

ОТКРЫТЫЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

(основная версия)

часть 3

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	7Ж	4З	2К	1С	3Ж	6З	8К	5С
7	7С	4К	2З	1Ж	3С	6К	8З	5Ж
6								
5								
4								
3								
2	5З	8Ж	6С	3К	1З	2Ж	4С	7К
1	5К	8С	6Ж	3З	1К	2С	4Ж	7З
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.28

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	5З	2С	6Ж	1К	1З	6С	2Ж	5К
7	8Ж	7К	3З	4С	4Ж	3К	7З	8С
6								
5								
4								
3								
2	4З	3С	7Ж	8К	8З	7С	3Ж	4К
1	5Ж	6К	2З	1С	1Ж	2К	6З	5С
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.29

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	30К	40З	20Ж	10К	30С	40Ж	20З	10С
7	20С	10Ж	30З	40С	20К	10З	30Ж	40К
6								
5								
4								
3								
2	3К	4З	2Ж	1К	3С	4Ж	2З	1С
1	2С	1Ж	3З	4С	2К	1З	3Ж	4К
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.30

В третьей части руководства продолжается описание возможных карточных игр, в которых развиваются основополагающие принципы ранее изложенных игр.

Многие игры отличаются только некоторыми особенностями, а в основе имеют похожие игровые методы, которые упоминаются косвенно и явным образом следуют из предыдущей информации.

Каждая из представленных игр не ограничена приведёнными правилами и может быть подвергнута любым изменениям.

Игра 55.

Игра основана на сопоставлении одинаковых мастей или достоинств карт и клеток игрового поля.

Для проведения игры могут быть выбраны две сокращённые колоды с достоинствами карт от 1 до 4, которые могут быть расположены в начальных игровых позициях показанных на рис.30. Или могут быть выбраны две пропорциональные группы карт из состава какой-либо одной колоды, для которых могут быть применены позиции показанные на рис.28 или рис.29.

Возникающие из данных игровых позиций тенденции развития игры не проверены и возможно, что предлагаемые позиции не действительны.

Перед началом игры переворачивают обратными сторонами наружу и используют в качестве зачётных те карты, которые расположены на клетках отмеченных на рисунках кружками.

За один ход карты перемещаются на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, но могут перемещаться только на клетки соответствующей масти. Зачётные карты перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, но могут перемещаться на любые клетки поля, то есть перевёрнутые обратной стороной наружу зачётные карты не имеют масти и поэтому перемещаются на любые клетки.

Игроки могут накладывать свои карты на карты противника и снимать с поля карты противника, на которые накладывают свои карты. При условии, что карты могут быть наложены друг на друга, если имеют одинаковую масть или одинаковое достоинство, причём могут быть наложены на любых клетках поля, даже если масть этих клеток не соответствует масти накладываемых карт. То есть карты перемещаются на свободные клетки только соответствующей масти, но если накладываются на другие карты, то могут быть перемещены на любые клетки.

Соответствующая масть клетки поля не даёт право наложить свою карту на карту противника, то есть карты перемещаются на свободные клетки соответствующей масти, но не могут быть наложены на любые карты на клетках соответствующей масти.

Допустим, 2К может быть наложена на 2Ж на жёлтой клетке или может быть наложена на 3К на зелёной клетке, поскольку это карты одинаковой масти или одинакового достоинства, хотя 2К не может перемещаться на свободные жёлтые и зелёные клетки. Притом что, допустим, 2К не может быть наложена на 3С на красной клетке, хотя 2К может перемещаться на свободные красные клетки.

Правила наложения карт друг на друга и на клетки игрового поля в этой игре отличаются от правил аналогичных игр, которые описаны во второй части настоящего руководства.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какую-либо свою карту на зачётную карту противника при условии, что на зачётные карты можно накладывать любые карты независимо от того, на каких клетках зачётные карты находятся. Но зачётные карты также могут быть наложены на любые карты на любых клетках поля и тем самым могут исключить из игры те карты, на которые наложены.

Игра завершается выигрышем игрока наложившего какую-либо свою карту на зачётную карту противника.

- Расположение карт в начальных игровых позициях может быть случайным, хотя зачастую случайные расклады дают одному из игроков неоправданно большое преимущество настолько, что через два или три хода какая-либо карта может быть наложена на зачётную карту противника, но для карт такие скоротечные игры вполне приемлемы.

Если карты располагают в начальных игровых позициях случайно, то зачётные карты можно переворачивать обратными сторонами наружу на королевских клетках, причём зачётными могут быть любые карты, которые оказались при случайном раскладе на королевских клетках.

• Задачей игры может быть наложение на зачётную карту противника столько своих карт, сколько возможно за время игры. То есть в этом случае если вы наложили какую-либо свою карту на зачётную карту противника, то игра не завершается и зачётная карта остаётся на поле, а свою карту вы снимаете с поля. Следующую карту, которую вы накладываете на зачётную карту противника, вы также снимаете с поля, и в итоге выигрывает тот, кто наложил больше своих карт на зачётную карту противника. Прочие карты снятые с поля в результате наложения друг на друга карт одинаковой масти или достоинства при определении величины выигрыша не учитываются.

Зачётные карты в этом варианте игры можно называть базовыми.

Базовые карты можно перемещать по клеткам поля, но нельзя накладывать на какие-либо другие карты.

Метод игры с базовыми картами можно применять в различных карточных играх.

Игра 56.

Игра основана на сопоставлении одинаковых мастей или достоинств карт и клеток игрового поля.

Игра проводится одной сокращённой колодой с достоинствами карт от 1 до 4 для одного игрока и только одной картой для второго игрока, то есть игра заключается в том, что первый игрок старается поймать единственную карту второго игрока.

Карты первого игрока предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 горизонталях одной половины поля, а на противоположной половине поля располагают перевёрнутую оборотной стороной наружу единственную карту второго игрока, в качестве которой может быть взята любая карта и расположена на любой клетке соответствующей половине поля.

Таким образом, один игрок играет открытыми картами, а второй игрок играет единственной закрытой картой.

Первый ход делает игрок, который играет единственной картой.

Открытые карты за один ход перемещаются на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, но могут перемещаться только на клетки соответствующей масти. Закрытая карта также может перемещаться за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, но может перемещаться на любые клетки.

Открытые карты могут быть наложены на закрытую в том случае, если масть клетки поля, на которой находится закрытая карта, соответствует масти накладываемой карты. Закрытая карта может быть наложена на любые открытые карты на любых клетках поля.

Если закрытая карта наложена на открытую карту, то открытую карту снимают с поля и исключают из игры. Если какая-либо открытая карта наложена на закрытую карту, то играющий закрытой картой игрок проигрывает. Выигрывает играющий закрытой картой игрок в том случае, если противник не может наложить на его единственную карту никакую из своих карт.

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
7	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
6								
5					Х	∨		
4			∨	Х				
3								
2	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
1	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.31

• Каждый игрок может быть и ловцом и тем, кого ловят, то есть может обладать и открытыми картами и одной закрытой картой. Для этого две сокращённые колоды с достоинствами карт от 1 до 4 тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля, на клетках показанных стрелками на рис.31. А закрытые карты располагают на своей для каждого игрока половине поля на клетках отмеченных на рисунке крестиками.

В качестве закрытых карт можно использовать любые карты, которые имеют признаки отличия на оборотной стороне, так чтобы игроки могли различать свои закрытые карты.

Особенностью данного варианта игры является то, что открытые карты существуют на поле без взаимодействия друг с другом, то есть не могут накладываться друг на друга. Но при этом, как и в основном варианте игры, каждому игроку необходимо поймать своими открытыми картами закрытую карту противника. Причём закрытые карты также не накладываются друг на друга и тем самым не могут поймать друг друга, но могут накладываться на открытые карты противника и исключать из игры открытые карты.

То есть каждый игрок может накладывать свою закрытую карту на открытые карты противника и исключать открытые карты противника из игры, но не может накладывать свои открытые карты на открытые карты противника. И при этом должен наложить какую-либо свою открытую карту на закрытую карту противника.

Если в начальном расположении закрытые карты оказываются на клетках, на которых могут быть пойманы первым ходом противника, то можно применять правило запрещающее первым ходом ловить закрытые карты.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков наложил какую-либо свою открытую карту на закрытую карту противника.

Если победа так не определяется, то выигрывает тот игрок, кто имеет на поле больше открытых карт.

Кроме того, выиграть может тот, кто при помощи своей закрытой карты снимет с поля все открытые карты противника.

Возможно ловить закрытую карту противника не только своими открытыми картами, но и закрытой картой. При этом предварительно закрытые карты должны быть расположены на клетках показанных галочками на рис.31.

Игра 57.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4 или двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей колоды или пропорциональной группы, которые могут быть расположены на поле в начальных игровых позициях, которые приведены для подобных игр ранее. Либо предварительно принадлежащие игрокам карты можно расположить на 1-2 и 8-7 горизонталях в случайном порядке.

За один ход игроки перемещают карты на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Задачей игры является побитие большего количества карт противника.

Если вы побиты картой противника, то бьющую и побитую карты переворачиваете оборотной стороной наружу и составляете взятку, причём свою карту во взятке располагаете поверх карты противника. В ходе дальнейшей игры свои взятки можно перемещать по клеткам поля так же, как остальные карты, и можно бить своими взятками любые карты противника. То есть особенностью данной игры является то, что перевёрнутые взятки обладают возможностью бить любые карты противника.

При этом взятки тоже могут быть побиты, но только на тех клетках, на которых масть бьющих карт соответствует масти клеток, то есть масть бьющих карт является козырной, или могут быть побиты взятками противника на любых клетках поля.

