

## ОТКРЫТЫЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

### (полная версия)

### часть 6

В шестой части руководства представлены игры, которые относятся к основной версии игры и могут быть проведены на поле «А», «В» или «С» посредством одной, двух или трёх колод, а также джокеров.

Кроме того, в шестой части приведены некоторые не типичные карточные игры.

Для каждой игры приведены самые существенные правила, но многие необходимые и детальные правила очевидны из аналогии с подобными играми, которые подробно описаны в предыдущих частях настоящего руководства.

#### **Игра 136.**

Игра основана на образовании комбинаций.

В игре участвует любое число игроков.

Игра проводится тремя полными колодами, которые предварительно тасуют и располагают в четырёх открытых стопках на угловых клетках поля. В каждой стопке располагают 24 карты, причём карты трёх колод перемежаются в стопках в случайном порядке.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перекладывают верхние карты стопок на любые свободные клетки поля. То есть для выполнения хода используют только верхние карты стопок, которые перекладывают на любые свободные клетки.

Своих и чужих карт для игроков не существует и поэтому каждый игрок может выполнить ход любой верхней картой какой-либо стопки.

Если в результате хода на поле образуются комбинации, то карты этих комбинаций снимают с поля, а если в состав комбинации вошла верхняя карта какой-либо стопки, то с поля снимают целую стопку карт. То есть на угловых клетках поля расположены стопки карт, которые могут быть сняты с поля целиком, если верхняя карта какой-либо стопки войдет в состав образованной комбинации.

Игра завершается, когда ни в одной из четырёх стопок не останется карт для выполнения хода при условии, что если в стопке осталась только одна карта, то такую карту оставляют на угловой клетке и не перекладывают.

Игра может завершиться досрочно, если на поле не осталось свободных клеток, на которые можно перекладывать карты.

Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Перед началом игры используемые карты могут быть расположены в любом количестве стопок. Причём количество карт в стопках может быть не одинаковым, и расположены стопки могут быть на любых клетках поля, но необходимо соблюдать правило, согласно которому между стопками должно быть несколько свободных клеток.

- Каждый игрок может играть своими картами, то есть может иметь право перекладывать карты из какой-либо одной стопки при условии, что в этом случае количество стопок соответствует числу игроков и количество карт в каждой стопке одинаковое.

В таком варианте игры если стопка карт какого-либо игрока снята с поля, то этот игрок завершает игру, но при этом каждый игрок может снять с поля свою собственную стопку, поскольку выигрыш определяют любые снятые с поля карты.

- Если в игре участвуют двое или трое игроков, то каждый может играть картами своей колоды при условии, что карты двух или трёх колод, как и в основном варианте игры, перемешивают и тасуют вместе, после чего располагают открытыми стопками, в которых принадлежащие игрокам карты перемежаются в случайном порядке.

При этом каждому игроку разрешено выполнить ход, если какая-либо верхняя карта в стопках принадлежит игроку, а если ни одна верхняя карта в стопках не принадлежит игроку, то игрок пропускает ход.

В таком варианте игры выигрыш определяют снятые с поля карты противников, то есть с поля снимают только карты противников в составе образованных комбинаций, а свои карты остаются на поле.

- Если каждый игрок играет картами своей колоды, то предварительно принадлежащие игрокам карты могут быть перетасованы отдельно и расположены на поле отдельными стопками, чтобы каждый игрок перекалывал карты из своей стопки.

При этом если стопка карт какого-либо игрока снята с поля, то такой игрок проигрывает.

#### **Игра 137.**

Игра основана на образовании комбинаций.

В игре участвует любое число игроков.

Игра проводится тремя полными колодами, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 16 клетках какой-либо одной угловой четверти поля. На каждой клетке располагают 6 карт, которые наложены открытыми стопками друг на друга.

Игра проводится на одной угловой четверти поля, на которой предварительно расположены карты, и заключается в том, что игроки по очереди выбирают любые верхние карты стопок и перекалывают на любые другие карты или на свободные клетки, если свободные клетки на используемой четверти поля имеются.

Перекалывать можно только верхние карты, то есть целые стопки не перекалывают.

Если после первоначального расположения верхние карты составляют комбинации, то имеющий право первого хода игрок не перекалывает карту, а снимает с поля карты существующих комбинаций.

В последующем игроки перекалывают карты и снимают с поля карты в составе образованных комбинаций, но снимают только верхние карты стопок, а нижние карты остаются на поле.

