

## ОТКРЫТЫЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ ( основная версия ) часть 4

В четвёртой части руководства, как и в предыдущих частях, представлены способы игрового взаимодействия, которые развивают основополагающие принципы ранее изложенных игр. Приводимое многообразие игр может показаться излишним, но всё же нельзя отказаться от констатации факта существования той или иной игры, поскольку своеобразие каждой из них заслуживает того, чтобы иметь о них представление.

Многие игры описаны в общих чертах, поскольку подробное описание каждой игры и каждого возможного варианта может быть слишком пространным. Но всё же необходимые для проведения игр правила могут быть понятны, если сравнивать подобные игры, в которых применяются аналогичные игровые методы, и в которых правила описаны более подробно.

Если игроки не могут воспроизвести ту или иную игру так, как написано, то могут интерпретировать правила и экспериментировать с картами на игровом поле, и в результате могут воспроизвести какой-либо возможный способ игрового взаимодействия.

### **Игра 82.**

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 поля соответственно для игроков.

За один ход игроки перемещают карты на любое число клеток по вертикали или горизонтали. По диагонали карты не перемещаются.

Особенностью данной игры является то, что карты перемещаются до столкновения с другими картами или до столкновения с краем игрового поля. То есть в процессе перемещения по вертикали или горизонтали карты не могут останавливаться на любых клетках, а могут останавливаться или на крайних клетках поля или на клетках соседних с теми картами, которые преграждают путь перемещаемым картам. Иначе можно сказать, что в процессе перемещения карты примыкают к другим картам или к границе поля.

Если карты перемещаются по вертикали, то сталкиваются фронтальными краями, а если перемещаются по горизонтали, то сталкиваются боковыми краями. Друг на друга карты в ходе игры не накладываются.

Задача игры заключается в том, что необходимо снять с поля большее количество карт противника в составе образованных комбинаций при условии, что комбинации могут быть расположены по вертикали, горизонтали и диагонали.

Игра завершается, когда из оставшихся на поле карт комбинации не могут быть составлены и когда проигрывающий игрок признаёт своё поражение. Выигрывает тот игрок, чьих карт на поле осталось больше.

- Как и всякая игра, в которой карты перемещают по клеткам поля, данная игра может иметь разные игровые задачи, решаемые игроками с целью определения победителя. То есть задачей игры может быть перемещение карт со своей половины на чужую половину поля или наложение своей карты на зачётную карту противника, или может быть выбрана какая-либо иная цель.

- Может быть разрешено перемещать карты не только по вертикали или горизонтали, но и по диагонали.

При этом в результате диагональных перемещений карты сталкиваются углами, то есть боковыми и фронтальными краями столкновение не происходит. Но если в результате перемещения по диагонали карта сталкивается с двумя картами, то в этом случае столкновение происходит одновременно боковым и фронтальным краем, в том числе при столкновении с другой картой и границей игрового поля.

*Правила столкновения карт по диагонали несколько сложны для восприятия, но при правильном их соблюдении игра вполне выполнима.*

- Игра может быть пасьянсом.

Для этого карты одной колоды тасуют и раскладывают на тёмных клетках поля, после чего задача пасьянса заключается в том, что необходимо согласно правилам игры снять с поля все карты при условии, что необходимо обязательно снимать с поля те карты, которые образуют комбинации.

Пасьянс интереснее, если разрешено перемещать карты только по вертикали и горизонтали.

А также интересным пасьянс может быть, если перемещение карт разрешено только тогда, когда в результате перемещения образуются комбинации.

### **Игра 83.**

Игра основана на образовании комбинаций.

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

Игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и выкладывают на поле.

Каждый игрок начинает выкладывать карты с королевской клетки на своей стороне поля, то есть первую карту выкладывает на королевскую клетку, а последующие карты выкладывает на клетки соседние по вертикали или горизонтали с другими своими ранее выложенными на поле картами. То есть карты разрешено выкладывать на поле только в том случае, если выкладывание производится на соседние с другими своими картами клетки. Соседство по диагонали не учитывается или по усмотрению игроков можно выкладывать карты на соседние по вертикали, горизонтали и диагонали клетки.

Выкладывать карты можно только на свободные клетки.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо выложить больше своих карт на половину поля противника при

условии, что границей между половинами поля является линия середины поля.

Если выложенные на поле карты составляют комбинации, то снимают с поля и исключают из игры карты противника в составе комбинаций при условии, что комбинации могут быть расположены по вертикали, горизонтали и диагонали. Если карты одного игрока составили комбинацию, то все такие карты должны быть сняты с поля, то есть если комбинация состоит только из карт противника, то вы снимаете с поля такие карты противника.

Игра завершается, когда в закрытых колодах не осталось карт. Выигрывает тот игрок, кто имеет больше своих карт на половине поля противника.

Если у кого-либо из игроков не осталось своих карт на поле или все соседние со своими картами клетки заняты картами противника, то есть игрок не может согласно правилам игры в свою очередь хода выложить карту на поле, то игра заканчивается досрочным проигрышем этого игрока.

- Может быть разрешено составлять комбинации при наложении карт друг на друга, то есть в этом случае игроки могут накладывать свои карты на карты противника на соседних со своими картами клетках, если в результате такого наложения будет составлена комбинация. При этом одна и та же клетка может быть несколько раз занята своими и чужими картами, но считается занятой тем игроком, чья карта является верхней в образовавшейся стопке.

Если в состав образованной комбинации входит верхняя карта стопки, то с поля снимают целую стопку или можно применять правило позволяющее снимать с поля только верхние карты стопок.

- Если карты разрешено накладывать друг на друга, то можно не снимать с поля те карты, которые образуют комбинации, то есть в таком случае все карты до конца игры остаются на тех клетках, на которые выложены.

- Если карты с поля не снимают и разрешено составлять комбинации при наложении карт друг на друга, то можно проводить игру на 16 клетках одной угловой четверти поля. При этом для игроков не существует своей и чужой территории поля, но задача игры заключается в том, что необходимо занять своими картами больше клеток на используемой части поля.

Такой вариант напоминает одну из ранее описанных игр, но отличительной особенностью данной игры является то, что карты на поле можно выкладывать только на соседние со своими картами клетки.

## Игра 84.

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 раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перекадывают свои карты на свободные клетки соседние с другими своими картами. Соседними считаются клетки по вертикали или горизонтали, но не по диагонали, или по усмотрению игроков клетки по диагонали тоже могут быть соседними. Друг на друга карты в ходе игры не накладываются.

При перекадывании карт не обязательно составлять комбинации, то есть в любом случае игроки перекадывают какую-либо свою карту на свободную клетку соседнюю с другими своими картами, но при этом перекадываемая карта может составить комбинацию.

Если в состав образованной комбинации вошли карты противника, то такие карты противника снимают с поля и исключают из игры. Если комбинация состоит из карт одного игрока, то такую комбинацию с поля не снимают.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо снять с поля больше карт противника. Игра завершается, когда у кого-либо из игроков останется только одна карта на поле, то есть когда кто-либо из игроков не может сделать очередной ход. Данный игрок является проигравшим.

Если никто из игроков не может достигнуть окончательного выигрыша, то выигрывает тот, кто имеет больше карт на поле. При этом тот игрок, кто имеет меньше карт на поле, либо должен признавать поражение, либо должен развивать игровой процесс.

- Чтобы время окончания игры было определённым, можно применять правило разрешающее перекадывать карты на горизонтальные ряды клеток с большим или соответственно для противоположного игрока меньшим порядковым номером. Согласно этому правилу никакая карта не может быть переложена в пределах того горизонтального ряда, на котором находится, а также не может быть переложена так, что окажется на горизонтальном ряду с меньшей или соответственно для противоположного игрока большей числовой нотацией (имеется в виду числовая нотация соответствующая продольному положению поля).

То есть можно применять правило разрешающее перекадывать карты только вперёд. Данное правило в какой-то момент делает карты неподвижными, что является временем окончания игры.

- Если соблюдать правило разрешающее перекадывать карты только вперёд, то можно играть в поддавки, то есть в этом случае выигрывает тот игрок, чьих карт на поле осталось меньше. При этом можно снимать с поля либо карты противника, либо свои собственные карты в составе образованных комбинаций при условии, что если с поля снимают собственные карты, то нет необходимости перекадывать карты только вперёд.

- Карты в составе образованных комбинаций можно с поля не снимать, а переворачивать оборотными сторонами наружу. Перевернутые карты остаются неподвижными и занимают клетки, на которые не могут быть переложены другие карты, но игроки могут перекадывать свои карты на клетки соседние со своими перевернутыми картами.

- Выигрывать может тот игрок, кто раньше или позже переложил свои карты на половину поля противника. При этом в зависимости от выбранной задачи игры можно снимать с поля либо карты противника, либо свои собственные карты в составе комбинаций, а перекадывать карты может быть разрешено либо только вперёд на следующие по порядку горизонтали, либо перекадывать карты только вперёд может быть не обязательно.

- Задачей игры может быть переключивание карт на противоположные крайние горизонтали поля, то есть выигрывает в этом случае тот игрок, кто раньше переложил какую-либо свою карту на какую-либо клетку 1 или соответственно для противоположного игрока 8 горизонтали.

- В начальных игровых позициях карты можно расположить закрыто, и в процессе игры открывать в момент выполнения хода, то есть игра может быть проведена с частично закрытой игровой информацией.

### **Игра 85.**

Игра подобна предыдущей игре, но основана на побитии карт.

Игра проводится двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы, которые перед началом игры тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

Игра заключается в том, что игроки по очереди переключивают свои карты на соседние с другими своими картами клетки при условии, что соседними считаются клетки по вертикали, горизонтали и диагонали.

Если на соседних со своими картами клетках оказываются карты противника, то свои карты могут быть переложены на карты противника, если могут побить карты противника.

Побитые карты с поля не снимают и на поле образуются стопки карт, которые принадлежат тем игрокам, чьи карты являются верхними в стопках. Игроки могут играть стопками так же, как остальными картами при условии, что стопки переключивают целиком согласно верхним картам.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо побить больше карт противника. Игра завершается, когда дальнейшее побитие карт становится не выполнимым или когда у кого-либо из игроков не останется карт на поле.

Выигрывает тот игрок, чьих карт или стопок карт на поле больше, причём можно подсчитывать количество карт в стопках или суммы достоинств карт.

- Целью игры могут быть зачётные карты, которые предварительно переворачивают оборотными сторонами наружу на королевских клетках при условии, что зачётными являются те карты, которые оказались на королевских клетках в результате случайного предварительного расклада.