Если ваша взятка бьёт карту противника, то вы переворачиваете карту противника обратной стороной наружу и накладываете свою взятку на карту противника.

Если ваша взятка бьёт взятку противника, то вы накладываете свою взятку на взятку противника, и вся стопка карт становится вашей взяткой.

Если ваша карта бьёт взятку противника, то вы переворачиваете свою карту обратной стороной наружу и накладываете на побитую взятку противника, после чего вся стопка карт становится вашей взяткой.

Если ваша карта бьёт карту противника, то вы переворачиваете обе карты обратными сторонами наружу и образуете взятку.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не останется на поле своих карт и взятки. Данный игрок проигрывает.

Если у обоих игроков остались на поле карты и взятки, которые не могут быть побиты, то выигрывает тот игрок, кто имеет больше карт и взятки, причём можно подсчитывать количество карт или суммы достоинств карт во взятках.

- Побитые карты можно снимать с поля, чтобы на поле не собирались стопки карт, то есть в этом случае побитые карты снимают с поля, а бьющие карты переворачивают обратными сторонами наружу, после чего перевёрнутые карты обладают возможностью бить любые карты противника.

Можно говорить, что бьющие карты переворачиваются и превращаются в битки.

- Взятки или так называемые битки может быть разрешено перемещать за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

Правило, согласно которому бьющие карты переворачивают обратной стороной наружу, после чего перевёрнутые карты обладают возможностью бить любые карты противника, может быть применимо в различных играх основанных на побитии карт.

Игра 58.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые располагают на 2-3 и 7-6 горизонталях, в начальных игровых позициях показанных на рис.32.

В тылу карт каждого игрока остаются свободными крайние горизонтالي поля, на которых располагают перевёрнутые обратными сторонами наружу зачётные карты, в качестве которых используют любые карты, имеющие на оборотной стороне необходимые признаки отличия. Допустим, в качестве зачётных карт можно использовать 8К и 80С, которые располагают на королевских клетках отмеченных на рисунке крестиками.

Задачей игры является перемещение зачётных карт на противоположные крайние горизонтали поля в тыл карт противника, то есть на любую клетку 1 горизонтали или соответственно для противоположного игрока 8 горизонтали.

За один ход игроки перемещают карты на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, и при этом могут бить карты противника, как и во всех играх основанных на побитии карт. Но при условии, что карты одинакового достоинства не могут бить друг друга (*в данной игре карты одинакового достоинства, по-видимому, ни в коем случае не должны бить друг друга*).

Побитые карты снимают с поля и исключают из игры.

Зачётные карты перемещаются так же, как остальные карты, и при этом зачётные карты могут бить любые карты противника на любых клетках поля, а могут быть побиты только на тех клетках, на которых бьющие карты становятся козырными. Притом что зачётная карта

одного игрока может побить зачётную карту другого игрока на любой клетке поля.

Если зачётная карта побита, то игрок не может провести свою зачётную карту на противоположную крайнюю горизонталь, и оказывается проигравшим, но если в ходе дальнейшей игры зачётная карта противника тоже побита, то игра заканчивается вничью.

Если зачётная карта находится под боем, то об этом надо объявлять.

Выигрывает тот игрок, кто раньше проведёт свою зачётную карту на зачётную горизонталь в тыл карт противника при условии, что учитывается преимущество первого хода одного из игроков.

- Может быть запрещено перемещать зачётную карту на такую клетку зачётной горизонтали, на которой может быть побита картой противника.

- Игра может быть проведена двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды.

При этом в качестве зачётных карт можно использовать джокеры, которые имеются в полной версии игры.

Карты одинакового достоинства при игре пропорциональными группами могут бить друг друга. По-видимому, игра пропорциональными группами из состава одной колоды интереснее, чем игра двумя сокращёнными колодами.

- Расстоянием перемещения карт за один ход может быть одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали, но такой вариант игры продолжительнее.

- Возможен вариант игры, в котором один игрок играет открытыми картами и не имеет зачётную карту, а второй игрок играет

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8					Х			
7	40С	30З	40Ж	30К	40К	30Ж	40З	30С
6	20З	10С	20К	10Ж	20Ж	10К	20С	10З
5								
4								
3	1Ж	2К	1С	2З	1З	2С	1К	2Ж
2	3К	4Ж	3З	4С	3С	4З	3Ж	4К
1					Х			
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.32

только зачётной картой и не имеет открытых карт. То есть одному игроку необходимо побить зачётную карту противника, а второму игроку необходимо провести зачётную карту на противоположную крайнюю горизонталь в тыл карт противника.

Зачётная карта в этом случае является “болваном”, поскольку играющий этой картой игрок обычно проигрывает. Чтобы увеличить шансы болвана на выигрыш, можно ограничить возможность перемещения открытых карт одной клеткой по вертикали, горизонтали или диагонали; или можно разрешить перемещать открытые карты только вперёд и запретить движение назад при условии, что зачётная карта в любом случае обладает возможностью перемещаться на любое число клеток во всех направлениях.

Игра 59.

Игра основана на побитии карт и проводится поперёк игрового поля.

Для проведения игры используют две пропорциональные группы карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках показанных стрелками на рис.23.

За один ход игроки перемещают карты на одну поперечную клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

Задачей игры является перемещение карт за противоположную границу поля, то есть выигрывает тот игрок, у кого раньше не осталось карт на поле, но с учетом преимущества первого хода одного из игроков.

В процессе игры игроки должны бить те карты противника, которые могут быть побиты, то есть побитие карт является обязательным.

Правила побития заключаются в том, что карты одинаковой масти бьют друг друга в зависимости от старшинства достоинств, а карты разной масти не могут бить друг друга. Но если карты становятся козырными, то могут бить любые карты при условии, что козырность карт определяется числовой нотацией, которая соответствует поперечному положению поля, то есть если карты оказываются на вертикальных рядах клеток соответствующего достоинства, то могут бить любые карты.

Карты одинакового достоинства могут бить друг друга на любых клетках.

Правила побития карт в данной игре отличаются от подобных игр описанных ранее. Определение козырности карт согласно числовой нотации в играх поперёк поля не привычно, и поэтому можно интерпретировать правила так, как необходимо, то есть можно применять правила предлагаемые в данной игре или можно применять какие-либо другие правила.

Побитые карты снимают с поля.

Каждому игроку выгодно, чтобы были побиты собственные карты, поскольку побитые карты не надо перемещать за противоположную границу поля. Бить карты противника необходимо ходами в любых направлениях.

- У игры может быть обратная задача, то есть выигрывать может тот, кто позже проведёт свои карты за противоположную границу поля. В этом случае разрешено перемещать карты только по вертикали или диагонали вперёд, и запрещено перемещать назад, а также запрещено перемещать по горизонтали вбок, но бить карты противника разрешено ходами в любых направлениях при условии, что бить карты противника в данном варианте игры может быть обязательно или необязательно.

Игра 60.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно для игроков.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, и в ходе перемещений могут составлять комбинации.

Особенностью данной игры является то, что с поля снимают не только карты противника в составе образованных комбинаций, но и свои собственные карты.

После окончания игры снятые с поля карты подсчитывают, и выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт, причём считают не только карты противника, но и свои снятые с поля карты.

- Карты в составе образованных комбинаций можно собирать в стопки и переворачивать оборотными сторонами наружу.

То есть все карты в составе образованной комбинации собирают в стопку и располагают стопку на той клетке, на которую перемещена карта, в результате хода которой комбинация составлена при условии, что перемещённую карту располагают поверх остальных карт.

Такие стопки карт являются взятками, которые неподвижно находятся на поле, либо игроки могут перемещать свои стопки так же, как остальные свои карты. При этом перевёрнутые стопки индифферентны по отношению к другим картам, но их перемещение может создавать на поле невыгодные для противника позиции.

- Карты в составе образованных комбинаций можно собирать в стопки и оставлять открытыми.

То есть в этом случае стопки являются открытыми взятками, которые перемещаются по полю и могут входить в состав очередных комбинаций. При условии, что принадлежность стопок тому или другому игроку определяют верхние карты стопок, которыми являются те карты, в результате перемещения которых образуются комбинации.

- Каждую карту можно переворачивать оборотной стороной наружу на той клетке, на которой карта находится. То есть если вы составили комбинацию, то карты противника в составе образованной комбинации переворачиваете оборотными сторонами наружу на тех клетках, на которых карты противника находятся, а свои карты оставляете открытыми.

Или переворачивать оборотными сторонами наружу можно свои карты, а карты противника оставлять открытыми. Выбор варианта зависит от того, какую игровую задачу игроки решают, то есть игру можно вести в поддавки или задачей игры может быть перемещение карт на противоположные половины поля, или игра может иметь какую-либо иную цель.

Методы снятия с поля чужих и своих карт в составе образованных комбинаций; или переворачивания карт в составе

образованных комбинаций оборотными сторонами наружу на тех клетках, на которых карты находятся; или складывания карт в составе образованных комбинаций в стопки, могут быть применимы в различных играх основанных на образовании комбинаций.

Игра 61.

Игра основана на образовании комбинаций.

Один игрок играет сокращённой колодой с достоинствами карт от 1 до 4, а второй игрок играет единственной картой, в качестве которой может быть выбрана карта любой масти с достоинством 1, 2, 3 или 4 из состава второй колоды.

Играющий единственной картой игрок располагает свою карту открыто на какой-либо клетке, на крайней горизонтали на своей половине поля, после чего играющий 16 картами игрок раскладывает свои карты случайно открыто на 3-4 горизонталях на своей половине поля.