Если игрок снял с поля верхние карты и образовались новые комбинации, то карты этих комбинаций также снимают с поля и так

продолжается, пока верхние карты не будут составлять комбинации, после чего ход переходит следующему игроку. То есть в свою очередь хода каждый игрок может переложить одну карту, после чего имеет право снимать с поля любое количество карт в составе образующихся комбинаций.

Составлять комбинации при переключивании карт не обязательно, то есть в свою очередь хода игроки должны переложить какую-либо карту, даже если не будет образована комбинация.

Если на какой-либо клетке осталась одна карта, то такая карта тоже может быть переложена, в результате чего на используемой четверти поля появляются свободные клетки, на которые тоже могут быть переложены карты.

Игра завершается, когда все возможные карты сняты с поля. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Может быть запрещено переключивать карту, если карта является единственной на клетке, то есть если на какой-либо клетке осталась одна карта, то такую карту не переключивают. А также можно применять правило, согласно которому игроки обязаны переключивать карты на свободные клетки, если на используемой четверти поля появляются свободные клетки.

- Может быть разрешено переключивать не только верхние карты стопок, но и целые стопки карт. То есть в этом случае может быть переложена одна верхняя карта какой-либо стопки или может быть переложена целиком какая-либо одна стопка, но в любом случае снимают с поля только верхние карты стопок в составе образованных комбинаций.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры снять с поля все карты.

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

Рис.1(С).

### Игра 138.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя пропорциональными группами карт из состава одной колоды, которым добавлены соответствующие этим пропорциональным группам джокеры из состава используемой колоды. Каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы, которые предварительно располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.1(С). Либо пропорциональные группы могут быть перетасованы и расположены на 1-2 и 8-7 горизонталях в случайном порядке, но в любом случае джокеры располагают на бесцветных клетках, которые показаны на рис.1(С) крестиками.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, и в ходе перемещений могут бить карты противника. Побитые карты противника снимают с поля.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить на клетках бесцветной вертикали такие свои карты, сумма достоинств которых составит ровно 21 (или иную определённую сумму).

Если карты кого-либо из игроков составили на бесцветной вертикали ровно 21, то данный игрок выигрывает, после чего игра завершается, но если оказавшиеся на бесцветной вертикали карты составили более чем 21, то такой игрок проигрывает, после чего игра также завершается.

Если никто из игроков не разместил на бесцветной вертикали необходимое число своих карт, то игра завершается вничью.

Джокеры перемещаются по клеткам поля так же, как остальные карты, и при этом могут бить любые карты на любых клетках поля, но и могут быть побиты любыми картами на любых клетках поля, в том числе могут быть побиты на бесцветных клетках.

Достоинства джокеров имеют нулевые значения.

- Можно применять правило, согласно которому игра завершается, если побиты джокеры. То есть в этом случае если на поле не осталось ни одного джокера, то игру прекращают, после чего выигрывает тот игрок, чьи карты на бесцветной вертикали имеют большую сумму достоинств.

В таком варианте игры можно соблюдать условие, согласно которому джокеры не могут покидать бесцветную вертикаль.

- Игра может быть основана на образовании комбинаций. В этом случае каждому игроку необходимо составить из своих карт комбинацию на бесцветной вертикали, то есть если карты какого-либо игрока на бесцветной вертикали составили комбинацию, то данный игрок выигрывает, после чего игра завершается.

Выигрышная комбинация должна включать минимум четыре карты, причём джокеры не могут входить в состав выигрышной комбинации, но могут заменять любые карты в составе прочих комбинаций и могут быть сняты с поля в составе прочих комбинаций.

Расстоянием перемещения карт за один ход в таком варианте игры может быть любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

### Игра 139.

Игра основана на сопоставлении идентичных карт и клеток игрового поля.

Для проведения игры используют карты первой колоды, которая имеет тёмные рамки на лицевой стороне карт.

Первая колода подходит для данной игры, и кроме этого к используемым картам могут быть добавлены джокеры соответствующие первой колоде.

Если используют джокеры, то необходимо поле «С», а если джокеры не используют, то необходимо поле «В».

Поле «А» и другие колоды для данной игры не пригодны или менее пригодны.

Каждый игрок играет пропорциональной группой карт из состава используемой 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 любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

Перемещение карт возможно на любые свободные клетки, но если карта перемещена на идентичную клетку, то такую карту переворачивают обратной стороной наружу, причём переворачивают обязательно, после чего перевёрнутая карта становится неподвижной.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить минимум три свои перевёрнутые карты в ряд. То есть игрокам необходимо переместить на идентичные клетки и перевернуть обратной стороной наружу три свои карты, которые должны быть расположены в ряд.