То есть выигрывает в этом случае тот игрок, кто согласно правилам игры переложил какую-либо свою карту на зачётную карту противника. При этом зачётные карты может быть разрешено переключивать так же, как остальные карты, но не разрешено переключивать на карты противника, а именно не разрешено бить карты противника зачётной картой.

Если задачей игры является побитие зачётных карт, то можно снимать с поля побитые карты, чтобы на поле не собирались стопки карт.

- Зачётными могут быть крайние горизонтали поля, то есть в этом случае каждому игроку необходимо переложить какую-либо свою карту на любую клетку 1 или соответственно для противоположного игрока 8 горизонтали. При этом если на зачётных горизонталях находятся карты противника, то игроки могут переложить на зачётные горизонтали только такие свои карты, которые могут побить карты противника.

- Игра может быть проведена с частично закрытой игровой информацией, то есть в начальных игровых позициях карты можно расположить закрыто, и открывать в момент выполнения хода. При этом может быть разрешено бить закрытые карты в том случае, когда бьющая карта становится козырной на той клетке, на которой находится закрытая карта.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры переключивать карты так, чтобы по окончании пасьянса на поле находилась одна стопка побивших друг друга карт.

При этом можно использовать две полные колоды предварительно расположенные на 64 клетках поля.

### **Игра 86.**

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.

Каждый игрок начинает игру с королевской клетки со своей стороны поля, то есть игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и начинают выкладывать карты с королевских клеток. Причём первые карты на королевские клетки выкладывают закрытыми, а последующие карты выкладывают открытыми на клетки соседние по вертикали или горизонтали с другими своими ранее выложенными на поле картами.

Если на соседних со своими картами клетках оказываются карты противника, то игроки могут выкладывать свои карты на карты противника, если карты противника могут быть побиты.

Побитые карты с поля не снимают, но нижние карты в образующихся стопках перестают иметь значение.

Задача игры заключается в том, что необходимо побить те карты, которые находятся на королевских клетках. То есть первоначально выложенные на королевские клетки закрытые карты являются зачётными и задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какую-либо свою выкладываемую карту на зачётную карту противника.

Игра завершается выигрышем того игрока, кто выкладывает карту на зачётную карту противника.

Если никому из игроков это не удалось, то игра заканчивается вничью.

- Соседними со своими картами клетками, на которые разрешено выкладывать карты, могут быть соседние не только по вертикали и горизонтали, но и соседние по диагонали клетки.

*В начальной версии описана аналогичная игра, которая отличается тем, что не разрешено выкладывать карты на клетки соседние по диагонали, но в основной версии используется цветное игровое поле и поэтому возможности*

*взаимодействия карт иные, что позволяет выкладывать карты на клетки соседние не только по вертикали и горизонтали, но и по диагонали.*

- Перед началом игры карты могут быть расположены на 1-2 и 8-7 горизонталях поля, то есть в этом случае каждый игрок играет пропорциональной группой карт из состава одной колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно закрыто соответственно для игроков на 1-2 и 8-7 горизонталях.

Такой предварительный расклад напоминает предыдущую игру, но в данной игре каждой картой можно сделать только один ход, то есть каждую карту можно один раз открыть и переложить на поле. А именно открытые карты остаются на тех клетках, на которые переложены, и более открытыми картами не играют.

Таким образом, возможными для выполнения хода являются только закрытые карты, и игра завершается, когда все карты на поле будут открыты.

Открываемые карты могут быть оставлены на тех клетках, на которых открыты, или могут быть переложены на другие клетки, но в любом случае ход должен быть сделан на клетки соседние с другими своими открытыми или закрытыми картами. Если на соседних со своими картами клетках оказываются карты противника, то такие карты противника могут быть побиты, причём могут быть побиты не только открытые, но и закрытые карты противника.

Карты оказавшиеся в результате случайного предварительного расклада на королевских клетках можно открыть в последнюю очередь, когда остальные свои карты будут открыты.

Выигрывает тот игрок, кто переложил какую-либо свою карту на королевскую клетку противника. Причём если на королевской клетке находится открытая карта противника, то своя карта должна побить карту противника, но если карта противника на королевской клетке не открыта или королевская клетка противника оставлена пустой, то на королевскую клетку может быть переложена любая карта.

### **Игра 87.**

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 на одной стороне поля и начинают игру с угловых клеток на одной стороне поля, то есть каждый начинает выкладывать карты с одной из угловых клеток.

Задача игры заключается в том, что необходимо выложить свои карты от своей начальной угловой клетки до диагонально противоположной угловой клетки. Один игрок начинает с один-красной тёмной клетки и должен выложить карты до восемь-синей тёмной клетки, а второй игрок начинает с один-красной светлой клетки и должен выложить карты до восемь-синей светлой клетки.

Игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и выкладывают на поле. Правила выкладывания карт аналогичны нескольким предыдущим играм, то есть свои карты можно выкладывать только на соседние с другими своими картами клетки при условии, что соседними считаются клетки по вертикали, горизонтали и диагонали.

Если на соседних со своими картами клетках оказываются карты противника, то свои карты могут быть выложены на карты противника, если карты противника могут быть побиты.

Бить карты противника не обязательно, то есть игроки могут выкладывать карты на свободные клетки, даже если какие-либо карты противника могут быть побиты.

Игра завершается, если кто-либо из игроков выложил карту на диагонально противоположную зачётную клетку. Данный игрок выигрывает.

- Игра может завершаться, когда все карты из закрытых колод выложены на поле. В этом случае на диагонально противоположные угловые клетки каждый игрок может выложить несколько карт и несколько раз занять зачётную клетку. Причём игроки могут бить карты противника на зачётных клетках, и в итоге выигрывает тот, кто после окончания игры имеет свою карту верхней на своей зачётной клетке. Но если противник также имеет на своей зачётной клетке свою карту верхней, то игра заканчивается вничью, либо можно подсчитывать сколько раз в ходе игры тот и другой игрок выкладывал свои карты на зачётные клетки.

На зачётных клетках игроки должны бить карты противника, если карты противника находятся на зачётных клетках, и могут не бить свои собственные карты. Или могут быть обязаны бить не только карты противника, но и собственные карты.

Или на зачётных клетках карты можно переворачивать оборотной стороной наружу, так чтобы на перевёрнутые карты можно было выкладывать любые карты.

- Когда в закрытых колодах не остаётся карт, игра может продолжаться, то есть можно не выкладывать, а перекладывать карты на поле. При этом соблюдают правило, согласно которому необходимо брать для перекладывания свои карты расположенные ближе к тому углу поля, с которого каждый игрок начал игру. Близость измеряется в первую очередь горизонтальными и во вторую очередь вертикальными рядами клеток.

Перекладывают целые стопки карт, если верхними в стопках являются свои карты, причём перекладывание выполняют только вперёд на следующие по порядку горизонтали с соблюдением прочих правил данной игры.

- Игроки могут находиться по разные стороны поля. В этом случае один игрок начинает игру на один-красной тёмной клетке и выкладывает карты до восемь-синей тёмной клетки, а второй игрок начинает игру на восемь-синей светлой клетке и выкладывает карты до один-красной светлой клетки (имеется в виду нотация поля «А»).

### **Игра 88.**

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и располагают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	63	7С	8К	1Ж	1С	83	7Ж	6К
7	2К	3Ж	43	5С	5Ж	4К	3С	23
6								
5								
4								
3								
2	2С	33	4Ж	5К	53	4С	3К	2Ж
1	6Ж	7К	8С	13	1К	8Ж	73	6С
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.38

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	53	6С	7К	13	1К	73	6Ж	5К
7	2С	4Ж	33	8С	8Ж	3К	4С	2Ж
6								
5								
4								
3								
2	2К	43	3Ж	8К	83	3С	4К	23
1	5Ж	6К	7С	1Ж	1С	7Ж	63	5С
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.39

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	20Ж	30С	103	40К	10К	403	20С	30Ж
7	40С	30К	203	10Ж	40Ж	303	20К	10С
6								
5								
4								
3								
2	4К	3С	2Ж	13	43	3Ж	2С	1К
1	23	3К	1Ж	4С	1С	4Ж	2К	33
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.40

соответственно для игроков.

Карты оказавшиеся в результате случайного расклада на королевских клетках перед началом игры меняют местами с 1К и 1С, то есть 1К одного игрока и 1С второго игрока кладут на королевские клетки, а находившиеся на королевских клетках карты кладут на те клетки, на которых находились 1К и 1С. При этом 1К и 1С переворачивают оборотными сторонами наружу и используют в качестве зачётных карт.

*Такой способ расположения зачётных карт на королевских клетках можно использовать и в других играх, в которых есть зачётные карты.*

Предварительно можно располагать карты на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.38 или рис.39. Королевские клетки на этих рисунках обозначены кружками.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по клеткам поля, но перемещение возможно только на клетки соседние с другими своими картами, то есть каждый игрок перемещает свои карты во взаимосвязи с другими своими картами.

Таким образом, данная игра подобна нескольким предыдущим играм, но отличается тем, что карты перемещают по клеткам поля.

Расстоянием перемещения карт за один ход является одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали, также и соседними с другими своими картами являются клетки по вертикали, горизонтали и диагонали. Если какая-либо карта оказывается далее одной клетки от остальных своих карт, то ход такой картой становится не выполнимым.

Карты противника могут быть побиты также только в результате перемещения карт на клетки соседние с другими своими картами, то есть только в том случае, если бьющая карта не отделяется от других своих карт.

Побитые карты снимают с поля.

Зачётные карты перемещаются так же, как остальные карты, и при этом могут быть побиты любыми картами, но не могут бить карты противника, в том числе зачётная карта одного игрока не может побить зачётную карту другого игрока.

Выигрывает тот игрок, кто побил зачётную карту противника, после чего игра завершается.

- Игра может быть проведена двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4, которые предварительно могут быть расположены в начальных игровых позициях показанных на рис.40. Зачётными картами при этом являются 1С и 10К.

Карты одинакового достоинства при игре двумя сокращёнными колодами, по-видимому, не должны бить друг друга.

- Зачётных карт в игре может не быть, то есть зачётными могут быть королевские клетки. При этом свои зачётные клетки разрешено защищать, а именно разрешено перемещать на зачётную клетку любые свои карты и вынуждать противника предусматривать для перемещения на зачётную клетку такую карту, которая может побить карту на зачётной клетке.

*Перемещение карт на зачётные клетки может быть задачей различных игр.*

- У каждого игрока может быть две зачётные клетки. Второй зачётной наряду с королевской может быть клетка, на которой в шахматной игре располагается шахматная королева. То есть зачётными могут быть обе королевские клетки, что позволяет засчитывать выигрыш при перемещении карт на обе королевские клетки.