Первому игроку необходимо составить комбинацию, в которую будет входить единственная карта противника, и снять карту противника с поля, а второму игроку необходимо переместить свою единственную карту на клетки двух горизонталей в тыл карт противника.

За один ход игроки перемещают свои карты на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, и в ходе перемещений могут составлять комбинации.

Если единственная карта составила комбинацию, то карты противника в составе образованной комбинации снимают с поля, а если единственная карта вошла в состав комбинации, которую образовал противник, то играющий единственной картой игрок проигрывает.

По существу тот игрок, кто играет единственной картой, выполняет роль болвана и обычно проигрывает, если только случайный предварительный расклад 16 карт противника не окажется проигрышным.

Друг на друга карты в ходе игры не накладываются и перемещаются только на свободные клетки.

Если какие-либо из 16 карт противника образовали комбинацию, то болван может снять эти карты с поля.

Выполнение хода является обязательным, то есть игроки должны перемещать свои карты, но болван может объявлять, что пропускает ход, и если противник согласен, то ход пропускается. Если противник не согласен, то ход должен быть выполнен.

- Чтобы увеличить шансы болвана на выигрыш, можно ограничить расстояние перемещения 16 карт противника одной клеткой по вертикали, горизонтали или диагонали. Или можно разрешить противнику перемещать карты за один ход на любое число клеток, но только по вертикали или диагонали вперёд при условии, что единственная карта болвана в любом случае обладает возможностью перемещаться на любое число клеток в любых направлениях.

- Картами болвана могут быть четыре карты 1К, 2Ж, 3З и 4С, которые предварительно располагают на тёмных клетках крайней горизонтали на соответствующей для болвана стороне поля. Или картами болвана могут быть любые другие случайно выбранные карты.

Если болван играет несколькими картами, то может быть необходимо поймать лишь одну какую-либо карту болвана или может быть необходимо ловить все карты, чтобы выиграть.

Условия этой игры могут быть разными, но в любом варианте игры, если 16 карт не могут поймать карты болвана, а также если какая-либо карта болвана перемещена в тыл 16 карт, то противник болвана проигрывает.

Игра 62.

Игра основана на образовании комбинаций и проводится поперёк игрового поля.

Для проведения игры используют две сокращённые колоды с достоинствами карт от 1 до 4. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые располагают в начальных игровых позициях так, как показано на рис.33, или предварительно карты могут быть расположены на указанных клетках в случайном порядке. Принадлежащие игрокам карты располагают относительно игроков на правой половине поля при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поперечного поля.

80	70	60	50	40	30	20	10	8	7	6	5	4	3	2	1
4К	3С	1З	2Ж	1К	2С	4З	3Ж								
2З	1Ж	3К	4С	3З	4Ж	2К	1С								
								10С	20К	40Ж	30З	40С	30К	10Ж	20З
								30Ж	40З	20С	10К	20Ж	10З	30С	40К

Рис.33

За один ход карты перемещаются на одну клетку по горизонтали или диагонали относительно игроков влево, и не могут перемещаться в обратном направлении, а также не могут перемещаться по вертикали.

Кроме того, карты не могут пересекать линию середины поля, которая показана на рис.33 жирной чертой.

То есть относительно игроков карты перемещаются только справа налево на одну клетку по горизонтали или диагонали, и не пересекают поперечную линию середины поля. Друг на друга карты не накладываются и могут перемещаться только на свободные клетки.

Если в ходе перемещения карт образуются комбинации, то с поля снимают карты противника в составе образованных комбинаций. Причём значимыми являются комбинации, которые расположены по вертикали или по диагонали, а горизонтальные комбинации не имеют значения, поскольку состоят из своих для каждого игрока карт. Хотя может быть разрешено снимать с поля комбинации, которые образованы из карт того или другого игрока.

Игра завершается, когда карты достигнут левого относительно одного игрока и левого относительно противоположного игрока края поля и станут неподвижными. Выигрывает тот игрок, кто после окончания игры имеет больше карт на поле.

- Игру можно вести в поддавки, или выигрывать может тот, кто раньше или позже проведёт свои карты с правой половины на левую половину поля.

- Линию середины поля можно не учитывать, то есть может быть разрешено пересекать ту линию, которая показана на рис.33 жирной чертой.

Различные игры могут быть сыграны поперёк поля с учётом движения карт относительно игроков справа налево или слева направо, но отличие таких игр от игр вдоль поля зачастую выражается лишь в том, что поперечное поле имеет иное соотношение вертикальных и горизонтальных рядов клеток. И поэтому имеет смысл принимать во внимание только такие игры поперёк поля, которые отличаются своеобразными особенностями.

Игра 63.

Игра основана на образовании комбинаций и проводится поперёк игрового поля.

Для проведения игры используют две сокращённые колоды с достоинствами карт от 1 до 4. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают на поперечных клетках показанных на рис.23 стрелками.

В отличие от предыдущей игры, в этой игре карты движутся справа налево для одного игрока и слева направо для противоположного игрока, а по существу движутся в одном направлении при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поперечного поля.

За один ход карты перемещаются на одну клетку по горизонтали или по диагонали. По вертикали карты не перемещаются, а также не перемещаются в обратном относительно каждого игрока направлении.

Особенность дозволенных ходов предполагает, что карта, которая в начальном расположении оказалась у одного игрока крайней справа, а у противоположного игрока крайней слева не может двигаться вовсе, а остальные карты первый ход могут сделать только по диагонали.

Перемещение возможно только на свободные клетки, то есть друг на друга карты не накладываются.

При образовании комбинаций с поля снимают вошедшие в состав комбинаций карты противника.

Выполнение хода является обязательным, но если кто-либо из игроков не может выполнить очередной ход, то пропускает ход.

Достигая правого для одного игрока и левого для противоположного игрока края поля, а по существу одного и того же края поля, карты становятся неподвижными и игра прекращается. Выигрывает тот игрок, у кого после окончания игры осталось больше карт на поле.

- Игру можно вести в поддавки, то есть выигрывать может тот, у кого после окончания игры осталось меньше карт. При этом снимать с поля можно либо свои карты, либо карты противника в составе образованных комбинаций, то есть условия игры в поддавки могут быть разными.

- В процессе перемещения карт может быть запрещено пересекать линию, которая показана на рис.33 жирной чертой. При этом значимыми являются только вертикальные или диагональные комбинации, поскольку горизонтальные комбинации состоят из своих для каждого игрока карт.

80	70	60	50	40	30	20	10	8	7	6	5	4	3	2	1
								↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
								↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
								↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
								↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

Рис.34

игрока и левой для противоположного игрока. Эту половину поля можно называть исходной.

За один ход карты перемещают на одну клетку влево или соответственно для противоположного игрока вправо только по горизонтали. Ни по вертикали, ни по диагонали карты не перемещают, а также не перемещают в обратном относительно каждого игрока направлении. То есть каждая карта может двигаться только в пределах той горизонтали, на которой находится, и может двигаться только в одном направлении от исходной половины поля до противоположного края поля, после чего становится неподвижной.

За один ход можно переместить одну или одновременно две или три карты, но только такие карты, которые находятся на соседних клетках на одной горизонтали. Более чем три карты перемещать нельзя.

Может быть разрешено перемещать за один ход только одну карту, но такая игра более продолжительная и менее интересная.

Если в процессе перемещения карты составляют комбинации, то с поля снимают карты противника в составе образованных комбинаций. Значимыми являются комбинации расположенные по вертикали или диагонали, поскольку горизонтальные комбинации состоят из карт какого-либо одного игрока.

При этом не имеют значения комбинации, которые существуют после первоначального расклада на исходной половине поля, а также образованные в ходе игры на исходной половине поля. Во внимание принимаются только те комбинации, которые образованы на противоположной половине поля, которую можно называть игровой половиной.

То есть снимать с поля карты противника можно только в том случае, если комбинация образована на игровой половине поля. Причём если часть карт в образованной комбинации находится на игровой половине, а часть карт на исходной, то такая комбинация или не имеет значения, или снимают с поля только те карты противника, которые находятся на игровой половине.

Игра завершается, когда все карты становятся неподвижными. Выигрывает тот игрок, у кого осталось больше карт на поле.

Игра 64.

Игра основана на образовании комбинаций и проводится поперёк игрового поля.

Для проведения игры используют две сокращённые колоды с достоинствами карт от 1 до 4. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые перед началом игры тасуют и располагают случайно открыто на поперечных клетках показанных на рис.34 стрелками. На клетках указанных одним направлением стрелок располагают карты одного игрока, а на клетках указанных противоположным направлением стрелок располагают карты второго игрока. Карты обоих игроков располагают на одной половине поля правой для одного

- Может быть разрешено перемещать за один ход любое количество карт в пределах одной горизонтали, но в любом случае расстояние перемещения каждой карты составляет одну клетку.

Или может быть разрешено перемещать только одну карту, но на любое число клеток.

Оптимальная амплитуда движения карт зависит от игровой задачи, которую решают игроки с целью определения победителя.

Допустим, если задачей игры является скорейшее перемещение карт с исходной на игровую половину поля, то должно быть разрешено перемещать карты только на одну клетку, а комбинации должны быть значимыми не только на игровой, но и на исходной половине поля.

- Перед началом игры можно расположить карты на исходной половине поля закрыто. В этом случае в ходе перемещений на исходной половине поля карты остаются закрытыми и открываются только тогда, когда оказываются на игровой половине поля.

- Принадлежащие игрокам карты могут перемежаться на исходной половине поля в случайном порядке, то есть перед началом игры колоды могут быть перетасованы и расположены на исходной половине поля независимо от того, на каких горизонталях оказываются принадлежащие игрокам карты. Значимыми при этом являются не только вертикальные и диагональные, но и горизонтальные комбинации.