Если кто-либо из игроков расположил свои перевёрнутые карты в ряд, то игра завершается и данный игрок выигрывает. Если никто из игроков не может сделать необходимое расположение, то игра завершается вничью.

Выполнение хода является обязательным, то есть в свою очередь хода каждый игрок должен перемещать какую-либо свою не перевёрнутую карту.

*Особенность распределения используемой колоды на пропорциональные группы предполагает, что принадлежащие игрокам карты могут быть расположены в ряд на идентичных клетках только по диагонали при условии, что игра проводится первой колодой на поле «В».*

- Если игра проводится на поле «С» с применением джокеров, то джокеры тасуют с другими картами и располагают в начальных игровых позициях случайно, а в ходе игры переворачивают обратной стороной наружу на бесцветных клетках, которые являются идентичными для джокеров.

*При использовании джокеров три карты могут быть расположены в ряд на идентичных клетках не только по диагонали, но также по горизонтали и вертикали при условии, что игра проводится первой колодой на поле «С».*

- Использование второй и третьей колоды на поле «А» и «В» для данной игры не пригодно, но всё же можно играть второй или третьей колодой на поле «С» с применением джокеров при условии, что в таком варианте игры можно применять методы побития карт.

То есть в этом случае задача игры заключается в том, что необходимо переворачивать карты на идентичных клетках, но в ходе перемещения карт можно бить не перевёрнутые карты противника. При этом джокеры не могут бить другие карты и не могут быть побиты другими картами, но могут перемещаться на любые клетки, а переворачиваются обратной стороной наружу на бесцветных клетках.

### **Игра 140.**

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 поле «А» при условии, что карты одной колоды раскладывают на светлых клетках, а карты второй колоды на тёмных клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают на поле две какие-либо свои карты и меняют местами, то есть в свою очередь хода каждый игрок перекладывает какую-либо свою карту на место какой-либо другой своей карты, которую соответственно перекладывает на место первой.

Если в результате перекладывания какие-либо карты оказались на идентичных клетках, то такие карты переворачивают обратными сторонами наружу при условии, что на идентичных клетках могут оказаться обе перекладываемые карты или только одна карта, но в любом случае обязательно переворачивают те карты, которые переложены на идентичные клетки.

Если карты перевёрнуты на идентичных клетках, то становятся неподвижными.

Если какие-либо карты после случайного предварительного расклада оказались на идентичных клетках, то в свою очередь хода такие карты можно перевернуть, но за один ход можно перевернуть только одну карту.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков перевернул все свои карты, то есть выигрывает тот игрок, кто сделал это раньше. При этом учитывается преимущество первого хода одного из игроков.

- Может быть разрешено менять местами не только свои карты, но менять местами свои карты с картами противника. То есть игрок может выбрать для выполнения хода свою карту и переложить на место какой-либо карты противника, а карту противника переложить на место своей карты.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо переложить все карты на идентичные клетки. В пасьянсе можно применять правило, согласно которому разрешено менять местами только соседние карты, то есть не любые карты на поле, а которые находятся на соседних клетках по вертикали или горизонтали. При этом необходимо учитывать то, что если карты перевёрнуты на идентичных клетках, то становятся неподвижными.

- Игра может быть основана на образовании комбинаций. В этом случае идентичные клетки игрового поля не имеют значения, то есть карты меняют местами так, чтобы были образованы комбинации, чтобы перевернуть обратной стороной наружу карты противника в составе комбинаций. Выигрывает тот игрок, кто перевернул больше карт противника.

### **Игра 141.**

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

Игра проводится одной колодой. Один игрок играет картами с достоинствами от 1 до 4, а второй игрок играет картами с достоинствами от 5 до 8 из состава используемой колоды, которые предварительно располагают на поле в начальных игровых

позициях показанных на рис.60. Карты с достоинствами от 1 до 4 располагают на 8-7 горизонталях, а карты с достоинствами от 5 до 8 располагают на 1-2 горизонталях поля.

Принадлежащие игрокам карты отличаются только при помощи ориентирующих стрелок, которые направляют на противника.

*Чтобы отличие карт было более явным, один игрок может играть картами с достоинствами от 1 до 4 из состава одной колоды, а второй игрок картами с достоинствами от 5 до 8 из состава второй колоды. В этом случае принадлежащие игрокам карты отличаются не только при помощи ориентирующих стрелок, но и при помощи различий, которые имеют колоды.*

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Перемещение карт возможно на любые свободные клетки.