Или зачётными могут быть угловые клетки поля, на которых в шахматной игре располагаются ладьи. В этом случае засчитывать выигрыш можно при перемещении карты на одну из двух зачётных клеток.

- Может быть разрешено перемещать карты за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, но в любом случае в этой игре карты перемещают только на клетки соседние с другими своими картами, то есть карты каждого игрока перемещаются во взаимосвязи друг с другом.

- Можно решать разные игровые задачи. То есть помимо побития зачётных карт или перемещения карт на зачётные клетки, задачей игры может быть побитие большего количества карт противника или игру можно вести в поддавки. Или задачей игры может быть перемещение карт на противоположные половины поля или крайние горизонтали поля.

Подробные правила таких вариантов подобны ранее описанным играм. Можно сказать, что способ взаимосвязанного перемещения карт, а именно способ перемещения карт на клетки соседние с другими своими картами можно применять в различных игровых взаимодействиях.

- Игра может быть основана на образовании комбинаций, то есть способ перемещения карт во взаимосвязи друг с другом карт каждого из игроков может быть применён в играх с разными основополагающими принципами.

### Игра 89.

Игра основана на побитии карт.

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

Игра заключается в том, что игроки перемещают карты по клеткам поля, но если карта открытая, то во время хода игрок закрывает карту, а если карта закрытая, то во время хода игрок открывает карту. То есть если до совершения хода карта обращена лицевой стороной наружу, то в процессе хода переворачивается оборотной стороной наружу, а если до совершения хода карта обращена оборотной стороной наружу, то в процессе хода переворачивается лицевой стороной наружу.

Карты не могут оставаться на тех клетках, на которых были перевернуты, то есть ход заключается не только в переворачивании карт, но и в перемещении карт по клеткам поля.

За один ход карты перемещаются на одну клетку по вертикали или диагонали вперёд, и не могут перемещаться назад, а также не могут перемещаться по горизонтали вбок, то есть перед каждой картой есть только три клетки, на которые может произойти перемещение.

Правом бить карты противника обладают только открываемые в процессе хода карты, а закрываемые карты не могут побить никакую карту. По существу правом бить обладают только те карты, которые до совершения хода были закрытыми, причём могут быть побиты только открытые карты, а закрытые карты побить не могут.

Бить карты противника можно ходами в любых направлениях, то есть не только вперёд, но также назад и по горизонтали вбок. Побитые карты снимают с поля.

Игроки не могут смотреть свои закрытые карты и должны запоминать. Если игрок открыл какую-либо свою закрытую карту, то должен делать ход этой картой, причём если выполнить ход невозможно, то данная карта должна быть исключена из игры. То есть выполнение хода является обязательным, а если ход выбранной для выполнения хода картой оказывается невыполнимым, то такую карту убирают с поля.

Игра завершается, когда принадлежащие игрокам карты достигают противоположных половин поля и более не взаимодействуют. Выигрывает тот игрок, у кого осталось больше карт на поле.

- Задачей игры может быть перемещение карт на противоположные крайние горизонталы поля. В этом случае перед началом игры карты раскладывают на 2-3 и 7-6 горизонталях, так что в тылу у каждого игрока остаются свободными крайние горизонталы. Проведённые карты на крайних горизонталях могут быть открыты или закрыты, и в любом случае считаются проведёнными. Но если проведённые карты открыты, то в дальнейшем могут быть побиты при условии, что в данном варианте игры можно перемещать карты в любых направлениях.

Расстоянием перемещения карт за один ход может быть любое число клеток, и может быть разрешено открываемые или закрываемые в процессе хода карты оставлять на тех клетках, на которых они открыты или закрыты.

Выигрывает тот игрок, кто провёл больше карт на противоположную крайнюю горизонталь в тыл карт противника при условии, что игра завершается, если кто-либо из игроков перевернул все свои имеющиеся на поле карты оборотной стороной наружу.

- В начальных игровых позициях карты могут быть расположены закрыто, либо на тёмных клетках могут быть расположены открыто, а на светлых клетках открыто.

- Аналогичная игра может быть основана на образовании комбинаций.

*Основанные на образовании комбинаций и основанные на побитии карт игры похожи, и поэтому правила игр могут быть установлены в соответствии с принципиальными особенностями этих игр. То есть если сказано, что игра может быть основана на образовании комбинаций, это значит, что правила не описаны, но могут быть установлены с учётом изменения основополагающего принципа взаимодействия карт.*

*Подробное рассмотрение игр представляется слишком объёмным и может излишне запутать содержание, и поэтому не все игры описаны подробно, но правила, которые необходимы для проведения той или иной игры, участники игры могут определить в результате осуществления игры.*

### Игра 90.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды или двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4. Каждый игрок играет картами своей колоды или пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно для игроков при условии, что на светлых клетках карты располагают открытыми, а на тёмных клетках закрытыми.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по клеткам поля.

Если ход сделан на светлую клетку, то карта должна быть открыта, а если ход сделан на тёмную клетку, то карта должна быть закрыта. То есть карты становятся открытыми или закрытыми в зависимости от того, на какую клетку совершается ход, причём независимо от того, какими карты были до совершения хода. При перемещении по светлым клеткам карты остаются открытыми, а при перемещении по тёмным клеткам остаются закрытыми. При перемещении со светлой клетки на тёмную клетку карты закрывают, а при перемещении с тёмной клетки на светлую открывают.

При выполнении хода закрытыми картами игроки могут смотреть свои закрытые карты (не показывая противнику), но если игрок посмотрел какую-либо свою карту, то должен делать ход этой картой.

За один ход карты перемещаются на одну клетку по вертикали или диагонали вперёд, и не могут перемещаться назад и по горизонтали вбок, то есть перед каждой картой есть только три клетки, на которые может произойти перемещение.

Бить карты противника можно ходами в любых направлениях, то есть не только вперёд, но также назад и по горизонтали вбок. Побитые карты снимают с поля.

Закрытые карты не могут быть побиты и не могут побить другие карты.

Могут быть побиты только открытые карты, а также правом бить обладают только открываемые в процессе хода или открытые карты, то есть условия побития карт аналогичны предыдущей игре.

В свою очередь хода игроки обязаны выполнить ход какой-либо своей картой, а если ход выполнить невозможно, то выбранную для выполнения хода карту убирают с поля и исключают из игры.

Игра завершается, когда принадлежащие игрокам карты достигают противоположных половин поля и более не взаимодействуют. Выигрывает тот игрок, у кого осталось больше карт на поле.

- Игру можно вести в поддавки, то есть выигрывать может тот игрок, чьих карт на поле меньше. При этом игроки обязаны бить карты противника, но побитие обязательно только для открытых карт, то есть только если открытая карта или открываемая в процессе хода карта может побить карту противника, то должна бить.

- Можно применять правило, согласно которому каждый игрок должен иметь на поле хотя бы одну свою открытую карту, а именно если все карты какого-либо игрока окажутся закрытыми, то такой игрок считается проигравшим.

- Может быть разрешено перемещать закрытые карты за один ход на любое число клеток при условии, что на любое число клеток закрытые карты могут перемещаться только по тёмным клеткам по диагонали, поскольку остаются закрытыми только на тёмных клетках. Расстоянием перемещения открытых карт, а также открываемых или закрываемых в процессе хода карт в любом случае является одна клетка.

- Аналогичная игра может быть основана на образовании комбинаций.

### **Игра 91.**

Игра основана на побитии карт.

Отличие данной игры от предыдущей игры заключается в том, что открытые карты можно накладывать на закрытые карты.

Игра проводится двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков. На светлых клетках карты располагают открыто, а на тёмных клетках закрыто.

За один ход игроки перемещают карты на одну клетку по вертикали или диагонали вперёд, и не могут перемещать назад и по горизонтали вбок. При перемещении по светлым клеткам карты остаются открытыми, а при перемещении по тёмным клеткам остаются закрытыми. При перемещении со светлой клетки на тёмную карты закрывают, а при перемещении с тёмной клетки на светлую открывают.

Открытые карты в ходе игры можно накладывать на закрытые карты, причём можно накладывать на закрытые карты противника или на свои собственные закрытые карты. При этом открытые карты остаются открытыми, хотя такое наложение происходит на тёмных клетках. То есть когда открытая карта перемещается на закрытую карту, то происходит перемещение на тёмную клетку, где открытая карта должна быть закрыта, но остаётся открытой, поскольку происходит наложение карт друг на друга.

Закрытые карты нельзя накладывать друг на друга, но закрытые карты могут быть открыты и в процессе хода наложены на закрытые карты.

Если вы наложили свою карту на закрытую карту противника, то вы не побиты картой противника, то есть в последующем, если ваша карта уходит с карты противника, то карта противника становится доступной для выполнения хода.

Могут быть побиты только открытые карты, и правом бить обладают только открытые карты или открываемые в процессе хода карты. Бить можно ходами во всех направлениях. Побитые карты снимают с поля.

Если побита какая-либо открытая карта, которая была наложенная на закрытую карту, то с поля снимают только открытую карту, а закрытая карта остаётся на поле. Бьющая карта при этом накладывается на закрытую карту.

Задача игры заключается в том, что необходимо побить больше карт противника.

Игра завершается, когда карты достигают противоположных половин поля и становятся неподвижными. Выигрывает тот игрок, у кого осталось больше карт на поле. Если какие-либо карты после окончания игры остаются под картами противника, то при подсчёте оставшихся на поле карт не учитываются.

- Можно переворачивать карты лицевой или оборотной стороной наружу не на светлых и тёмных клетках, а в процессе каждого сделанного хода, то есть так, как это описано в правилах позапрошлой игры. Иначе можно сказать, что игра 89 может быть проведена с использованием метода наложения открытых карт на закрытые карты.

- Аналогичная игра может быть основана на образовании комбинаций.

### **Игра 92.**

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков. На светлых клетках карты располагают открыто, а на тёмных клетках закрыто.

За один ход карты перемещаются на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали в любых направлениях, но так перемещаются только открытые карты. Все закрытые карты являются зачётными и не могут перемещаться, но если в ходе игры зачётная карта открыта, то перестаёт быть зачётной и после этого может перемещаться так же, как остальные открытые карты.

Если игрок открывает зачётную карту, то может оставить на той клетке, на которой карта была открыта, или может выполнить перемещение.

В процессе игры могут быть побиты открытые карты или зачётные карты противника при условии, что правом бить обладают только открытые карты, но зачётные карты могут быть открыты и использованы для выполнения хода, в результате которого будет побита карта противника.