- Кроме того, игра может быть проведена общими картами, то есть каждому игроку может быть разрешено перемещать любые карты и снимать с поля любые карты в составе образованных комбинаций. Величина выигрыша при этом определяется количеством карт, которые каждый игрок снял с поля.

- Если игра проводится общими картами, то в игре может принять участие любое число игроков.

Игра 65.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя полными колодами, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно закрыто на 64 клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты на поле и оставляют на тех клетках, на которых карты открыты, но если из открытых карт образовалась комбинация, то игрок снимает с поля карты этой комбинации.

Когда на поле появляются свободные клетки, игроки могут не оставлять открываемые карты на тех клетках, на которых карты открыты, а могут перекладывать на любые свободные клетки, но только в том случае, если в результате такого перекладывания будет образована комбинация.

Если открытая карта не образует комбинацию на той клетке, на которой открыта, и не может образовать комбинацию при перекладывании, то должна оставаться на той клетке, на которой открыта, а если комбинация образована, то игрок забирают с поля все карты этой комбинации.

Открывать на поле можно любые закрытые карты. Использовать для выполнения хода открытые карты нельзя. Друг на друга карты в ходе игры не накладываются.

Игра завершается, когда все карты на поле открыты. Выигрывает тот игрок, кто забрал с поля больше карт.

- Игра может быть проведена не вдоль, а поперёк поля.

- В игре может принять участие любое число игроков.

- Игра может быть пасьянсом.

Перед началом пасьянса карты могут быть расположены на поле закрыто или открыто.

Если карты располагают закрыто, то правила пасьянса аналогичны основному варианту игры. А если карты располагают открыто, то пасьянс заключается в том, что игрок убирает с поля комбинации, которые существуют после первоначального расположения карт, после чего выбирает любые открытые карты и перекладывает на свободные клетки, но имеет право перекладывать только тогда, когда будет составлена комбинация. То есть в любом случае без образования комбинаций перекладывать карты не разрешено.

Карты в составе образованных комбинаций снимают с поля, и в итоге пасьянс считается решённым, если все карты сняты с поля.

Если на поле существует несколько пересекающихся комбинаций, можно соблюдать правило разрешающее снимать с поля карты в составе только одной какой-либо комбинации. Допустим, если на поле пересекаются три единицы по горизонтали и три красные карты по вертикали, то может быть разрешено снять с поля либо три единицы, либо три красные карты. Но при этом разрушается комбинация трёх красных карт, если с поля снимают три единицы.

Кроме того, можно применять правило, согласно которому необходимо обязательно снимать с поля существующие комбинации, хотя такое правило не правильное, поскольку для того, чтобы решить пасьянс, игрок должен снимать или не снимать с поля те или иные комбинации, тем более что можно не заметить существующую комбинацию.

- Можно проводить пасьянс поперёк игрового поля. Сложность пасьянса при этом несколько меняется.

- Может быть разрешено составлять комбинации посредством наложения карт друг на друга. В этом случае образованные комбинации снимают с поля вместе с теми картами, на которые снимаемые с поля карты наложены.

Игра 66.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра похожа на предыдущую игру, но в данной игре карты предварительно располагают на поле открыто, то есть две колоды тасуют и раскладывают случайно открыто на 64 клетках игрового поля. Каждый игрок играет картами своей колоды при условии,

что принадлежащие игрокам карты перемежаются на клетках поля в случайном порядке. Или предварительно карты одной колоды могут быть расположены на тёмных клетках, а карты второй колоды на светлых клетках поля.

В начале игры существующие комбинации снимают с поля сразу, то есть игроки убирают с поля карты противника в составе существующих комбинаций, причём за один ход каждый игрок снимает с поля карты противника, которые входят в состав только одной какой-либо комбинации.

В дальнейшем каждый игрок в свою очередь хода перекладывает какую-либо свою карту и образует при помощи перекладываемой карты комбинации, после чего снимает с поля карты противника в составе образованных комбинаций.

Карты могут быть переложены только на свободные клетки и только в том случае, если будет составлена комбинация. Если кто-либо из игроков не может составить комбинацию, то пропускает ход.

Игра завершается, когда ход не могут выполнить оба игрока. Выигрывает тот игрок, чьих карт на поле осталось больше.

- Игру можно вести в поддавки, то есть выигрывать может тот, чьих карт на поле осталось меньше. При этом с поля снимают не карты противника, а свои собственные карты в составе образованных комбинаций, причём кроме комбинаций составленных из своих и чужих карт, в этом варианте игры разрешено составлять комбинации только из своих карт и снимать с поля свои карты таких комбинаций.

- Возможна игра в поддавки, в которой составленные из своих и чужих карт комбинации значения не имеют, и учитываются лишь те комбинации, которые составлены только из своих карт, то есть каждому игроку разрешено снимать с поля карты только тогда, когда комбинация состоит только из своих карт.

При этом перекладывают карты только в том случае, если будет составлена комбинация, которая может состоять из любых карт, но если игрок составил комбинацию только из своих карт, то все свои карты этой комбинации снимает с поля.

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом своих и чужих карт для игроков не существует, и поэтому величину выигрыша определяют любые карты, которые сняты с поля в составе образованных комбинаций.

Игра 67.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя полными колодами или двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4. Предварительно используемые колоды тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают карты и выкладывают на поле.

В зависимости от количества используемых карт игра проводится на 64 клетках игрового поля или на 32 клетках одной половины поля, то есть количество используемых карт должно быть равно количеству используемых клеток.

Карты можно выкладывать только на свободные клетки.

Задача игры заключается в том, что необходимо выкладывать карты так, чтобы не были образованы комбинации. Если кто-либо из игроков не может выложить карту так, чтобы на поле не образовалась комбинация, то такая карта остаётся в руках.

Игра завершается, когда игроки откроют все карты из общей закрытой стопки. Проигрывает тот игрок, у кого в руках остались карты. Чаще всего одна или две карты не могут быть выложены на поле без образования комбинаций, которые определяют проигравшего игрока.

Если все карты выложены на поле, то проигравших игроков нет.

- Можно применять правило, согласно которому первую карту можно положить на любую клетку, но следующие карты каждый игрок должен выкладывать на клетки соседние по вертикали, горизонтали или диагонали с ранее выложенными картами.

- Половина применяемых карт предварительно может быть расположена на тёмных клетках используемого участка поля, а остальные положены общей закрытой стопкой, из которой игроки открывают карты и выкладывают на свободные светлые клетки.

- Игра может быть пасьянсом.

Решать пасьянс интереснее, если разрешено выкладывать карты на клетки соседние с ранее выложенными картами, или когда половина карт предварительно расположена на тёмных клетках, а половина положена закрытой стопкой, из которой карты необходимо выложить на свободные светлые клетки, не составив при этом ни одной комбинации.

- В игре может принять участие разное число игроков. Количество используемых карт при этом необходимо делить между игроками поровну, так чтобы в процессе игры каждый игрок сделал равное с другими игроками количество ходов. В зависимости от числа игроков и в зависимости от количества используемых карт системы распределения карт могут быть разными.

Во всяких играх необходимо учитывать равенство шансов на выигрыш в зависимости от количества карт, которыми каждый игрок сыграет в ходе игры, то есть если это имеет принципиальное значение, то карты необходимо распределять между игроками согласно той или иной системе равного распределения.

В некоторых следующих играх этот вопрос рассматривается более подробно.

Игра 68.

Игра основана на образовании комбинаций, а также в игре применяются методы выкладывания и перекладывания карт.

Игра проводится двумя полными колодами. Карты одной колоды тасуют и раскладывают случайно открыто на тёмных клетках игрового поля, а карты второй колоды тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки открывают карты и выкладывают на поле. Колода предварительно расположенная на тёмных клетках поля является разыгрываемой, а колода расположенная общей закрытой стопкой является играемой.

Играемые карты выкладывают на любые свободные клетки поля и ориентируют стрелками на противника. Игроки различают свои и чужие играемые карты согласно направлению ориентирующих стрелок.

Если игрок вынужден составить комбинацию, то выложенная игровая карта должна быть перевернута оборотной стороной наружу, а если в состав комбинации вошли другие ранее выложенные на поле игровые карты, то оборотными сторонами наружу переворачивают все игровые карты в составе образованной комбинации. Причём переворачивают любые игровые карты независимо от принадлежности игрокам. Разыгрываемые карты в составе образованной комбинации оборотными сторонами наружу не переворачивают.

Если выложенная на поле игровая карта не составила комбинацию, то остаётся открытой.

После выкладывания игровой карты в свою очередь хода игроки имеют право переложить какую-либо одну разыгрываемую карту, которая оказалась на соседней клетке рядом с выложенной картой. Соседними считаются клетки по вертикали или горизонтали, но не по диагонали. Перекладывать можно только разыгрываемые карты, то есть игровые карты не перекладывают, хотя в различных вариантах игры может быть разрешено перекладывать игровые карты.

Если при выкладывании игровой карты образована комбинация и игровая карта перевернута оборотной стороной наружу, то право переложить какую-либо соседнюю разыгрываемую карту игрок не имеет.

Если при выкладывании игровой карты комбинация не образовалась, то игрок получает право переложить какую-либо одну соседнюю разыгрываемую карту.

Перекладывают разыгрываемые карты на свободные клетки и только в том случае, если будет образована комбинация. Без образования комбинации перекладывание не выполняется.

Если игрок составил комбинацию при помощи перекладываемой карты, то также переворачивает оборотными сторонами наружу все игровые карты в составе образованной комбинации. Разыгрываемые карты в любом случае остаются открытыми.