Условием игры является то, что на горизонтальных рядах клеток соответствующего достоинства карты могут быть наложены на любые карты противника и тем самым могут исключить карты противника из игры, то есть если вы наложили какую-либо свою карту на карту противника, то снимаете карту противника с поля.

Допустим, двойка может быть наложена на любую карту противника на второй горизонтали.

Обратите внимание, что игра основана на сопоставлении одинаковых достоинств карт и клеток, то есть карты накладываются друг на друга не в зависимости от старшинства и козырности, а в соответствии с достоинствами карт и клеток, что является особенностью данной игры.

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

Рис.60

Задачей игры является перемещение карт на половину поля противника, то есть выигрывает тот игрок, чьих карт на половине поля противника больше. Игра завершается, когда на своих половинах поля у игроков не останется карт, которые могут быть перемещены на половину поля противника.

- Один игрок может играть картами с достоинствами от 1 до 6 из состава одной колоды, а второй игрок картами с достоинствами от 3 до 8 из состава второй колоды. То есть игра может быть проведена сокращёнными колодами с достоинствами карт в одной колоде от 1 до 6 и во второй колоде от 3 до 8.

Предварительно используемые карты тасуют, после чего колоду с достоинствами от 1 до 6 раскладывают случайно открыто на 8-6 горизонталях, а колоду с достоинствами от 3 до 8 на 1-3 горизонталях поля соответственно для игроков.

Условия данного варианта игры аналогичны основному варианту, но поскольку игроки обладают некоторыми картами одинакового достоинства, то возможно накладывать карты одинакового достоинства друг на друга на любых клетках поля, что позволяет снимать с поля карты противника.

- Возможен вариант игры, в котором карты с поля не снимают, то есть в этом случае при наложении друг на друга карты остаются на поле. А именно если вы наложили свою карту на карту противника, то противник не имеет возможности играть этой картой, но если вы перемещаете свою карту, то карта противника освобождается и продолжает игру.

*Масти карт и масти клеток игрового поля в данной игре не имеют значения.*

## Игра 142.

Игра основана на образовании комбинаций.

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 одного игрока могут быть расположены на светлых клетках, а карты второго игрока на тёмных клетках поля, или могут перемежаться на светлых и тёмных клетках в случайном порядке.

Перед началом игры 1С и 10С убирают с поля и в игре не используют, после чего на поле появляются две свободные клетки и игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты на свободные клетки, причём свободными становятся те клетки, которые освобождаются в результате предыдущего перемещения карт.

Перемещать можно только те карты, которые находятся рядом со свободными клетками на соседних по вертикали или горизонтали клетках. Перемещение по диагонали не разрешается, либо по усмотрению игроков перемещение по диагонали тоже может быть разрешено.

Выполнение хода является обязательным, то есть если игрок может переместить какую-либо карту на свободную клетку, то обязан выполнить ход.

Если в результате перемещения карт образована комбинация, то вошедшие в состав комбинации карты противника переворачивают оборотной стороной наружу, после чего перевёрнутые карты становятся неподвижными.

Если после первоначального расположения карт на поле имеются комбинации, то такие комбинации значения не имеют, то есть каждый игрок может перевернуть карты противника в составе комбинаций, которые образованы в результате перемещения карт в свою очередь хода.

Игра завершается, когда дальнейшее перемещение карт повторяется и не приводит к развитию игрового процесса, то есть если выигрывающий игрок перемещает свои карты так, что позиции карт повторяются, то проигрывающему игроку приходится признавать поражение. Выигрывает тот игрок, кто перевернул оборотной стороной наружу больше карт противника.

- Перевернутые карты может быть разрешено перемещать так же, как открытые карты, но открывать перевёрнутые карты нельзя.

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом своих и чужих карт не существует, и поэтому каждый игрок может выполнить ход любой картой и перевернуть любые карты в составе образованных комбинаций при условии, что величину выигрыша определяет количество карт, которое каждый игрок перевернул.

Если игра проводится общими картами, то необходимо соблюдать правило, согласно которому игроки не могут выполнить ход той картой, которой выполнил ход предыдущий игрок.

- Игра может быть пасьянсом.

Задача пасьянса заключается в том, что необходимо согласно правилам игры перевернуть все карты на поле при условии, что карты в составе образованных комбинаций обязательно переворачивают оборотными сторонами наружу, в том числе обязательно должны быть перевернуты те карты, которые составили комбинации в результате случайного предварительного расклада.