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

Рис.41

Правила побития открытых карт аналогичны для прочих игр основанных на побитии карт, а правила побития зачётных карт отличаются от подобных игр. То есть если вы побиты зачётную карту противника, то противник открывает свою зачётную карту и сравнивает с вашей картой. Если бьющая карта действительно бьёт зачётную карту, то побитую карту снимают с поля. Если бьющая карта не может побить зачётную карту, то с поля снимают бьющую карту, а зачётная карта остаётся открытой на той клетке, на которой её били, но после этого перестаёт быть зачётной.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не останется на поле зачётных карт. Данный игрок является проигравшим при условии, что при определении победителя можно учитывать преимущество первого хода одного из игроков. А именно игроки должны сделать одинаковое количество ходов, после чего подсчитывают оставшиеся на поле зачётные карты.

- Предварительно карты можно расположить в начальных игровых позициях так, как показано на рис.41.

Крестиками на рисунке обозначены тёмные клетки, на которых располагают закрытые зачётные карты, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке, а открытые карты располагают на светлых клетках в указанном порядке.

Отделить открытые карты от зачётных можно при помощи точек на лицевой стороне карт. В одной пропорциональной группе зачётные карты имеют 1 точку, а открытые карты 2 точки. Во второй пропорциональной группе зачётные карты имеют 3 точки, а открытые карты 4 точки.

- Выигрыш может быть определён количеством оставшихся на поле карт, то есть в этом случае выигрывает тот игрок, чьих карт на поле осталось больше, а побитые зачётные карты определяют время окончания игры.

Для завершения игры необходимо, чтобы зачётные карты обоих игроков были побиты. Если у одного из игроков не осталось зачётных карт, то игра продолжается пока на поле не останется зачётных карт второго игрока. При этом игрокам запрещено открывать собственные зачётные карты, и разрешено играть зачётными картами, если их в соответствии с правилами игры побьёт и откроет противник.

### Игра 93.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля. На каждой клетке располагают 2 карты, причём нижние карты обращены оборотными сторонами наружу, а верхние карты лицевыми сторонами наружу. То есть на каждой клетке находится двоякая пара карт, в которой нижняя карта обращена лицом вниз, а верхняя карта лицом вверх.

*В дальнейшем двоякие пары карт будут называться «картами» или «парами».*

За один ход карты (пары) перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Каждый ход сопровождается переворачиванием карт в парах, то есть нижняя карта в процессе хода становится верхней, а верхняя карта становится нижней, и соответственно после каждого хода лицевой стороной наружу открывается нижняя карта. Ход заключается не только в переворачивании карт, но и в перемещении карт по клеткам поля, то есть нельзя оставлять пару на той клетке, на которой пара находилась до совершения хода.

Бить карты противника можно в зависимости от старшинства и козырности той карты, которая в процессе хода открывается лицевой стороной наружу и становится верхней. Если ваша пара побиты пару противника, то вы снимаете пару противника с поля, а ваша пара занимает клетку, на которой находилась пара противника.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо побить больше карт противника. Игра завершается, когда оставшиеся на поле пары карт не могут быть побиты, и когда проигрывающий игрок признает своё поражение. Выигрывает тот игрок, кто имеет больше карт на поле.

- Переворачивать карты в процессе каждого хода может быть не обязательно, то есть в этом случае по своему усмотрению игроки могут перевернуть двоякую пару карт или могут оставить верхней ту карту, которая до совершения хода была верхней.

- Предварительно карты могут быть расположены на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.42.

*На рисунке двоякие пары карт показаны в рамках схематических клеток через дробь, то есть верхние карты в парах показаны над чертой, а нижние карты показаны под чертой. Такое схематическое положение верхних и нижних карт в парах соблюдается на рисунках начальных игровых позиций во всех последующих играх, в которых карты составляют пары.*

*Если пользоваться упорядоченными начальными игровыми позициями, то игроки знают, как скомпонованы карты в парах, и поэтому знают, какие карты будут верхними при переворачивании.*

- Игру можно вести в поддавки при условии, что в этом случае необходимо обязательно бить возможные для побития карты противника.

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	$\frac{8К}{8С}$	$\frac{5Ж}{5З}$	$\frac{6З}{6Ж}$	$\frac{1С}{1К}$	$\frac{3С}{3К}$	$\frac{2З}{2Ж}$	$\frac{7Ж}{7З}$	$\frac{4К}{4С}$
7	$\frac{2К}{2С}$	$\frac{3Ж}{3З}$	$\frac{4З}{4Ж}$	$\frac{7С}{7К}$	$\frac{5С}{5К}$	$\frac{8З}{8Ж}$	$\frac{1Ж}{1З}$	$\frac{6К}{6С}$
6								
5								
4								
3								
2	$\frac{6С}{6К}$	$\frac{1ОЗ}{1ОЖ}$	$\frac{8ОЖ}{8ОЗ}$	$\frac{5ОК}{5ОС}$	$\frac{7ОК}{7ОС}$	$\frac{4ОЖ}{4ОЗ}$	$\frac{3ОЗ}{3ОЖ}$	$\frac{2ОС}{2ОК}$
1	$\frac{4ОС}{4ОК}$	$\frac{7ОЗ}{7ОЖ}$	$\frac{2ОЖ}{2ОЗ}$	$\frac{3ОК}{3ОС}$	$\frac{1ОК}{1ОС}$	$\frac{6ОЖ}{6ОЗ}$	$\frac{5ОЗ}{5ОЖ}$	$\frac{8ОС}{8ОК}$
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.42

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

Рис.43

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

Рис.44

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8		$\frac{3З}{4Ж}$		$\frac{6К}{1С}$		$\frac{2Ж}{5З}$		$\frac{4С}{3К}$
7	$\frac{2С}{5К}$		$\frac{5Ж}{2З}$		$\frac{1К}{6С}$		$\frac{6З}{1Ж}$	
6		$\frac{1З}{6Ж}$		$\frac{4К}{3С}$		$\frac{3Ж}{4З}$		$\frac{5С}{2К}$
5								
4								
3	$\frac{50К}{20С}$		$\frac{30З}{40Ж}$		$\frac{40С}{30К}$		$\frac{10Ж}{60З}$	
2		$\frac{60Ж}{10З}$		$\frac{10С}{60К}$		$\frac{50З}{20Ж}$		$\frac{20К}{50С}$
1	$\frac{40К}{30С}$		$\frac{20З}{50Ж}$		$\frac{60С}{10К}$		$\frac{30Ж}{40З}$	

Рис.45

Дамки могут перепрыгивать только через свои карты и не могут перепрыгивать через карты противника, поскольку бьют любые карты противника, которые находятся на их пути. В процессе перепрыгивания дамки не переворачивают.

*Чтобы перемещение дамек было проще, можно перемещать дамки за один ход на любое число клеток по диагонали, но без права перепрыгивать через другие карты.*

Игра завершается, когда кто-либо из игроков будет иметь на поле три дамки (или допустим четыре дамки). Данный игрок выигрывает, но если никто из игроков не достиг единовременного наличия на поле необходимого количества своих дамек, то выигрывает тот игрок, кто имеет на поле больше карт.

• Задачей игры может быть побитие зачётных карт, то есть пары на королевских клетках в этом случае выполняют функцию зачётных карт, которые необходимо побить, чтобы выиграть. Для чего верхние карты из зачётных пар убирают и остаются только перевёрнутые оборотной стороной наружу нижние карты.

Зачётные карты могут быть побиты любыми картами, но также могут побить любые карты противника при условии, что в процессе перемещения зачётные карты не переворачивают.

Для игры с зачётными картами можно использовать начальные игровые позиции, которые показаны на рис.42 или рис.43. Зачётными при этом являются пары 1С/1К и 10К/10С, в которых используют только перевёрнутые оборотной стороной наружу 1К и 10С.

• Задачей игры может быть перемещение карт на противоположные половины поля. То есть в этом случае выигрывает тот игрок, кто раньше или позже переместил свои карты на половину поля противника при условии, что в различных вариантах такой игры может быть разрешено или запрещено перемещать карты назад, а бить возможные для побития карты может быть обязательно или необязательно.

• Можно не перемещать, а переключивать карты при условии, что переключивание также сопровождается переворачиванием карт в парах.

При этом можно применять метод переключивания карт на соседние с другими своими картами клетки или можно применять метод переключивания карт только вперёд на следующие по порядку горизонтали.

• Аналогичная игра может быть основана на образовании комбинаций.

Для этого карты могут быть скомпонованы в пары так, как показано на рис.44.

### Игра 94.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 6. Каждый игрок играет 24 картами своей сокращённой колоды.

Перед началом игры принадлежащие игрокам карты тасуют и раскладывают в случайном порядке на противоположных половинах поля на тёмных клетках, на которых в шашечной игре располагаются шашки. На каждой клетке располагают двоянную пару карт, в которой нижняя карта обращена лицевой стороной вниз, а верхняя карта лицевой стороной вверх, как и в предыдущей игре.

Предварительно карты можно расположить в начальных игровых позициях так, как показано на рис.45.

Игра происходит только на тёмных клетках, то есть карты перемещают только по диагонали.

За один ход карты перемещаются на одну клетку или могут перепрыгивать через другие карты. В процессе перемещения пары карт переворачиваются только в том случае, если перепрыгивают через другие карты, то есть после перепрыгивания верхней в двоянной паре карт становится та карта, которая до совершения хода была нижней.

Чтобы не усложнять правила, за один ход может быть разрешено делать только одно перепрыгивание, и запрещено делать несколько перепрыгиваний.

Если игрок выбрал какую-либо пару карт, то обязан делать ход этой парой, а если перевернул выбранную пару нижней картой наружу, то обязан перепрыгивать этой парой через другие карты. Если ход оказался невыполнимым, то данную пару убирают с поля.

Перепрыгивать можно через свои и через чужие карты. Делать ход разрешено в любых направлениях.

Бить карты противника можно ходом на соседние по диагонали клетки или можно бить карты противника на тех клетках, на которые перепрыгивают при условии, что карты бьют друг друга в зависимости от масти и достоинства тех карт, которые в процессе хода являются или становятся верхними. Побитые пары снимают с поля и исключают из игры.

Если в ходе игры пары карт оказываются на противоположных крайних горизонталях поля, то начинают выполнять роль подобную роли шашечных дамек, то есть начинают обладать возможностью перемещаться за один ход на любое число клеток и делать любое число перепрыгиваний. При этом верхнюю карту из двоянной пары убирают, и на поле остаётся обращённая оборотной стороной наружу нижняя карта, которая является дамкой.

Дамки могут бить любые карты противника, но и могут быть побиты любыми картами противника на любых клетках поля. Дамки одного игрока могут бить дамки другого игрока.