Перекладывание не является обязательным, то есть если игрока не устраивают комбинации, которые могут быть образованы при перекладывании соседних разыгрываемых карт, то перекладывание не выполняется.

Задача игры заключается в том, что необходимо выкладывать игровые карты и перекладывать разыгрываемые карты так, чтобы в состав комбинаций входило больше игровых карт, которые выложены на поле противником, чтобы перевернуть больше карт противника оборотными сторонами наружу.

Игра завершается, когда игроки откроют все карты из общей игровой колоды. Выигрывает тот игрок, кто имеет на поле больше не перевернутых игровых карт.

- Каждый игрок может играть пропорциональной группой карт из состава игровой колоды, причём двое игроков могут играть двумя пропорциональными группами, а четверо игроков могут использовать четыре пропорциональные группы. В этом случае принадлежащие игрокам карты различаются не только направлением ориентирующих стрелок, но и обозначениями, которые соответствуют пропорциональным группам.

- Можно переориентировать игровые карты в составе образованных комбинаций. То есть в этом случае, если игрок составил комбинацию, то переориентирует те игровые карты, которые согласно направлению ориентирующих стрелок принадлежат противнику, после чего переориентированные карты принадлежат игроку при условии, что игроки различают свои и чужие игровые карты только при помощи ориентирующих стрелок.

Игра 69.

Игра основана на образовании комбинаций, а также на сопоставлении одинаковых мастей или достоинств карт и клеток игрового поля.

В игре принимает участие любое число игроков.

Игра проводится двумя полными колодами, которые тасуют и распределяют между игроками в соответствии с таблицей показанной на рис.35, в которой показано распределение карт для числа игроков от 2 до 16.

Допустим, при 3 игроках каждому в руки раздают 8 карт и 39 карт кладут общей закрытой стопкой, а одну карту кладут отдельно. То есть, поскольку 64 карты двух колод не делятся на трёх игроков без остатка, то оставшуюся карту кладут отдельно и в игре не используют. Благодаря такому распределению каждый игрок в процессе игры делает равное с другими игроками количество ходов.

Игра заключается в том, что игроки получают карты в руки, и если из каких-либо имеющихся в руках карт может быть составлена комбинация, то в свою очередь хода выкладывают эту комбинацию на поле, но выкладывают согласно масти и достоинству клеток игрового поля.

Если это комбинация одинаковой масти, то карты выкладывают на вертикальном ряду клеток соответствующей масти.

игроков	карт в руки	карт в закрытой стопке	карт положенных отдельно
2	8	48	
3	8	39	1
4	8	32	
5	8	20	4
6	8	12	4
7	9		1
8	8		
9	7		1
10	6		4
11	5		9
12	5		4
13	4		12
14	4		8
15	4		4
16	4		

Рис.35

Если это комбинация одинакового достоинства, то карты выкладывают на горизонтальном ряду клеток соответствующего достоинства (учитывается числовая нотация соответствующая продольному положению поля).

Если это секвенция, то есть комбинация последовательно возрастающих/убывающих достоинств, то карты выкладывают на вертикальном или диагональном ряду клеток так, что каждая карта располагается на клетке соответствующего достоинства.

Таким образом, комбинация карт одинаковой масти может быть выложена по вертикали, комбинация карт одинакового достоинства может быть выложена по горизонтали, а секвенция может быть выложена по вертикали или диагонали. Идентичность карт и клеток поля не требуется, то есть выкладывать каждую карту на идентичную клетку не обязательно. Достаточно чтобы при выкладывании комбинаций одинаковой масти соответствовали масти карт и клеток, а при выкладывании комбинаций одинакового достоинства или секвенций соответствовали достоинства карт и клеток.

Карты в комбинациях должны находиться рядом, то есть на соседних клетках.

Комбинации включают не менее трёх карт, но ход может быть сделан одной или двумя картами, если эти карты продолжают имеющуюся на поле комбинацию. За один ход можно выложить только одну комбинацию или выложить карты, которые продолжают только одну какую-либо комбинацию.

Друг на друга карты не накладываются и могут быть выложены только на свободные клетки.

Перед каждым ходом игроки должны брать из общей закрытой стопки одну карту и присоединять к картам в руках. Можно сказать, что игроки получают право сделать ход после того, как возьмут карту из общей закрытой стопки. Если общей закрытой стопки нет или карты в ней закончились, то брать нечего.

Игроки выигрывают, если все карты из рук выложены на поле. Проигрывают те игроки, у кого в руках остались карты при условии, что игра завершается, когда в закрытой стопке не осталось карт и все возможные карты из рук выложены на поле.

Или выигрывать может один игрок - тот, кто раньше других остался без карт в руках. В этом случае остальные игроки проигрывают, причём игра завершается, даже если в закрытой стопке остались карты и не все возможные карты из рук выложены на поле. Величина проигрыша при этом определяется количеством карт или суммой достоинств карт, которые остались в руках.

- Остаток карт, который получается при делении количества карт на число игроков, то есть “карты положенные отдельно” перед началом игры могут быть положены на поле на клетки с идентичной мастью и достоинством.

- Можно применять правило, согласно которому выигрывающие игроки имеют право перевернуть оборотными сторонами наружу последние свои выложенные на поле карты, осложнив тем задачу противников.

- При небольшом числе участников, когда в общей закрытой стопке достаточно много карт, выигрывать может тот игрок, у кого чаще не оставалось карт в руках. То есть каждое опустошение рук приносит игроку одно очко, после чего игрок берёт из общей закрытой стопки столько карт, сколько имеет в руках тот противник, который имеет наименьшее количество карт, и игра продолжается.

Оставшиеся в руках карты в этом варианте игры не имеют значения, поскольку выигрывает тот игрок, кто чаще других опустошал руки.

Данный вариант игры не нуждается в сложной системе раздачи карт, то есть равное деление карт на число игроков не имеет принципиального значения, поскольку после опустошения рук игроки берут из общей закрытой стопки количество карт не равное количеству карт в руках у остальных игроков.

Игра 70.

Игра основана на образовании комбинаций, а также на сопоставлении идентичных карт и клеток игрового поля.

Игра проводится двумя полными колодами. Предварительно карты одной колоды тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках показанных стрелками на рис.10, то есть на клетках левой (может быть правой) половины поля расположенного относительно игроков в продольном положении, а карты второй колоды тасуют и располагают общей закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игра проводится на одной половине поля, на которой предварительно расположены карты, и заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из общей закрытой стопки и выкладывают на клетки используемой части поля, причём могут выкладывать на те карты, которые находятся на этих клетках.

Выкладывают карты на идентичные клетки независимо от того, какие карты находятся на этих клетках, или выкладывают на идентичные карты независимо от того, на каких клетках идентичные карты находятся. Допустим, 2К может быть выложена на два-красную клетку поверх любой карты, которая находится на этой клетке, или может быть выложена на свободную два-красную клетку, если эта клетка свободна. А также 2К может быть выложена на 20К независимо от того, на какой клетке 20К находится.

В процессе игры на поле образуются стопки карт, в которых нижние карты перестают иметь значение, и поэтому значимыми являются только такие карты, которые не накрыты другими картами.

Если значимые карты образуют комбинации, то все карты этих комбинаций снимают с поля, а также снимают с поля те карты, на которые карты этих комбинаций наложены.

Если в результате случайного предварительного расклада карты составляют комбинации, то такие комбинации никто с поля не снимает, то есть каждый игрок может забрать с поля только те комбинации, которые составлены с участием той карты, которая выложена на поле в свою очередь хода.

Игра завершается, когда в общей закрытой стопке не останется карт. Выигрывает тот игрок, кто составил больше комбинаций и снял с поля больше карт.

- Карты двух колод перед началом игры могут быть перетасованы в одной пачке, после чего половина карт расположена на используемых клетках поля, а половина положена общей закрытой стопкой.

- В игре может принять участие любое число игроков с учетом равного деления количества используемых карт на число участников. Одна из возможных систем распределения 32 игровых карт показана на рис.37.

Карты положенные отдельно, то есть карты, которые получаются в остатке при делении количества карт на число игроков, в данной игре можно использовать для заявления хода ва-банк.

Ва-банк заключается в том, что в свою очередь хода игрок открывает карты положенные отдельно и с помощью каждой из них образует на поле комбинации. Причём для удачного хода ва-банк необходимо, чтобы каждая заявленная карта составила комбинацию.

Если ва-банк удаётся, то игрок забирает с поля карты в составе комбинаций, после чего имеет право выложить на поле карту, которую должен был выложить в свою очередь хода, то есть удачный ва-банк считается внеочередным ходом, после которого игрок может выполнить очередной ход.

игроков	карт в руках	карт в закрытой стопке	карт положенных отдельно
2	5	22	
3	4	18	2
4	4	16	
5	6		2
6	5		2
7	4		4
8	4		
9	3		5
10	3		2

Рис.37

А если ва-банк не удаётся, то заявленные карты должны быть выложены на идентичные клетки поля, после чего игрок не может выполнить очередной ход и право хода переходит следующему игроку.

Некоторые карты, которые выкладывают на поле при неудачном ходе ва-банк, могут составить комбинации, но такие комбинации остаются на поле.

Условия заявления хода ва-банк могут быть иными.

- Составленные комбинации по желанию игрока можно оставлять на поле, что выгодно в том случае, если очередным ходом игрок хочет увеличить количество карт в комбинациях и забрать с поля больше карт. При этом следует учитывать, что противники не могут забрать с поля существующие комбинации, но могут забрать такие комбинации, которые образованы при выкладывании карт в свою очередь хода.