Перед началом пасьянса можно убрать с поля только 1С, чтобы на поле была только одна свободная клетка, либо предварительно можно снять с поля три какие-либо карты, чтобы пасьянс был проще.

Снятые с поля карты может быть разрешено выкладывать на свободные клетки и переворачивать оборотными сторонами наружу в составе образованных комбинаций.

- Игра может быть основана на сопоставлении идентичных карт и клеток игрового поля. То есть в этом случае карты переворачивают оборотными сторонами наружу на идентичных клетках и выигрывает тот игрок, кто перевернул больше своих карт.

Такая игра также может быть пасьянсом, задача которого решена, если все карты перевернуты оборотными сторонами наружу на идентичных клетках.

### **Игра 143.**

Игра основана на побитии карт.

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

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и выкладывают на поле на любые свободные клетки или на карты противника, которые могут быть побиты.

Побитые карты противника перестают иметь значение, то есть побитые карты с поля не снимают, но значимыми являются только верхние карты в образующихся стопках.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо окружить своими значимыми картами какую-либо значимую карту противника при условии, что карта противника считается окружённой, если на соседних с ней клетках по вертикали и горизонтали находятся четыре ваши значимые карты. Соседние клетки по диагонали при окружении во внимание не принимаются.

Окружённые карты противника снимают с поля и исключают из игры.

Если окружённая карта противника наложена на вашу карту, то снимают с поля только карту противника, а ваша карта становится значимой, то есть целые стопки карт с поля не снимают.

Окружить можно не только одну, но и любое количество карт противника, хотя окружить более чем одну карту сложно.

Если карта противника находится на крайней клетке поля, то может быть окружена тремя вашими картами, а если находится на угловой клетке поля, то может быть окружена двумя вашими картами.

Если ваша карта выложена на клетку поля, где оказалась окружённой картами противника, то противник в свою очередь хода имеет право снять такую вашу карту с поля.

Выполнение хода является обязательным, то есть каждый игрок в свою очередь хода обязан открыть карту из своей закрытой колоды и выложить на поле.

Игра завершается, когда в закрытых колодах не останется карт. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше окружённых карт противника.

- Можно снимать с поля целые стопки карт, то есть в этом случае если карта противника окружена, то вместе с ней с поля снимают все карты, на которые она наложена.

При этом снятые с поля карты противника исключают из игры, а свои снятые с поля карты подкладывают под низ своей закрытой колоды. В итоге выигрывает тот игрок, у кого остались карты в закрытой колоде, когда у противника карты в закрытой колоде закончились.

- В игре может принять участие три игрока, для чего используют три полные колоды. То есть каждый игрок играет картами своей колоды и в процессе игры может окружать карты любого противника, а также карты сразу двух противников.

- К колоде каждого игрока могут быть добавлены четыре соответствующих джокера, то есть игра может быть проведена с применением джокеров, причём может быть проведена на поле «А», «В» или «С».

На поле «С» джокеры могут быть побиты любыми картами на любых клетках поля, а могут быть другие карты только на бесцветных клетках.

На поле «А» или «В» джокеры могут быть побиты любыми картами на любых клетках поля, и не могут быть побиты никакими другими картами.

### **Игра 144.**

Игра основана на побитии карт.

В игре участвуют три игрока.

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

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и выкладывают на любые свободные

клетки поля или на карты противников, которые могут быть побиты.

Побитые карты с поля не снимают и на поле образуются стопки карт, в которых значимыми являются верхние карты, а побитые карты перестают иметь значение.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить минимум пять своих значимых карт в ряд. Одному игроку необходимо расположить карты в ряд по вертикали, второму игроку по горизонтали, третьему игроку по диагонали.

Если кем-либо из игроков необходимый ряд расположен, то все карты этого ряда снимают с поля, а также снимают те карты, на которые наложены карты этого ряда.

Если игрок должен располагать карты в ряд, допустим по вертикали, но его значимые карты оказались расположенными в ряд по горизонтали или диагонали, то карты такого ряда имеет право снять с поля противник, которому соответствует расположение ряда.

Игра завершается, когда все карты из закрытых колод выложены на поле. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Игра может быть проведена с применением джокеров.

*О поведении джокеров игроки могут договариваться по собственному усмотрению.*

• Снятые с поля карты противников можно исключать из игры, а свои снятые с поля карты подкладывать под низ своей закрытой колоды. В этом случае выигрыш определяется не количеством снятых с поля карт, а количеством карт в закрытых колодах, то есть игроки проигрывают, если в закрытых колодах не осталось карт, и выигрывает тот игрок, в чьей закрытой колоде остались карты.