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8		1Ж 13		1С 1К		23 2Ж		2К 2С
7	6К 6С		63 6Ж		5С 5К		5Ж 53	
6		3Ж 33		3С 3К		43 4Ж		4К 4С
5								
4								
3	40С 40К		40Ж 403		30К 30С		303 30Ж	
2		503 50Ж		50К 50С		60Ж 603		60С 60К
1	20С 20К		20Ж 203		10К 10С		103 10Ж	
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.46

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8	5К 2С		13 4Ж		3С 6К		1Ж 43	
7		3Ж 63		6С 3К		53 2Ж		2К 5С
6	4К 1С		23 5Ж		4С 1К		6Ж 33	
5								
4								
3	50С 20К		10Ж 403		30К 60С		103 40Ж	
2		303 60Ж		60К 30С		50Ж 203		20С 50К
1	40С 10К		20Ж 503		40К 10С		603 30Ж	
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.47

	С	З	Ж	К	К	Ж	З	С
8		6Ж 33		4С 1К		23 5Ж		4К 1С
7	2К 5С		53 2Ж		6С 3К		3Ж 63	
6		1Ж 43		3С 6К		13 4Ж		5К 2С
5								
4								
3	50С 20К		10Ж 403		30К 60С		103 40Ж	
2		303 60Ж		60К 30С		50Ж 203		20С 50К
1	40С 10К		20Ж 503		40К 10С		603 30Ж	
	К	Ж	З	С	С	З	Ж	К

Рис.48

• Можно применять правило, согласно которому дамки обязательно бьют друг на друга, то есть если какая-либо дамка может побить дамку противника, то игрок обязан наложить свою дамку на дамку противника и снять дамку противника с поля. Обязательное побитие относится только к дамкам, то есть побитие других карт для дамк является не обязательным.

Правило обязательного побития дамк позволяет определять победителя так же, как в шашечной игре. То есть в этом случае игра завершается, если кто-либо из игроков побил все карты противника, или игра может закончиться вничью, если у обоих игроков остаются карты на поле и эти карты не могут быть побиты.

• Можно применять правило обязательного побития для всех карт.

• Задачей игры может быть побитие зачётных карт.

Для игры с зачётными картами можно использовать начальные игровые позиции показанные на рис.46. Зачётными при этом являются пары 1С\1К и 10К\10С (верхние карты зачётных пар удаляют и на поле остаются нижние карты, которые выполняют роль зачётных карт).

В данном варианте игры, если карты проведены на противоположные крайние горизонтали, то в дамки не превращаются, поскольку задачей является побитие зачётных карт, или могут превращаться в дамки и по существу превращаться в дополнительные зачётные карты.

### Игра 95.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 6. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока раскладывают случайно в шашечном порядке на тёмных клетках одной половины поля, а карты второго игрока в шашечном порядке на светлых клетках противоположной половины поля. На каждой клетке располагают сдвоенную пару карт, как и в предыдущей игре с тем отличием, что карты одного игрока располагают на тёмных клетках, а карты второго игрока на светлых клетках.

Для проведения игры можно использовать начальные игровые позиции показанные на рис.47.

За один ход карты перемещаются на одну клетку по диагонали или перепрыгивают через другие карты по диагонали, причём за один ход могут выполнить только одно перепрыгивание. Каждый игрок может перепрыгивать только через свои карты, поскольку один игрок перемещает карты по тёмным клеткам, а второй игрок по светлым клеткам.

Переворачивают пары карт только тогда, когда перепрыгивают через другие карты.

Если игрок выбрал какую-либо пару карт, то обязан делать ход этой парой, а если перевернул выбранную пару нижней картой наружу, то обязан перепрыгивать этой парой через другие карты. Если выбранными картами не удалось выполнить ход, то такие карты исключают из игры.

Перемещать карты можно только вперёд и нельзя перемещать назад, в том числе можно перепрыгивать через другие карты только вперёд и нельзя перепрыгивать назад.

Комбинации могут быть составлены согласно тем картам, которые в результате хода являются или становятся верхними. Значимыми являются только вертикальные или горизонтальные комбинации, поскольку диагональные комбинации состоят из своих для каждого игрока карт. Пары карт противника в составе образованных комбинаций снимают с поля и исключают из игры.

Игра завершается, когда карты достигают противоположных половин поля и становятся неподвижными. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт противника.

• Игра может быть проведена традиционным шашечным способом, то есть предварительно карты обоих игроков могут быть расположены в шашечном порядке на тёмных клетках противоположных половин поля. В этом случае значимыми являются только диагональные комбинации, а перепрыгивать можно через свои и через чужие карты.

Для данного варианта игры можно применять начальные игровые позиции показанные на рис.48.

*В предложенных начальных игровых позициях карты скомпонованы в пары так, чтобы это отвечало основополагающим принципам разных игр. То есть в играх основанных на образовании комбинаций масти и достоинства складываются в пары*

*так, чтобы карты могли образовать максимальное количество комбинаций, а в играх основанных на побитии карт соотношение возможных для побития карт было пропорциональным.*

*В позициях для разных игр показаны различные возможности объединения карт в пары. Хотя допустимо формировать пары одинаково, чтобы пары были привычными для запоминания, поскольку игры сдвоенными картами требуют проявления незаурядных запоминающих способностей, и особенно в том случае, если перед началом игры карты скомпонованы в парах случайно.*

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

Рис. 49

Игры такого вида можно называть “играми в 96”, то есть перевёрнутые относительно друг друга 9 и 6 в числе 96 символизируют совоенные пары карт, верхние карты которых обращены лицевой стороной вверх, а нижние карты лицевой стороной вниз.

### Игра 96.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке на 2-3 и 7-6 горизонталях поля соответственно для игроков. На каждой клетке располагают сдвоенную пару карт, как и в нескольких предыдущих играх.

Предварительно карты могут быть расположены на поле в начальных игровых позициях показанных на рис. 49.

За один ход карты перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, или могут перепрыгивать через другие карты, причём могут перепрыгивать также по вертикали, горизонтали или диагонали в любых направлениях. Перепрыгивать можно через свои и через чужие карты. За один ход можно выполнить только одно перепрыгивание.

Переворачивают пары карт только в том случае, если перепрыгивают через другие карты.

Комбинации могут быть составлены согласно тем картам, которые в результате хода являются или становятся верхними. При образовании комбинаций снимают с поля и исключают из игры пары карт противника.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо провести какие-либо свои пары карт на противоположные крайние горизонтали поля и составить верхними картами проведённых пар комбинацию.

Игра завершается, если кто-либо из игроков составил из своих карт комбинацию на 1 или соответственно для противоположного игрока на 8 горизонтали в тылу карт противника.

- Может быть разрешено перемещать карты только по вертикали и горизонтали, в том числе разрешено перепрыгивать только по вертикали и горизонтали, и запрещено любое перемещение по диагонали. Значимыми комбинациями, при образовании которых с поля снимают карты противника, также могут быть только вертикальные и горизонтальные комбинации.

*Данный вариант игры может быть приемлемым для тех, кто привык играть в “турецкие” шашки.*

- При образовании комбинаций можно снимать с поля только верхние карты сдвоенных пар карт. При этом нижние карты остаются на поле и в последующем могут быть использованы для выполнения хода при условии, что оставшиеся на поле нижние карты должны быть открыты в том случае, если используются для выполнения хода.

Если карта открыта, то снова оборотной стороной наружу не переворачивается, то есть такая одиночная открытая карта при перепрыгивании через другие карты остаётся в открытом положении, или одиночным картам может быть запрещено перепрыгивать через другие карты.

Из своих одиночных карт игроки могут формировать новые пары карт, то есть если игрок наложил свою открытую одиночную карту на закрытую одиночную карту, то сформировал новую сдвоенную пару карт, которой в последующем может играть так же, как остальными парами.

Одиночные открытые карты могут входить состав комбинаций, которые игрокам необходимо составить на зачётных горизонталях, а также могут быть сняты с поля в составе прочих комбинаций.

- Можно применять правило позволяющее открывать одиночные закрытые карты только при перепрыгивании через другие карты. В этом случае закрытые карты остаются неподвижными, но могут быть открыты, если перепрыгивают через другие карты, после чего становятся открытыми и могут перемещаться по клеткам поля.

### Игра 97.

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 раскладывают в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков. На каждой клетке располагают сдвоенную пару карт, как и в нескольких предыдущих играх, то есть верхние карты в парах обращены лицевой стороной вверх, а нижние карты обращены лицевой стороной вниз.

Игра заключается в том, что игроки по очереди переключают свои пары карт на идентичные клетки поля, то есть игроки переворачивают пары и переключают согласно тем картам, которые стали в результате переворачивания верхними, на клетки поля с идентичной мастью и достоинством. Не переворачивать пары нельзя, то есть выбранная для выполнения хода пара должна быть перевёрнута и после этого переложена.

Если на идентичной клетке находится пара карт противника, то вы снимаете такую пару противника с поля, а ваша пара занимает идентичную клетку.

Если на идентичных клетках нет карт противника, то вы переключаете свою пару на свободную идентичную клетку.

Если на обеих идентичных клетках находятся свои карты, то в этом случае можно переложить пару на любую не идентичную клетку поля, но только на какую-либо свободную клетку. То есть игроки переключают свои карты так, чтобы исключить из игры карты противника, но переключают только на идентичные клетки, а если обе идентичные клетки заняты своими картами, то могут переключать на любые свободные клетки.

Когда у кого-либо из игроков осталось 8 пар карт на поле, то есть половина от первоначального количества, тогда игроки начинают вскрывать карты. То есть начинают открывать обе карты своих пар и переключать каждую карту на идентичные клетки. То есть пары карт разделяют и каждую карту переключают на идентичную клетку. При этом если на идентичных клетках находятся

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

Рис.50

карты противника, то такие карты противника снимают с поля и исключают из игры, а если на идентичных клетках находятся свои карты, то вскрытые карты перекладывают на любые свободные клетки.

Вскрытыми картами более не играют.

Игра завершается, когда все пары карт будут вскрыты. Выигрывает тот игрок, чьих карт на поле осталось больше.

- Перед началом игры карты могут быть расположены на клетках поля показанных на рис.50 стрелками, то есть двоянные пары карт одного игрока на угловой четверти одной половины поля, а двоянные пары карт второго игрока на угловой четверти противоположной половины поля.

- Может быть разрешено перекладывать карты не только на идентичные клетки, но и на карты противника с идентичной мастью и достоинством, то есть может быть разрешено накладывать свои карты на идентичные карты противника на любых клетках поля и исключать из игры такие карты противника.

- Игра может быть проведена общими картами.

Для этого карты двух колод тасуют и располагают двоянными парами на тёмных клетках игрового поля, после чего каждый игрок может выбирать для выполнения хода любые пары.