- Игру можно вести в поддавки, то есть в этом случае проигрывает тот игрок, кто вынужден снять с поля больше карт. В таком варианте игры необходимо обязательно забирать с поля образованные комбинации.

Данная игра более интересна, если для проведения игры использовать трёхкратные карты.

Игра 71.

Игра основана на образовании комбинаций, а также на сопоставлении одинаковых мастей или достоинств карт.

Для проведения игры используют две полные колоды, которые тасуют, после чего 8 карт располагают закрытой стопкой, а остальные 56 карт раскладывают случайно открыто на 1-7 горизонталях поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из закрытой стопки и выкладывают на поле.

Всего за игру игроки делают 8 ходов картами из общей закрытой стопки и могут выложить открытые для выполнения хода карты на те карты, которые расположены на 1-7 горизонталях. На свободные клетки поля выкладывать карты нельзя.

Выкладывание возможно только на карты соответствующей масти или соответствующего достоинства. Масти и достоинства клеток поля при этом не учитываются.

Образование комбинаций при выкладывании карт не требуется, но если выложенная карта образовала комбинацию, то вошедшие в состав комбинации карты забирают с поля, а также забирают ту карту, на которую была наложена выкладываемая карта. То есть если в состав комбинации входят какие-либо наложенные друг на друга карты, то с поля забирают целые стопки карт.

Игра завершается, когда в общей закрытой стопке не останется карт. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Восемь карт из закрытой стопки могут быть отданы игрокам в руки, то есть каждый игрок перед началом игры может получить 4 карты и в свою очередь хода выкладывать на поле любую карту из рук.

- На поле может быть расположено 48 карт на 1-6 горизонталях, а положено в общей закрытой стопке или отдано игрокам в руки 16 карт. В таком варианте игры разрешено выкладывать карты на свободные клетки, то есть не только на карты соответствующей масти или достоинства, но и на любые свободные клетки 1-6 горизонталей, и комбинации разрешено составлять при выкладывании карт на свободные клетки или при выкладывании на другие карты.

Кроме того, может быть разрешено выкладывать карты на любые другие карты безотносительно масти и достоинства, то есть игра может быть основана на образовании комбинаций без сопоставления одинаковых мастей или достоинств карт.

игроков	карт в руки	карт в закрытой стопке	карт положенных отдельно
2	8		
3	5		1
4	4		
5	3		1
6	2		4
7	2		2
8	2		

Рис.36

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом 48 карт располагают на поле, а 16 карт раздают в руки. Система равного распределения 16 игровых карт показана на рис.36.

Карты положенные отдельно в этой игре не используют, но можно применять правило позволяющее сыграть этими картами тем игрокам, чья очередь хода будет последней (при 6 игроках таких игроков четверо). Применение этого правила связано с тем, что шансы игроков на выигрыш в большой степени зависят от права первого хода.

Игра 72.

Игра основана на образовании комбинаций, а также на сопоставлении одинаковых мастей или достоинств карт.

Для проведения игры используют две сокращённые колоды с достоинствами карт от 1 до 4, которые тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки открывают карты и выкладывают на поле.

Игра проводится на 9 угловых клетках поля, то есть карты выкладывают на участке из трёх клеток по вертикали и трёх клеток по горизонтали, причём выкладывают на любые свободные клетки не зависимо от масти и достоинства клеток.

Пока хотя бы одна из 9 клеток свободна, необходимо выкладывать карты на свободные клетки. Когда 9 клеток заняты, начинают выкладывать карты на другие ранее выложенные карты. При этом нельзя выкладывать на карты соответствующей масти или достоинства, то есть в отличие от других игр основанных на сопоставлении мастей и достоинств карт, в которых выкладывание производится на карты соответствующей масти или достоинства, в этой игре при наложении друг на друга карты должны иметь не соответствующие масти и достоинства.

Если игрок вынужден выложить карту так, что образовалась комбинация, то снимает с поля карты и стопки карт, которые вошли в состав комбинации. Снятые с поля карты определяют величину проигрыша, то есть задача игры заключается в том, что необходимо выкладывать карты так, чтобы не составлять комбинации.

Когда на поле появляются свободные клетки, необходимо выкладывать карты на свободные клетки, и только когда 9 клеток

заняты, начинают выкладывать на другие карт. При выкладывании карт на свободные клетки также могут быть образованы комбинации, которые необходимо забирать с поля.

Игра завершается, когда в общей закрытой стопке не останется карт. Проигрывает тот игрок, кто был вынужден забрать с поля больше карт.

- Игра может быть завершена, когда будет составлена одна единственная комбинация, которая становится проигрышной для того игрока, кто её составил.

- В игре может принять участие любое число игроков, для чего карты могут быть распределены между игроками согласно таблице показанной на рис.37. Если после предварительного распределения есть карты “положенные отдельно”, то перед началом игры эти карты могут быть положены на какие-либо клетки используемого участка поля.

Игра 73.

Игра сочетает сопоставление идентичных карт и клеток игрового поля, образование комбинаций, а также выкладывание и перекалывание карт, то есть карты в данной игре выкладывают или перекалывают на идентичные клетки поля и при этом составляют комбинации.

Игра проводится двумя полными колодами, которые предварительно тасуют в одной пачке, после чего половину используемых карт раскладывают случайно открыто на тёмных клетках поля, а оставшиеся карты располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают карты и выкладывают на поле.

Выкладывают карты только на свободные идентичные клетки. Если выкладываемая карта не может быть выложена на свободную идентичную клетку, то такую карту подкладывают под низ общей закрытой стопки и в последующем снова выкладывают на поле.

Если выложенная карта не составляет на поле комбинацию, то остаётся на той клетке, на которую выложена, но при этом игрок имеет право переложить какую-либо одну карту, которая оказалась на соседней по вертикали или горизонтали клетке.

Перекалывают карты также только на свободные идентичные клетки, причём перекалывать можно только тогда, когда перекалываемая карта составит комбинацию, то есть если ни одна из возможных для перекалывания карт не может составить комбинацию, то перекалывание не выполняется.

Если игрок выложил карту, и на поле образовалась комбинация, то снимает с поля карты этой комбинации, после чего не имеет право перекалывать соседние карты. А если при выкладывании карты комбинация не составлена, то игрок имеет право переложить одну соседнюю карту и забрать с поля карты той комбинации, которая образована перекалываемой картой.

Игра завершается, когда в общей закрытой стопке не останется карт. Выигрывает тот игрок, кто составил больше комбинаций и снял с поля больше карт.

- Можно применять правило позволяющее перекалывать соседние карты в том случае, когда при выкладывании карты составлена комбинация. То есть если игрок выложил карту на поле, и при этом комбинация не образовалась, то не имеет право перекалывать соседние карты. А если выложил карту на поле, и при этом образовалась комбинация, то снимает карты этой комбинации с поля и получает право переложить одну из имеющихся соседних карт. Если при помощи перекалываемой карты составлена следующая комбинация, то карты этой комбинации игрок также снимает с поля и получает право перекалывать следующие соседние карты. Так продолжается, пока ни одна из возможных для перекалывания карт не сможет составить комбинацию, после чего ход переходит противнику.

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом играемые карты распределяют между игроками согласно таблице показанной на рис.37, или может быть применена иная система равного распределения.

Игра 74.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами, которые тасуют в одной пачке и раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля. Каждый игрок играет теми картами, которые оказались в результате случайного предварительного расклада на своей половине поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перекалывают карты со своей половины поля на половину поля противника поверх карт, которые могут быть побиты.

На свободные клетки карты не перекалывают.

Противник может играть любыми картами, которые имеются на половину поля противника, а вы можете играть любыми картами, которые имеются на вашей половине поля. То есть переложённые карты принадлежат тому игроку, на чьей половине поля находятся при условии, что побитые карты с поля не снимают и образующиеся стопки карт перекалывают целиком согласно верхним картам.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переложить больше карт со своей половины поля на половину поля противника. Игра прекращается, когда дальнейшее перекалывание карт становится не выполнимым. Выигрывает тот игрок, на чьей половине поля меньше карт и стопок карт, а также можно подсчитывать суммы достоинств или количество карт в стопках.

- Предварительно карты одной колоды могут быть расположены на одной половине поля, а карты второй колоды на противоположной половине поля, то есть каждый игрок может играть картами своей колоды.

При этом игрокам разрешено играть только теми своими картами, которые находятся на своей половине поля, и запрещено использовать для выполнения хода те свои карты, которые переложены на половину поля противника. Но может быть разрешено перекалывать свои карты не только на карты противника, но и на свои карты на половине поля противника. А также разрешено перекалывать свои карты со своей половины поля на карты противника на своей половине поля, после чего такие стопки, верхними в которых становятся свои карты, разрешено перекалывать на половину поля противника. Кроме того, может быть разрешено перекалывать свои карты на свои в пределах своей половины поля.

- Игра может быть проведена с частично закрытой игровой информацией, то есть предварительно карты могут быть расположены на поле закрыто, после чего игроки согласно правилам игры открывают карты и могут перекладывать на любые закрытые карты или на какие-либо открытые карты, которые могут быть побиты.

Или на закрытые карты может быть разрешено перекладывать только тогда, когда перекладываемая карта становится козырной на той клетке, на которой находится закрытая карта.

- Если игра проводится с частично закрытой игровой информацией, то возможно перекладывать не целые стопки, а только верхние карты стопок.

Интерпретируя различные варианты этой игры необходимо помнить, что во всех вариантах запрещено играть какими угодно картами, которые находятся на чужой половине поля.