### **Игра 145.**

Игра основана на побитии карт.

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

Игра проводится на каком-либо одном горизонтальном ряду клеток и заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из своих закрытых колод и выкладывают на крайние правые клетки используемого горизонтального ряда. То есть игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля и соответственно каждый начинает выкладывать карты с противоположной крайней клетки.

В свою очередь хода игроки могут выложить карту на крайнюю клетку используемого горизонтального ряда или могут переместить по клеткам используемого горизонтального ряда какую-либо свою ранее выложенную карту при условии, что при выкладывании или перемещении карты можно накладывать друг на друга, причём можно накладывать независимо от масти и достоинства. То есть на крайние клетки может быть выложено любое количество карт, а также в ходе перемещений друг на друга может быть наложено любое количество карт.

Каждая карта в образующихся стопках перемещается независимо, то есть нижними картами можно выполнить ход по мере того, как верхние карты делают ход и освобождают нижние карты.

За один ход карты перемещаются относительно игроков на одну клетку влево, а именно каждый игрок перемещает свои карты навстречу картам противника по тому горизонтальному ряду, на котором проводится игра, и не может перемещать в обратном направлении.

Перемещаемые карты можно накладывать не только на свои карты, но и на карты противника, причём также независимо от масти и достоинства, но если накладывается карта бьёт карту противника, то карту противника снимают с поля и исключают из игры. То есть особенностью данной игры является то, что карты накладываются друг на друга независимо от масти и достоинства, а побитие происходит только в том случае, если накладывается карта может побить карту, на которую накладывается.

Если под побитой картой противника оказалась другая карта противника, которую может побить ваша карта, то вы бьете и эту карту противника, и также снимаете её с поля, то есть за один ход может быть побито несколько карт противника на какой-либо одной клетке.

Если при наложении друг на друга могут быть побиты свои карты, то такие свои карты с поля не снимают. Либо можно применять правило, согласно которому игроки обязаны снять с поля свою карту, которая побита другой своей картой.

Выполнение хода является обязательным, то есть игроки обязаны перемещать какую-либо свою карту по горизонтали в соответствующем для себя направлении или выкладывать на соответствующую крайнюю клетку используемой горизонтали одну карту из своей закрытой колоды.

Если карты перемещены через весь горизонтальный ряд и очередным ходом выведены за границу поля, то завершают игру и определяют величину выигрыша. Побитые карты при определении победителя не учитывают. Игра завершается, когда все возможные карты выведены за границу поля. Выигрывает тот игрок, кто вывел больше карт.

Или, наоборот, при определении победителя можно учитывать количество побитых карт противника и не учитывать количество своих карт вышедших за границу поля.

• Выигрыш может определять единственная карта того или другого игрока выведенная за противоположный край используемого горизонтального ряда, то есть в этом случае выигрывает тот игрок, кто раньше переместил через весь горизонтальный ряд какую-либо одну свою карту.

*Правило, согласно которому карты накладывают друг на друга независимо от масти и достоинства, а побитие происходит только в том случае, если накладывается карта бьёт карту, на которую накладывается, может быть особенностью многих других игр.*

*В контексте настоящего руководства во всех играх основанных на побитии карт наложение карт возможно только в том случае, если одна карта бьёт другую карту, но всё же можно допускать наложение карт независимо от масти и достоинства.*

- Игра может быть основана на образовании комбинаций. В этом случае два игрока перемещают свои карты по клеткам одного

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

Рис.61

горизонтальных исходной половины поля так, как показано на рис.61. То есть предварительно карты располагают на одной половине поперечного поля и каждую пропорциональную группу располагают на клетках, которые показаны на рисунке одной, двумя и тремя точками соответственно количеству точек на лицевой стороне карт.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают карты с исходной половины на противоположную половину поля.

Каждую карту можно перемещать только по горизонтали по клеткам того горизонтального ряда, на котором карта находится, причём можно перемещать только от исходной половины к противоположной половине поля, и нельзя перемещать в обратном направлении.

Игроки могут выполнить ход любой картой, поскольку своих и чужих карт не существует.

Особенностью игры является то, что за один ход карты с тремя точками перемещают на 3 или 2 или 1 клетку, карты с двумя точками перемещают на 2 или 1 клетку, а карты с одной точкой перемещают на 1 клетку, то есть расстояние перемещения карт каждой пропорциональной группы разное.

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

Если образуются комбинации, то карты в составе комбинаций снимают с поля при условии, что комбинации могут быть расположены по вертикали, горизонтали или диагонали.