Если игрок согласно правилам игры перекладывает выбранную для выполнения хода пару на другую пару, то забирает эту пару с поля, а перекладываемую пару располагает на идентичной клетке.

Вскрывать карты игроки начинают, когда на поле останется 16 пар карт.

При перекладывании вскрываемых карт с поля забирают те карты, которые находились на идентичных клетках, а также забирают с поля перекладываемые карты, но если карты переложены на свободные клетки, то остаются на поле.

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

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

### Игра 98.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока раскладывают в случайном порядке на тёмных клетках одной половины поля, а карты второго игрока на светлых клетках той же половины поля. На каждой клетке располагают двоянную пару карт, как и в нескольких предыдущих играх, то есть верхние карты в парах обращены лицевой стороной вверх, а нижние карты обращены лицевой стороной вниз.

Игра проводится в пределах одной половины поля, на которой предварительно расположены карты, и заключается в том, что игроки по очереди переворачивают свои пары карт и располагают на тех клетках, на которых пары перевернуты.

Если в результате переворачивания образована комбинация, то вошедшие в состав комбинации пары противника снимают с поля и исключают из игры, а вошедшие в состав комбинации свои пары остаются на поле. Если комбинация состоит только из своих карт, то такую комбинацию с поля не снимают.

Если после первоначального случайного расклада на поле существуют комбинации, то не имеют значения, то есть значимыми являются только те комбинации, которые образованы игроками в результате переворачивания карт.

Когда на поле появляются свободные клетки, игроки могут перекладывать переворачиваемые пары на свободные клетки, но только в том случае, если в результате перекладывания будет образована комбинация. Если перевернутая пара не может составить комбинацию при перекладывании, то должна оставаться на той клетке, на которой перевернута.

Перекладывают пары в соответствии с той картой, которая в результате переворачивания стала верхней, и комбинации составляют согласно верхним картам.

Игра завершается, когда дальнейшее переворачивание карт не приводит к образованию комбинаций. Выигрывает тот игрок, у кого осталось больше карт на поле.

- При образовании комбинаций можно снимать с поля не обе карты двоянных пар, а только верхние карты. В этом случае нижние карты остаются на поле и в последующем игроки имеют возможность играть этими одиночными картами так же, как переворачиваемыми парами.

Если игрок перевернул и открыл одиночную карту, то более эта карта не может быть использована для выполнения хода. Но при этом игроки могут перекладывать открытые одиночные карты на закрытые одиночные карты, и таким образом формировать из двух своих одиночных карт новую пару карт, которой в последующем можно играть так же, как остальными парами.

- Игра может быть проведена общими картами, то есть каждому игроку может быть разрешено выбирать для выполнения хода любые пары и снимать с поля любые карты в составе образованных комбинаций при условии, что выигрыш в таком варианте игры определяется количеством карт, которые каждый игрок снял с поля.

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

### Игра 99.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока располагают на 1 горизонтали, а карты второго игрока на 8

горизонтالي поля. На каждой клетке располагают две карты, которые наложены друг на друга открытыми стопками, то есть обе карты обращены лицевой стороной вверх, но верхняя карта закрывает нижнюю карту.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают любые свои карты и перекладывают на карты противника, которые могут быть побиты. Нельзя перекладывать карты на свободные клетки и нельзя перекладывать на свои собственные карты.

Каждую карту перекладывают независимо от остальных карт, то есть целые стопки не перекладывают, и соответственно могут быть переложены только верхние карты стопок.

Если игрок не может в свою очередь хода переложить никакую свою карту, то должен какую-либо свою карту удалить с поля.

Побитые карты с поля не снимают, и в результате в стопках складывается любое количество побитых карт. Поэтому игроки вынуждены освобождать карты противника, если перекладывают свои карты, которые были наложены на карты противника.

Игра завершается, когда верхними во всех стопках будут карты одного игрока. Этот игрок выигрывает.

- Игра может быть проведена двумя полными колодами, которые предварительно можно расположить на 1-2 и 8-7 горизонталях поля, а именно на каждой клетке две карты, которые наложены открытыми стопками друг на друга. Или можно расположить карты двух колод на 1 и 8 горизонталях, так что на каждой клетке расположены четыре открытые карты, которые наложены друг на друга.

*По существу предварительно в стопках может быть расположено любое количество карт, и можно расположить стопки на любых клетках поля.*

- Игра может быть пасьянсом.

Пасьянс составляют двумя полными колодами, которые тасуют и располагают на 32 клетках одной половины поля (на каждой клетке две карты), или на одной угловой четверти поля (на каждой клетке четыре карты), или на клетках одного горизонтального ряда (на каждой клетке восемь карт).

Задача пасьянса заключается в том, что необходимо в соответствии с правилами игры перекладывать верхние карты стопок и собрать все карты в одну стопку.

- Аналогичная игра может быть основана на образовании комбинаций.

Для этого две полные колоды тасуют и располагают на одной половине поля, причём колоду одного игрока располагают на тёмных клетках, а колоду второго игрока на светлых клетках используемой половины поля. На каждой клетке располагают стопку из двух карт.

Игра заключается в том, что игроки перекладывают какие-либо свои карты, которые являются верхними в стопках, на карты противника или на свои собственные карты, но могут перекладывать только в том случае, если в совокупности с другими верхними картами стопок будут составлены комбинации. Если игрок не может составить комбинацию и переложить карту, то пропускает ход.

На свободные клетки карты не перекладывают.

Карты противника в составе образованных комбинаций снимают с поля, но снимают только верхние карты стопок, причём если после снятия с поля верхних карт нижние карты образуют комбинации, то такие комбинации значения не имеют.

Игра завершается, когда оба игрока не могут выполнить ход. Выигрывает тот игрок, кто имеет больше карт, которые являются верхними в стопках.

*Данную игру и другие возможные игры, в которых карты располагают открытыми стопками и каждой картой играют независимо от остальных карт, можно называть "играми в 99", то есть две девятки в числе 99 символизируют наложенные друг на друга открытые карты.*

## **Игра 100.**

Игра основана на сопоставлении идентичных карт и клеток игрового поля.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока раскладывают на тёмных клетках одной половины поля, а карты второго игрока на тёмных клетках противоположной половины поля. На каждой клетке располагают две карты, которые наложены открытыми стопками друг на друга, как и в предыдущей игре.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перекладывают свои карты на идентичные клетки при условии, что каждую карту перекладывают отдельно, то есть верхние и нижние карты в стопках являются независимыми, и поэтому необходимо переложить верхнюю карту и тогда нижняя карта становится доступной для выполнения хода.

Возможными для перекладывания являются только свободные клетки, то есть должна быть свободной идентичная клетка, на которую можно переложить карту.

Переложённые карты переворачивают на идентичных клетках обратными сторонами наружу.

Если какие-либо карты после первоначального расклада оказались на идентичных клетках, то в свою очередь хода игроки могут перевернуть такие карты, но если под своей картой на идентичной клетке находится другая своя карта, то обе карты перевернуты быть не могут.

Если кто-либо из игроков не может переложить никакую свою карту на свободную идентичную клетку, то пропускает ход.

Игра завершается, когда оба игрока не могут выполнить ход. Выигрывает тот игрок, кто переложил на идентичные клетки и перевернул обратной стороной наружу больше своих карт.

- Может быть разрешено перекладывать карты не только на свободные идентичные клетки, но также и на карты противника на идентичных клетках. При этом перекладываемые карты накладывают на карты противника и переворачивают обратной стороной наружу, после чего противник не может играть теми картами, на которые наложены ваши карты.

Если на идентичной клетке находится перевернутая карта противника, то такая карта противника также может быть накрыта вашей перекладываемой картой.

- Кроме того, можно применять правило разрешающее перекладывать карты на идентичные карты противника независимо от того, на каких клетках карты противника находятся, но переворачивать оборотной стороной наружу при этом не разрешено. То есть ваша карта может быть переложена на идентичную карту противника, но в любом случае может быть перевёрнута оборотной стороной наружу только тогда, когда переложена на идентичную клетку.

- Игра может быть пасьянсом.

Задача пасьянса заключается в том, что необходимо переложить все карты на идентичные клетки и перевернуть на идентичных клетках оборотными сторонами наружу. То есть пасьянс решён, если все карты переложены на идентичные клетки и на каждой клетке поля находится перевернутая карта.

В ходе пасьянса, как и в ходе игры, может быть разрешено, перекладывать карты не только на свободные идентичные клетки, но также на другие карты, которые занимают идентичные клетки. Или разрешено перекладывать на идентичные карты независимо от того, на каких клетках карты находятся, но в любом случае разрешено переворачивать только тогда, когда карты переложены на свободные идентичные клетки.

Сокращенный вариант пасьянса может быть составлен двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4, которые предварительно располагают открытыми стопками на тёмных клетках одной половины поля, клетки которой имеют числовую нотацию от 1 до 4, что идентично для используемых карт.

### **Игра 101.**

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами или двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей колоды или пропорциональной группы, 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, или перемещают по клеткам поля имеющиеся на поле карты. Если игрок выкладывает карту, то не может перемещать карты на поле, а если перемещает какую-либо свою карту, то не может выложить карту из закрытой колоды. То есть за один ход можно выложить одну карту или переместить какую-либо одну карту на поле.

Перемещать карты можно на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, и при этом можно бить имеющиеся на поле карты противника.

Побитые карты снимают с поля и исключают из игры.

Выкладываемые на поле карты не могут бить карты противника, и это является особым условием данной игры, то есть бить карты противника непосредственно выкладываемыми картами нельзя. Прежде карты должны быть выложены на любые свободные клетки, и только после этого могут перемещаться и бить карты противника.

Выкладывать карты в свою очередь хода не обязательно, то есть игроки могут сколько угодно перемещать свои карты на поле и не выкладывать карты из закрытых колод.

Если все карты из закрытых колод выложены, то игроки продолжают перемещать карты на поле.

Игра завершается, когда имеющиеся на поле карты не могут быть побиты. Выигрывает тот игрок, чьих карт на поле больше.

Если в ходе игры у кого-либо из игроков не осталось на поле ни одной своей карты, то данный игрок проигрывает, даже если в закрытой колоде данного игрока остались не выложенные карты.

- Может быть разрешено бить карты противника непосредственно выкладываемыми картами, но такая игра очень отличается от основного варианта игры.

- Побитые карты можно с поля не снимать, то есть в этом случае на поле образуются стопки карт, которые являются взятками и которые можно перемещать целиком согласно верхним картам. После окончания игры подсчитывают количество карт в принадлежащих игрокам взятках, и выигрывает тот игрок, в чьих взятках больше карт.