Игра 75.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами, которые перед началом игры тасуют и раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля. Своих и чужих карт для игроков не существует, то есть каждый может играть любыми картами.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают какие-либо карты на поле и бьют этими картами другие карты, причём за один ход могут бить любое количество карт. То есть каждый игрок перемещает какую-либо выбранную для выполнения хода карту по вертикали, горизонтали или диагонали, и накладывает на побитые карты, собирая побитые карты в стопку.

Стопку побитых карт после завершения хода снимают с поля.

Перемещать карты на свободные клетки нельзя, то есть если рядом с какой-либо картой не осталось других карт, которые данная карта может побить, то сыграть такой картой невозможно.

Игра завершается, когда оставшиеся на поле карты не могут быть побиты. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Выбранную для выполнения хода карту может быть разрешено перемещать только по вертикали и горизонтали, то есть может быть запрещено бить соседние карты по диагонали.

- Каждый игрок может играть картами своей колоды, причём перед началом игры карты одного игрока могут быть расположены на тёмных клетках, а карты второго игрока на светлых клетках поля, или принадлежащие игрокам карты могут перемежаться на клетках поля в случайном порядке.

В таком варианте игры нельзя бить собственные карты и разрешено бить только карты противника.

Кроме того, побитые карты можно собирать в стопки и считать взятками, которые остаются на поле и которыми можно играть так же, как остальными картами согласно верхним картам стопок.

- Если каждый игрок играет картами своей колоды, то может быть разрешено перемещать карты на свободные клетки, то есть в этом случае игроки могут в свою очередь хода бить карты противника или могут перемещать свои карты на свободные клетки. Впрочем, такой вариант значительно отличается от основного варианта игры.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, чтобы собрать все карты в одну стопку, то есть в итоге все карты на поле должны быть побиты и наложены друг на друга в одной стопке. Хорошим результатом можно считать две или три стопки, в которых удалось собрать карты.

Перемещать карты на свободные клетки в пасьянсе нельзя, но может быть разрешено перемещение карт на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

Перед началом пасьянса карты могут быть расположены на поле не случайно, а допустим так, как показано на рис.14. Пасьянс в этом случае является головоломкой.

Следующий вид игр отличается тем, что задачей игры является расположение в ряд любых карт. То есть в отличие от игр основанных на образовании комбинаций, где карты расположенные в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали должны быть определённых мастей и достоинств, здесь в ряд могут быть расположены карты любых мастей и достоинств.

Игры этого вида могут быть основаны на различных принципах игрового взаимодействия, то есть в ходе игры карты могут бить друг друга или составлять комбинации, но в итоге карты должны быть расположены в ряд, причём в ряд должно быть расположено какое-либо определённое количество карт.

Расположенными в ряд карты считаются, если между картами нет свободных клеток.

Игра 76.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и выкладывают на любые свободные клетки поля или могут выкладывать на карты противника, если могут побить какие-либо карты противника. Побитие карт не является обязательным, то есть игроки могут бить карты противника или могут выкладывать карты на свободные клетки.

Побитые карты с поля не снимают и на поле образуются стопки карт, в которых нижние карты перестают иметь значение.

Задача игры заключается в том, что необходимо расположить минимум пять своих карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Если пять своих карт расположены в ряд, то игрок снимает с поля эти карты, причём снимает с поля целые стопки, если свои карты являются верхними в стопках.

Игра завершается, когда в закрытых колодах карты закончатся. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт, причём считают не только свои карты, но и карты противника оказавшиеся в снятых с поля стопках.

- Свои снятые с поля карты можно подкладывать под низ своей закрытой колоды, а снятые с поля карты противника исключать из игры. Проигрывает в этом случае тот игрок, кто останется без карт в своей закрытой колоде.

- Можно выкладывать карты на клетки соседние по вертикали, горизонтали или диагонали с другими ранее выложенными картами. То есть в таком варианте игры выкладываемая карта может побить какую-либо карту противника или может быть выложена на свободную клетку, но только на такую свободную клетку, которая находится рядом с какими-либо ранее выложенными картами.

- Может быть необходимо расположить в ряд минимум четыре или три карты, если это не нарушает возможности игрового взаимодействия.

- Задача игры может быть обратной, то есть в этом случае проигрывает тот игрок, кто вынужден расположить свои карты в ряд. При этом расположенными в ряд необходимо считать минимум четыре карты, либо можно проводить игру в пределах одной угловой четверти поля и считать проигрышными минимум три карты расположенные в ряд.

- Игра может быть проведена в пределах одного горизонтального ряда клеток. В этом случае игроки выкладывают карты на 8 возможных клеток и могут бить не только карты противника, но и свои собственные карты при условии, что задачей игры является расположение в ряд пяти любых карт независимо от принадлежности игрокам. То есть каждый игрок снимает с поля любые карты, если эти карты составляют ряд.

- В игре может принять участие любое число игроков. В этом случае игра проводится общими картами, то есть на поле не существует своих и чужих карт, но задачей является расположение в ряд карт какой-либо одной колоды, то есть игроки снимают с поля расположенные в ряд карты в том случае, если все карты этого ряда являются картами одной колоды. Но если игра проводится в пределах одного горизонтального ряда клеток, то в любом случае расположенные в ряд карты снимают с поля независимо от принадлежности к колодам.

- Расположенные в ряд карты можно с поля не снимать, а переворачивать оборотными сторонами наружу. При этом игра имеет очень замысловатый характер, поскольку при переворачивании наложенных друг на друга карт верхними в перевёрнутых стопках могут оказаться карты противника, что увеличивает не ваши выигрышные показатели, а выигрышные показатели противника при условии, что свои и чужие перевёрнутые карты игроки различают при помощи обозначений на оборотной стороне карт. То есть в таком варианте игры величина выигрыша определяется количеством перевёрнутых карт и стопок, а принадлежность стопок определяется теми картами, которые становятся верхними при переворачивании стопок.

Кроме того, может быть разрешено выкладывать карты на перевёрнутые карты, отчего игра становится ещё более замысловатой. То есть игроки переворачивают стопки карт в составе образованных расположений и в результате этого могут переворачивать лицевой стороной наружу те карты, которые были перевёрнуты оборотной стороной наружу прежде. При этом необходимо соблюдать условие, согласно которому стопки переворачивают так, чтобы положение карт в стопках не изменялось.

Игра 77.

Игра основана на сопоставлении идентичных карт и клеток игрового поля.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и выкладывают на идентичные клетки поля.

Если на идентичной клетке находится выложенная карта противника, то можно выложить свою карту на карту противника. При этом карта противника перестаёт иметь значение и значимой является ваша карта наложенная на карту противника.

Задача игры заключается в том, чтобы расположить минимум пять своих карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Если необходимое расположение образовано, то вы снимаете с поля свои карты этого расположения, а также карты противника, на которые возможно наложены ваши карты.

Игра завершается, когда в закрытых колодах карты закончатся. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Две колоды перед началом игры могут быть перетасованы и расположены одной закрытой стопкой. При этом игроки определяют принадлежность хода по той карте, которая должна быть открыта из закрытой стопки. То есть если должна быть открыта карта одной колоды, то ход делает один игрок, а если должна быть открыта карта второй колоды, то ход делает второй игрок при условии, что каждый игрок играет картами своей колоды.

Данный метод определения очереди хода может быть использован в различных играх.

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом своих и чужих карт не существует, но задача игры заключается в том, что необходимо расположить в ряд минимум пять карт какой-либо одной колоды.

Обе колоды перед началом игры могут быть расположены общей закрытой стопкой, либо могут быть расположены двумя закрытыми стопками, так чтобы игроки могли выбирать для выполнения хода карту любой колоды.

Метод предварительного расположения колод отдельными стопками, позволяющий выбирать для выполнения хода карту любой колоды, может быть использован в различных играх.

Игра 78.

Игра основана на сопоставлении одинаковых достоинств карт и клеток игрового поля, и проводится поперёк поля.

Для проведения игры используют две колоды, которые тасуют и располагают общей закрытой стопкой.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из закрытой стопки и выкладывают на поле на такие поперечные

клетки, числовая нотация которых соответствует достоинству карт. То есть каждую карту можно выложить на какую-либо клетку соответствующего вертикального ряда при условии, что для каждой карты имеется 8 соответствующих клеток, на которые карта может быть выложена.

Друг на друга карты не накладываются и могут быть выложены только на свободные клетки.

Задачей игры является расположение минимум четырёх любых карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Если необходимое расположение образовано, то игрок снимает с поля карты этого расположения.

Игра завершается, когда в общей закрытой стопке не осталось карт. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Может быть необходимо расположить в ряд минимум пять карт. Такое число карт может быть расположено в ряд только по горизонтали при условии, что игра проводится поперёк игрового поля.

- Игра может быть проведена в пределах одного горизонтального ряда поперечных клеток. В этом случае карты разрешено выкладывать поверх ранее выложенных карт, поскольку на каждую клетку может быть выложено 8 соответствующих карт.

- Можно учитывать десятикратную разницу достоинств карт и числовой нотации поля, то есть карты может быть разрешено выкладывать согласно наличию/отсутствию нолей, которые приписаны достоинствам карт и числовой нотации поперечных клеток.

Карты первой колоды можно называть “недесятичными”, а карты второй колоды “десятичными”. Согласно этому недесятичные карты может быть разрешено выкладывать на недесятичные клетки, а десятичные карты может быть разрешено выкладывать на десятичные клетки. А также может быть разрешено накладывать десятичные карты на недесятичные карты, а недесятичные карты не разрешено накладывать на десятичные карты.

- В игре может принять участие любое число игроков с учётом равного деления количества карт на число участников.