Если после первоначального расположения карты составляют комбинации или на поле имеются комбинации, которые не замечены игроком, который выполнил предыдущий ход, то такие комбинации никто с поля не снимает. Каждый игрок имеет право снимать с поля комбинации, которые образованы в результате перемещения карты в свою очередь хода.

Игра завершается, когда карты достигают противоположного края поля и становятся неподвижными. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Игра может быть пасьянсом, условия которого аналогичны условиям игры с тем отличием, что в пасьянсе карты с тремя точками можно перемещать только на 3 клетки и нельзя перемещать на 1 или 2 клетки; карты с двумя точками можно перемещать только на 2 клетки и нельзя перемещать на 1 клетку, а карты с одной точкой в любом случае перемещают на 1 клетку.

Результат пасьянса зависит от количества снятых с поля карт, то есть пасьянс можно считать выигранным, если игрок снял с поля максимальное количество карт в составе образованных комбинаций.

- Перед началом игры или пасьянса карты с 1, 2 и 3 точками можно расположить на трёх горизонталях исходной половины вперемешку, то есть так, чтобы карты трёх пропорциональных групп в результате случайного предварительного расклада попали на разные горизонтали.

- Может быть разрешено перемещение карт друг через друга, а именно разрешено перепрыгивать другие карты при условии, что карты с 2 или 3 точками могут перепрыгивать, а карты с 1 точкой не могут перепрыгивать.

- Для проведения игры можно использовать четыре пропорциональные группы карт из состава первой колоды, которые имеют на лицевой стороне 1, 2, 3 или 4 точки.

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

Рис.62(С)

горизонтального ряда встречными направлениями и накладывают друг на друга, а если образуются комбинации, то карты противника в составе комбинаций снимают с поля.

### Игра 146.

Игра основана на образовании комбинаций и проводится поперёк игрового поля.

В игре участвует любое число игроков.

Игра проводится тремя пропорциональными группами карт из состава третьей колоды, которые перед началом игры тасуют и располагают случайно открыто на трёх

### Игра 147.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 6 и добавленными к каждой колоде джокерами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают случайно открыто в начальных игровых позициях так, как показано стрелками на рис.62(С), а соответствующие колодам джокеры располагают на клетках показанных крестиками.

В каждой колоде используют два джокера. Один джокер располагают на поле закрыто на клетке отмеченной кружком, а второй джокер остаётся открытым. Закрытые джокеры выполняют роль зачётных, а открытые джокеры являются бьющими.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, и в ходе перемещений могут составлять комбинации, при образовании которых снимают с поля карты противника в составе комбинаций.

Если комбинация состоит из карт одного игрока, то карты такой комбинации с поля не снимают.

Перевернутые оборотной стороной наружу зачётные джокеры по клеткам поля не перемещаются и до конца игры остаются неподвижными, а обращённые лицевой стороной наружу бьющие джокеры перемещаются так же, как остальные карты.

Джокеры не могут входить в состав комбинаций и существуют на поле индифферентно по отношению к другим картам, но задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить свой бьющий джокер на зачётный джокер противника. То есть друг на друга карты в ходе игры не накладываются и перемещаются только на свободные клетки, но необходимым является наложение бьющих джокеров на зачётные джокеры.

Принадлежащие игрокам бьющие джокеры не могут приближаться друг к другу, то есть если ваш бьющий джокер на соседней клетке с бьющим джокером противника, то противник может побить ваш бьющий джокер, что является поражением.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков побил зачётный джокер противника, то есть наложил свой бьющий джокер на зачётный джокер противника. Данный игрок выигрывает.

- Зачётные джокеры может быть разрешено перемещать по клеткам поля при условии, что зачётные джокеры, как и бьющие джокеры, индифферентны по отношению к другим картам.

### **Игра 148.**

Игра основана на образовании комбинаций.

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

Своих и чужих карт для игроков не существует и поэтому каждый может играть любыми картами.

Предварительно каждый игрок снимает с поля какую-либо одну карту, после чего на поле появляются две свободные клетки. Затем игра начинается и заключается в том, что игроки по очереди открывают карты на поле и оставляют на тех клетках, на которых карты открыты, или могут перекладывать на свободные клетки.

Задача игры заключается в том, что игрокам нельзя составлять комбинации. То есть если игрок открыл карту и не смог оставить на той клетке, на которой карта открыта, и не смог переложить на свободную клетку так, чтобы не образовалась комбинация, то данный игрок проигрывает.