- В игре может принять участие любое число игроков, для чего две колоды тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки выкладывают карты на поле. Своих и чужих карт не существует, и поэтому каждый игрок может перемещать любые выложенные на поле карты и может бить любые карты на поле. Побитые карты снимают с поля, а бьющие карты занимают место побитых карт, или можно снимать с поля не только побитые, но и бьющие карты. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Аналогичная игра может быть основана на образовании комбинаций.

Для того чтобы непосредственно при участии выкладываемых карт комбинации не могли быть составлены, должно быть запрещено выкладывать карты на клетки соседние с ранее выложенными картами, но когда карты выложены на поле, то могут перемещаться на любые клетки.

### **Игра 102.**

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают карты за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, и могут накладывать свои карты на другие карты, которые могут быть побиты, причём могут накладывать не только на карты противника, но и на свои собственные карты.

В ходе игры на поле образуются стопки карт, в которых каждая карта является независимой, то есть перемещается отдельно. Нижними картами можно играть, если верхние карты делают ход и освобождают нижние карты.

Если у игрока нет своих карт, которые являются верхними в стопках, то игрок пропускает ход.

Задачей игры является перемещение карт через линию середины поля на половину поля противника.

Игра завершается, когда у обоих игроков на своих половинах поля не будет карт, которыми можно сделать ход. То есть для завершения игры перемещать все карты на половину поля противника не обязательно, поскольку могут быть перемещены только те карты, которые не накрыты картами противника. При этом игроки не обязаны использовать для выполнения хода те карты, которые перемещены на половину поля противника, но обязаны делать ход теми своими картами, которые находятся на своей половине поля и доступны для выполнения хода.

Величина выигрыша определяется количеством перемещённых карт. Причём учитываются только верхние карты стопок, то есть если ваши карты на половине поля противника накрыты картами противника или остались на своей половине поля под картами противника, то такие карты при определении величины выигрыша или проигрыша не учитываются.

- Условием игры может быть побитие зачётных карт, то есть в этом случае 1К в пропорциональной группе одного игрока и 1С в пропорциональной группе второго игрока являются зачётными картами, которые перед началом игры располагают на королевских клетках и переворачивают оборотными сторонами наружу.

Правила перемещения и наложения карт друг на друга аналогичны основному варианту игры, но выигрывает тот игрок, кто наложил какую-либо свою карту на зачётную карту противника. При условии, что зачётные карты перемещаются так же, как остальные карты, и могут быть наложены на любые другие карты, в том числе на свои собственные карты. А также при условии, что игроки не могут накладывать свои карты на собственную зачётную карту, поскольку если какая-либо карта наложена на зачётную карту, то это означает проигрыш.

- Подсматривать нижние карты в стопках должно быть запрещено.

Чтобы не возникало споров по поводу неосторожного подсматривания нижних карт, лучше использовать колоду с тёмной рамкой на лицевой стороне, которая в некоторой степени предохраняет от подсматривания.

Или может быть разрешено приподнимать свои карты и смотреть нижние карты, но разрешено приподнимать только свои карты, и запрещено трогать карты противника.

*Правило подсматривания необходимо учитывать и в других играх, в которых карты накладывают друг на друга открытыми стопками.*

### **Игра 103.**

Игра похожа на предыдущую игру, но основана на сопоставлении одинаковых мастей или достоинств карт и клеток игрового поля.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля 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, но могут перемещать только на клетки соответствующей масти или на другие карты, у которых масти или достоинства соответствуют масти или достоинству перемещаемой карты.

Если рядом с какой-либо картой нет свободных клеток соответствующей масти или карт соответствующей масти или достоинства, то такая карта становится неподвижной.

В ходе игры на поле образуются стопки карт, в которых может быть любое количество своих и чужих карт. Каждая карта является независимой, то есть целые стопки не перемещают и каждой картой играют отдельно, по мере того как верхние карты делают ход и освобождают нижние карты.

Задачей игры является перемещение карт через линию середины поля на половину поля противника.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков, либо когда у обоих игроков не останется на своей половине поля карт, которыми можно сделать ход при условии, что можно отказываться от выполнения хода теми своими картами, которые перемещены на половину поля противника.

Выигрывает тот игрок, кто имеет на половине поля противника больше карт, причём таких карт, которые не накрыты картами противника.

- Игра может быть пасьянсом, для чего предварительно карты одной колоды раскладывают на 3-4, а карты второй колоды на 6-5 горизонталях поля.

Задачей пасьянса является перемещение карт каждой колоды на противоположную половину поля, причём по окончании пасьянса не должно быть карт наложенных друг на друга.

Соблюдать очерёдность ходов между картами первой и второй колоды не обязательно, или можно выбирать для выполнения хода карты первой и второй колоды по порядку.

### **Игра 104.**

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды. Каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

Перед началом игры переворачивают оборотными сторонами наружу и используют в качестве базовых карт те карты, которые оказались в результате случайного предварительного расклада на королевских клетках.

Или предварительно оборотными сторонами наружу могут быть перевёрнуты 1К одного игрока и 1С второго игрока, причём могут быть перевёрнуты не на королевских клетках, а на тех клетках, на которых оказались в результате случайного предварительного расклада.

Особенностью данной игры является то, что перевёрнутые карты являются не зачётными, которые каждому игроку необходимо побить, а базовыми, на которые необходимо наложить большее число карт. А именно каждый игрок обладает закрытой базовой

картой и обладает открытыми картами, которые должен накладывать на базовую карту противника.

За один ход открытые карты перемещаются на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, и в ходе перемещений могут бить карты противника при условии, что побитые карты снимают с поля.

Базовые карты перемещаются так же, как открытые карты, но не могут бить другие карты, в том числе не могут бить друг друга, то есть базовая карта одного игрока не может побить базовую карту другого игрока.

На базовые карты могут быть наложены любые открытые карты на любых клетках поля, причём если вы наложили какую-либо свою карту на базовую карту противника, то базовая карта остаётся на поле, но вы снимаете с поля свою карту, которая определяет величину выигрыша.

Прочие побитые и снятые с поля карты при определении победителя не учитываются.

Игра завершается, когда имеющиеся на поле открытые карты не могут быть наложены на базовые карты. Выигрывает тот игрок, кто наложил на базовую карту противника больше своих карт.

- Может быть разрешено накладывать открытые карты на базовые карты только на тех клетках, на которых открытые карты становятся козырными.

- Базовым картам может быть разрешено бить друг друга, причём если ваша базовая карта побил базовую карту противника, то игра завершается и ваш противник проигрывает.

*По существу данное правило запрещает базовым картам приближаться друг к другу.*

- Игру можно вести в поддавки, то есть в этом случае проигрывает тот игрок, кто вынужден наложить больше своих карт на базовую карту противника при условии, что наложение открытых карт на базовые карты в данном варианте игры должно быть обязательным. А также, возможно, обязательным должно быть побитие открытых карт, но при условии, что если какая-либо карта может побить открытые карты противника или может быть наложена на базовую карту противника, то более обязательным должно быть наложение на базовую карту.

Базовые карты в данном варианте игры могут бить друг друга, причём если базовая карта какого-либо игрока побита, то данный игрок проигрывает. То есть, не смотря на то, что игра ведётся в поддавки, если базовая карта одного игрока побил базовую карту другого игрока, то это является проигрышем для игрока, чья базовая карта побита.

Вариант игры в поддавки может быть интересным, если открытые карты накладывают на базовые карты только на тех клетках, на которых открытые карты становятся козырными.

- У игры может быть противоположная задача, то есть выигрывать может тот, кто наложил свою базовую карту на большее число карт противника. Можно сказать, что это не игра с противоположной задачей, а совсем другая игра, поскольку задачей является не наложение открытых карт на базовые карты, а наложение базовых карт на открытые карты.

Базовые карты в данном варианте игры разрешено накладывать на любые открытые карты на любых клетках поля, а открытые карты разрешено накладывать на базовые карты на таких клетках, на которых открытые карты становятся козырными. Причём если в ходе игры на базовую карту кого-либо из игроков наложена карта противника, то игра завершается проигрышем данного игрока.

Карты противника, на которые наложена ваша базовая карта, составляют стопку и перемещаются по клеткам поля вместе с базовой картой. После окончания игры количество карт противника в стопке под базовой картой определяет величину выигрыша. Прочие карты противника, которые были побиты и сняты с поля, при определении величины выигрыша не учитываются.

## **Игра 105.**

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.

Задачей игры является расположение минимум пяти любых карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Если необходимое расположение составлено, то снимают с поля оказавшиеся в составе расположения карты противника, а свои карты остаются на поле. То есть игроки должны расположить в ряд любые карты независимо от того, чьи это карты, а при образовании расположений снимают с поля карты противника, что отличает данную игру от аналогичных ранее описанных игр, задачей которых является расположение карт в ряд.

В свою очередь хода игроки могут выкладывать карты на поле или могут перекладывать свои карты на поле, то есть если игрок выкладывает карту, то перекладывать карты на поле не может, а если перекладывает какую-либо карту, то не может выкладывать карту из закрытой колоды.

Перекладывают карты также только на идентичные клетки, то есть на поле есть две идентичные клетки, и поэтому каждая карта может быть выложена на идентичную клетку и может быть переложена на идентичную клетку. Перекладывание возможно, если вторая идентичная клетка свободна, то есть друг на друга карты не накладываются, а также при выкладывании на поле друг на друга карты не накладываются.

Когда все карты из закрытых колод выложены на поле, игроки продолжают перекладывать имеющиеся на поле карты, причём если проигрывающий игрок делает ход, то выигрывающий игрок должен отвечать выполнением хода. Игра завершается, когда проигрывающий игрок признает своё поражение. Выигрывает тот игрок, чьих карт на поле больше.

- Может быть разрешено выкладывать и перекладывать карты не только на свободные идентичные клетки, но и на карты противника на идентичных клетках. В этом случае при перекладывании карт вы освобождаете карты противника, если ваши карты были наложены на карты противника, и освобождаете свои карты, если снимаете с поля карты противника, которые были наложены на ваши карты.

- Выигрывать может тот игрок, у кого меньше карт на поле, то есть игру можно вести в поддавки, причём можно вести двумя разными способами. В первом случае при расположении в ряд с поля снимают карты противника, то есть игрокам не выгодно располагать карты в ряд, а во втором случае с поля снимают свои собственные карты, то есть игрокам выгодно располагать карты в ряд.

- Выигрыш может быть определён не количеством карт, которые остались на поле, а количеством снятых с поля карт, причём количеством своих снятых с поля карт или количеством снятых с поля карт противника.