- Игру можно вести в поддавки.

- Если в игре участвуют двое игроков, то каждый может играть картами своей колоды.

Игра 79.

Игра основана на сопоставлении одинаковых достоинств карт и клеток игрового поля, и проводится поперёк поля.

Для проведения игры используют две колоды, которые предварительно тасуют, после чего каждый игрок раскладывает карты своей колоды случайно закрыто на своей половине поля. Своя половина поля относительно игроков находится справа при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поперечного поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают какие-либо свои карты на своей половине поля и перекладывают на половину поля противника. Каждую карту можно переложить на какую-либо одну из четырёх клеток соответствующего достоинства на половине поля противника.

Десятикратную разницу достоинств карт и числовой нотации поля не учитывают.

Или можно десятичную колоду расположить на недесятичной половине поля, а недесятичную колоду на десятичной половине поля, чтобы в ходе игры перекладывание десятичных карт происходило на соответствующие десятичные клетки, а перекладывание недесятичных карт происходило на соответствующие недесятичные клетки.

Если на вертикальном ряду клеток соответствующего достоинства есть карты противника не накрытые вашими картами, то вы перекладываете свою карту на какую-либо карту противника. А если все карты противника накрыты вашими картами или нет карт противника, то ваша карта может быть переложена на любую свободную клетку данного вертикального ряда. То есть необходимо соблюдать правило запрещающее перекладывать карты на свободные клетки, если на вертикальном ряду клеток соответствующего достоинства есть хотя бы одна карта противника не накрытая вашей картой. Хотя возможно, что данное правило может быть не обязательным.

Задачей игры является расположение минимум трёх своих карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали на половине поля противника. Расположенные в ряд карты снимают с поля, а также снимают с поля карты противника, на которые ваши карты наложены. Причём снимают с поля обязательно, то есть если ваши карты на половине поля противника составляют ряд, то такие карты обязательно снимают с поля.

Игра завершается, когда на своих половинах поля у игроков не останется карт, которыми можно сделать ход при условии, что игроки могут сделать ход только теми своими картами, которые не накрыты картами противника. А также при условии, что нельзя играть теми своими картами, которые переложены на половину поля противника.

Если у кого-либо из игроков на своей половине поля не осталось карт для выполнения хода, то противник может продолжать делать ходы.

Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше своих переложённых на половину поля противника и расположенных в ряд карт.

- Выигрывать может тот игрок, чьих карт на половине поля противника меньше, то есть переложённые на половину поля противника, но не снятые с поля карты в этом случае определяют величину проигрыша, а снятые с поля карты не учитываются.

В таком варианте игры можно не снимать с поля карты противника, на которые были наложены ваши снимаемые с поля карты.

- Игра может быть проведена с полностью открытой игровой информацией. То есть в этом случае карты раскладывают на поле открыто, после чего игроки по очереди перекладывают свои открытые карты со своей половины поля на открытые карты противника на половине поля противника. При условии, что карты могут быть наложены друг на друга независимо от масти и достоинства, поскольку значение имеют достоинства клеток, на которые перекладывают карты.

По существу на клетках соответствующего достоинства карты становятся козырными и могут быть наложены на любые карты.

Игра много сложнее, чем кажется. Иногда выгодно не располагать три карты в ряд, а дожидаться, когда будет возможно составить более длинный ряд или одновременно несколько рядов по вертикали, горизонтали и диагонали.

Игра 80.

Игра основана на сопоставлении одинаковых мастей карт и клеток игрового поля.

В отличие от предыдущей игры, данная игра проводится вдоль поля, и соответственно основана не на сопоставлении одинаковых достоинств карт и клеток, а на сопоставлении одинаковых мастей карт и клеток.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно закрыто на противоположных половинах поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают свои карты на своей половине поля и перекладывают на карты противника на половине поля противника.

На свободные клетки карты не перекладывают.

Перекладывание может быть выполнено только на клетки соответствующей масти, то есть карты перекладывают на клетки соответствующей масти и при этом накладывают на какие-либо карты противника.

Возможными для выполнения хода являются свои не открытые карты на своей половине поля, а возможными для перекладывания являются клетки соответствующей масти на половине поля противника, на которых находятся карты противника.

Если открытую для выполнения хода карту переложить невозможно, то такая карта должна быть оставлена на той клетке, на которой открыта. Сделать ход такой картой более нельзя, причём в дальнейшем такая карта может быть побита перекладываемыми картами противника, то есть на такую карту могут быть переложены карты противника, если могут побить эту карту.

Задачей игры является расположение минимум трёх своих карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали на половине поля противника. Если необходимое расположение образовано, то вы снимаете с поля карты этого расположения, а также снимаете с поля карты противника, на которые наложены ваши карты.

Игра завершается, когда у игроков не останется на своих половинах поля своих карт, которыми можно сделать ход, при условии, что ход может быть выполнен только теми своими картами, которые не накрыты картами противника.

Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше переложённых на половину поля противника и расположенных в ряд карт.

- Может быть не разрешено снимать с поля карты противника, то есть в этом случае вы снимаете с поля только свои карты составившие ряд на половине поля противника, а противник получает возможность играть теми своими картами, на которые были наложены ваши карты.

- Перед началом игры можно расположить карты на поле открыто. В этом случае игроки перекладывают свои открытые карты на половину поля противника на открытые карты противника, если могут побить карты противника. То есть основополагающим принципом такого варианта игры является побитие карт, а не сопоставление одинаковых мастей карт и клеток игрового поля.

- Может быть необходимо расположить в ряд не любые свои карты, а карты составляющие комбинации. То есть игра может быть основана на сопоставлении одинаковых мастей карт и клеток игрового поля и на образовании комбинаций, или игра может быть основана на побитии карт и образовании комбинаций в том случае, если предварительно карты располагают на поле открыто.

- Снятые с поля карты могут продолжать участвовать в игре, то есть в этом случае игроки располагают снятые с поля карты за границей игрового поля и в последующем в свою очередь хода могут выкладывать на поле.

Каждый игрок может выкладывать только те карты, которые сам снял с поля, причём это могут быть свои карты или карты противника. Карты противника можно выкладывать на любые свободные клетки на половине поля противника, а свои карты можно выкладывать на любые свободные клетки на своей половине поля, после чего выложенными картами противника может играть противник, а своими выложенными картами можете играть вы.

Если игрок выложил карту на поле, то это считается выполненным ходом, то есть игроки выкладывают карты, которыми могут играть в следующую очередь хода. Но если игрок выложил на поле карту противника, то противник может использовать эту карту для выполнения своего очередного хода. Поэтому на поле выкладывают такие карты противника, которыми противник не захочет или не сможет играть.

Метод использования в игре снятых с поля карт можно применять и в других играх.

Игра 81.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игроки располагаются друг напротив друга по разные стороны поля и начинают игру с королевских клеток, на которых в шахматной игре располагаются шахматные короли, то есть игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и выкладывают на поле, начиная с королевских клеток. Каждый соответственно начинает со своей стороны поля.

Первую карту каждый игрок выкладывает на королевскую клетку, а в последующем может выкладывать на клетки соседние по вертикали или по горизонтали со своими ранее выложенными на поле картами, причём на соседние клетки по диагонали карты не выкладывают.

Если на соседних со своими картами клетках оказываются карты противника, то можно выкладывать свои карты на карты противника, если карты противника могут быть побиты. То есть карты разрешено выкладывать на поле только в том случае, если выкладывание производится на соседние с другими своими картами клетки, а если на соседних клетках оказались карты противника, то такие карты противника могут быть побиты.

Выложенными на поле картами не играют, то есть карты находятся на тех клетках, на которые выложены, причём если карты наложены друг на друга, то значимыми являются верхние карты, а нижние карты перестают иметь значение.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить свои карты в наиболее длинный ряд. Максимальный ряд могут составить 8 карт. Если такой ряд составлен по вертикали, то есть если ряд значимых карт кого-либо из игроков протянулся от одной королевской клетки до другой, то игра заканчивается досрочным выигрышем этого игрока.

Во всех остальных случаях победитель определяется, когда все карты из закрытых колод выложены на поле. При этом выигрывает тот игрок, чьи карты составили более длинный ряд при условии, что учитывают вертикальные, горизонтальные и диагональные расположения карт.

Помимо того игра может завершиться, если все карты какого-либо игрока будут накрыты картами противника, то есть такой игрок не имеет на поле значимых карт, рядом с которыми можно выкладывать карты, и считается проигравшим. Также проигравшим считается игрок, чья открытая для очередного хода карта не может быть выложена на соседние с другими своими картами клетки.

- Игру можно начинать не с королевских клеток, а с диагонально противоположных угловых клеток. В этом случае выигрышный досрочный ряд составляют по диагонали, а карты выкладывают не только на соседние по вертикали и горизонтали, но и на соседние по диагонали со своими картами клетки.

На этом обзор игр третьей части настоящего руководства завершён.

Прошу извинить за несколько сумбурное изложение материала и может быть не подробное объяснение игр, но на самом деле легче показать, чем рассказать.

Если какая-либо игра является непонятной, то возможно расположить карты на поле и попробовать играть не с начала, а с конца. То есть если игроки знают конечную цель игры и имеют начальное расположение карт, то можно догадываться о том, какими должны быть правила.

Представленные игры не знакомы и количество игр очень большое, и поэтому очень сложно объять умом с предельной ясностью все игры, тем более что одновременно человек может сосредоточиться на какой-то одной игре, а понимание сущности других игр при этом теряется.

Если из всего многообразия будут сыграны только некоторые игры, то значит, эти игры оправдывают своё существование.