elles étaient retournées) et ne peuvent pas être déplacées.

Le jeu est terminé quand toutes les cartes sont posées sur le échiquier. Celui qui a retourné plus de cartes, face cachée, a gagné la partie.

Ici on peut terminer la description des règles des jeux. Les jeux décrits permettent d'être familiarisé avec les possibilités potentielles offertes par ces cartes.

Ces cartes sont une version simplifiée, mais tout de même elles peuvent être utilisées pour jouer beaucoup de jeux. Les joueurs peuvent modifier les règles des jeux et le nombre de jeux peut être très grand.

Le manuel décrit seulement les règles principales, qui sont nécessaires pour commencer le jeu et les joueurs peuvent introduire d'autres règles comme ils voudront.

Les jeux de cartes et le échiquier inclus dans la première version sont unifiés et peuvent être utilisés dans les versions suivantes.

Sergey Leonidovich Panphilov

www.64g.ru

e-mail: panf-sergey@list.ru

2006 © S.L.Panphilov.