- В игре может принять участие любое число игроков, для чего две колоды тасуют и располагают общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди выкладывают карты на поле. При этом своих и чужих карт не существует, но при образовании расположений с поля снимают карты той колоды, к которой не принадлежит карта, в результате хода которой составлено расположение. То есть если игрок выложил или переложил карту одной колоды, то снимает с поля карты другой колоды, которые оказались в составе расположения.

Если в ряд расположены карты какой-либо одной колоды, то во внимание не принимаются, то есть если в расположении все карты принадлежат к одной колоде, то такие карты с поля не снимают.

Особенное условие данного варианта игры может заключаться в том, что предварительно карты двух колод можно перетасовать отдельно и расположить двумя закрытыми стопками, чтобы игроки могли выбирать карту любой колоды для выполнения хода.

После окончания игры величину выигрыша определяет количество снятых с поля карт или могут определять суммы достоинств карт с учётом десятикратной величины достоинств карт одной из колод.

### **Игра 106.**

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 раскладывают случайно закрыто на 64 клетках поля при условии, что принадлежащие игрокам карты перемежаются на клетках поля в случайном порядке, или карты одной колоды могут быть расположены на тёмных клетках, а карты второй колоды на светлых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают свои карты на поле и перекладывают на идентичные клетки, причём или на свободные идентичные клетки или на другие карты, которые находятся на идентичных клетках, но только на какие-либо закрытые карты. То есть игроки могут переложить открываемую карту на свободную идентичную клетку или на карту противника на идентичной клетке, или могут быть вынуждены переложить на свою собственную карту на идентичной клетке, но ни в коем случае не могут переложить на какую бы то ни было открытую карту.

Задача игры заключается в том, что необходимо расположить минимум пять открытых карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали.

Если необходимое расположение составлено, то карты противника в составе расположения снимают с поля, а свои карты остаются на поле при условии, что расположить в ряд можно любые карты независимо от принадлежности игрокам, как и в предыдущей игре. Если открытые карты наложены на закрытые карты, то с поля снимают только открытые карты, а закрытые карты остаются на поле. Если в ряд расположены карты одного игрока, то такие карты с поля не снимают.

Использовать для выполнения хода открытые карты нельзя и таким образом игра завершается, когда на поле не останется закрытых карт, которыми можно сделать ход при условии, что игроки не могут сделать ход теми закрытыми картами, на которые переложены открытые карты. Если у игрока не осталось карт, которыми можно сделать ход, то пропускает ход.

Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт противника.

- Может быть разрешено перекладывать открытые карты с одной идентичной клетки на другую. То есть в таком варианте игры в свою очередь хода можно или открыть какую-либо свою закрытую карту или переложить какую-либо свою ранее открытую карту при условии, что перекладывать можно на свободные идентичные клетки или на закрытые карты на идентичных клетках, поскольку в любом случае перекладывать на открытые карты нельзя.

- Выигрыш можно определять не количеством снятых с поля карт противника, а количеством своих открытых карт на поле.

- Игра может быть проведена общими картами, то есть каждому игроку может быть разрешено выбирать для выполнения хода любые закрытые карты, а после расположения в ряд снимать с поля карты той колоды, к которой не принадлежит карта, в результате хода которой составлено расположение.

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

- Игру можно вести в поддавки, то есть в этом случае проигрывает тот игрок, кто вынужден снять с поля больше карт, либо проигрывает тот игрок, кто имеет больше открытых карт на поле.

- Игра может быть пасьянсом.

Задача пасьянса заключается в том, что необходимо как минимум открыть все карты на поле и максимум снять все карты с поля.

### **Игра 107.**

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 раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля при условии, что карты одной колоды раскладывают на тёмных клетках, а карты второй колоды на светлых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перекадывают свои карты на идентичные карты противника, которые находятся на любых клетках поля, либо перекадывают на идентичные клетки, на которых находятся любые карты. На свободные клетки карты не перекадывают, то есть могут быть переложены только на другие карты, причём не только на карты противника, но и на свои собственные карты.

В ходе игры на поле образуются стопки карт, которые перекадывают целиком согласно верхним картам.

Задача игры заключается в том, что необходимо перекадывать свои карты и стопки так, чтобы какая-либо карта или стопка карт противника оказалась на пересечении вертикального и горизонтального ряда клеток, на которых нет ни одной вашей карты или стопки. Такую карту или стопку карт противника снимают с поля.

То есть необходимо, чтобы на каких-либо вертикальных и горизонтальных рядах клеток оставались только карты противника, так чтобы какая-либо карта противника оказалась на пересечении вертикального и горизонтального ряда клеток, на которых не находится ваших карт. А именно снять с поля карту противника можно, если ваших карт нет на какой-либо вертикали и на какой-либо горизонтали, а карта противника находится на клетке на пересечении этой вертикали и горизонтали.

В свою очередь хода игроки обязаны перекадывать какие-либо свои карты, но если ход выполнить невозможно, то ход может быть пропущен. Игра завершается, когда выполнение хода невозможно для обоих игроков. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт противника.

- Может быть необходимо, чтобы своих карт не оказалось только на какой-либо вертикали или на какой-либо горизонтали. То есть в этом случае если на какой-либо вертикали или на какой-либо горизонтали нет ваших карт, то вы снимаете с поля расположенные на этой вертикали или горизонтали карты и стопки карт противника.

Если вы сняли с поля карты противника, и на какой-либо вертикали или горизонтали не оказалось карт противника, то противник в свою очередь хода снимает с поля ваши карты и стопки с тех вертикалей или горизонталей, на которых нет его карт.

- Может быть разрешено снимать с поля только верхние карты стопок.

- Аналогичная игра может быть основана на побитии карт.

В этом случае карты перекадывают в зависимости от старшинства и козырности на другие карты, которые могут быть побиты, причём может быть разрешено перекадывать только на карты противника или только на свои карты, или может быть разрешено перекадывать на любые карты независимо от принадлежности игрокам. Во всех трёх случаях характер игры несколько меняется, а наиболее логичным кажется вариант, когда свои карты разрешено перекадывать на свои карты.

### **Игра 108.**

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля. Карты одного игрока раскладывают на тёмных клетках, а карты второго игрока на светлых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перекадывают свои карты на карты противника, которые могут быть побиты. Перекадывать свои карты на свои нельзя, а также нельзя перекадывать на свободные клетки поля.

Побитые карты с поля не снимают и на поле образуются стопки карт, которые перекадывают целиком согласно верхним картам.

Условие игры заключается в том, что если рядом с какой-либо картой или стопкой карт на соседних клетках по вертикали и горизонтали не осталось других карт или стопок, то такую карту или стопку снимают с поля. То есть если в свою очередь хода вы переложили свою карту или стопку так, что какая-либо карта или стопка карт противника оказалась изолированной от остальных карт свободными клетками по вертикали и горизонтали, то имеете право снять такую карту или стопку карт противника с поля. Но если изолированной оказалась какая-либо ваша карта или стопка, то противник снимает с поля ваши изолированные карты.

Соседство с другими картами по диагонали не учитывается, то есть снимаемая с поля карта должна быть изолирована от других карт только по вертикали и горизонтали.

В свою очередь хода игроки обязаны перекадывать какие-либо свои карты или стопки. Ход может быть пропущен только в том случае, если возможность выполнить ход у игрока отсутствует.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не останется на поле своих карт и стопок, или когда дальнейшее перекадывание карт становится невыполнимым. Выигрывает тот игрок, чьих карт и стопок карт на поле больше.

- Может быть разрешено перекадывать карты не на карты противника, а на свои собственные карты. В этом случае в принадлежащих игрокам стопках собираются свои карты.

- Можно снимать с поля карты изолированные от других карт не только по вертикали и горизонтали, но и по диагонали.

- Может быть разрешено перекадывать карты только на соседние по вертикали, горизонтали или диагонали карты.

- Аналогичная игра может быть основана на сопоставлении одинаковых мастей или достоинств карт.

В этом случае карты перекадывают на такие карты, которые имеют соответствующие масти или достоинства. Масти и достоинства клеток поля при этом не учитывают.

- Также аналогичная игра может быть основана на образовании комбинаций.

В этом случае карты перекадывают на другие карты и при этом обязательно составляют комбинации.

*Возможны различные варианты игр, в которых карты перекадывают или перемещают по клеткам поля так, чтобы какие-либо карты были изолированы от остальных карт. Допустим, снимать с поля можно любые изолированные карты,*

*количество которых меньше чем в основной совокупности карт, или можно снимать с поля такие карты, которые изолированы на каких-либо определённых клетках поля.*

На этом описание игр четвёртой части основной версии игры можно прекратить.

В каждой части руководства описано 27 игр с возможными вариантами, что делает описание более или менее организованным. Но всё же перечисленные игры не упорядочены, поскольку трудно сказать какие игры окажутся наиболее актуальными. Нельзя с определённой уверенностью утверждать, какие варианты будут лучше, а какие хуже, и какие соотношения правил будут более удачными, а какие менее удачными. И поэтому в общем объёме приведены все правила и условия, которые были замечены, и которые могут быть использованы в перспективе последующего формирования игроками конкретных правил тех или иных игр. Возможно, что со временем отсеется всё не нужное, и останутся только наиболее правильные для той или иной игры правила.

Традиционные карточные игры известны уже несколько веков и проверены временем. Из огромного количества гипотетических вариантов выбраны наиболее ходовые, а настоящие предлагаемые карточные игры на игровом поле непривычны, и не проверены с точки зрения всесторонних возможностей и возможного существования других, может быть более приемлемых в тех или иных случаях, способов картёжного манипулирования. Но основные способы, в которых можно разобраться и по своему усмотрению моделировать взаимодействие карт на клетках игрового поля, так или иначе были приведены.

В контексте настоящего руководства большое внимание обращено на то, чтобы игровая информация могла быть полностью открытой, а шансы игроков на выигрыш могли быть предельно равными. Поскольку, к сожалению, карты воспринимаются негативно, и зачастую это связано с тем, что традиционные карточные игры понимаются как игры в случайность и неопределённость с возможными элементами сопутствующего обмана. Но всё же карты - это некоторая математическая модель мира, которая превосходно приспособлена для решения логических задач, а при достаточном воображении игроков и любых мировоззренческих задач.

Хочется думать, что карты открытые на клеточных полях принесут людям в них играющим позитивную пользу.

Прошу извинить, если какие-либо объяснения оказались непонятными, но в сущности, если игроки имеют в руках предлагаемое картёжное устройство, то не нуждаются в каких-либо объяснениях, поскольку карты - это в любом случае карты, и вовсе не сложно уметь в них играть, а тем более придумывать новые игры.