То есть если открытая игроком карта составила в совокупности с другими открытыми картами комбинацию, то игрок проигрывает, после чего игра завершается.

Если все карты открыты, и никто из игроков не был вынужден составить комбинацию, то игра завершается вничью.

В последнюю очередь должны быть выложены на поле карты, которые игроки сняли с поля перед началом игры, то есть когда все карты на поле открыты, игроки выкладывают на свободные клетки те карты, которые предварительно сняты с поля.

- Каждый игрок может играть картами своей колоды, то есть в этом случае предварительно игроки снимают с поля какую-либо карту своей колоды и имеют право открывать на поле карты своей колоды.

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом каждый игрок предварительно снимает с поля одну карту, и количество свободных клеток соответствует числу участников игры.

- Игра может быть пасьянсом. В этом случае с поля снимают только одну карту, и на поле имеется только одна свободная клетка.

### **Игра 149.**

Игра основана на образовании комбинаций.

В игре участвуют три игрока.

Игра проводится тремя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают открытыми стопками на любых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перекладывают верхние карты своих стопок в общую открытую стопку, которую располагают на любой клетке поля.

Если в результате хода какие-либо верхние карты стопок составляют комбинацию, то карты противников в составе комбинации снимают с поля и исключают из игры, но снимают с поля только верхние карты. Если в результате этого верхними в стопках стали карты, которые составляют новую комбинацию, то в свою очередь хода игрок продолжает снимать с поля карты противников до тех пор, пока верхние карты стопок не будут составлять комбинации, после чего ход переходит следующему игроку.

Правило образования комбинаций в данной игре отличается от остальных игр основанных на образовании комбинаций. То есть остаётся неизменным порядок мастей и достоинств карт, которые считаются комбинацией, но положение карт на клетках поля не имеет значения. То есть в остальных играх комбинациями считаются определённые последовательности карт расположенные в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали, а в данной игре комбинации составляют верхние карты стопок независимо от взаимоположения стопок на поле.

Когда в стопке какого-либо игрока карты закончились, игроки начинают перекладывать верхние карты из общей стопки обратно в свои стопки. При этом очередь хода определяется картой, которая является верхней в общей стопке, то есть игроки выполняют ход, если из общей стопки должна быть переложена принадлежащая игроку карта.

Когда общая стопка разобрана, игроки снова по очереди перекладывают верхние карты из своих стопок в общую стопку.

Игра завершается, когда дальнейшее перекладывание карт не приводит к возникновению комбинаций. Выигрывает тот игрок, чьих карт осталось на поле больше.

Переход от перекладывания карт из своих стопок в общую стопку и обратно несколько сложен, поскольку в ходе игры игроки имеют не равное количество карт на поле. Но для выполнения перехода необходимо соблюдать правило, согласно которому каждый игрок в свою очередь хода должен выполнить перекладывание такое же, как и перекладывание предыдущего игрока, и только в том случае, если игрок не может выполнить такое же перекладывание, то изменяет направление перекладывания.

Если у игрока осталась только одна карта на поле, то более игрок не может выполнить ход и по существу прекращает игру.

- В игре может принять участие любое число игроков. Для этого три колоды тасуют и распределяют поровну между числом

участников. Если при делении количества карт на число участников получается остаток, то оставшиеся карты располагают в общей открытой стопке.

Своих и чужих карт для игроков не существует, и поэтому величина выигрыша определяется количеством карт, которые каждый игрок снял с поля в составе образованных комбинаций.

При обратном переключивании карт из общей стопки в свои стопки игроки выполняют ходы по очереди.

- Игра может быть пасьянсом.

В этом случае используемые карты можно расположить на поле в любом количестве открытых стопок, причём количество карт в каждой стопке может быть разным. После чего игрок выбирает верхнюю карту любой стопки и переключивает поверх любой другой стопки. Соблюдать последовательность переключивания карт из стопки в стопку не обязательно, либо такую последовательность можно соблюдать.

Результат пасьянса зависит от количества карт, которые удалось снять с поля.

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

Рис. 63(С)

### Игра 150.

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя полными колодами. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках игрового поля показанных на рис.63(С) стрелками. На клетках показанных одним направлением стрелок располагают карты одной колоды, а на клетках показанных противоположным направлением стрелок располагают карты второй колоды, так что между картами двух колод остаётся свободным бесцветный вертикальный ряд клеток.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на одну клетку по горизонтали в пределах тех горизонталей, на которых карты находятся, причём могут перемещать только по направлению к бесцветному вертикальному ряду и не могут перемещать в обратном направлении.

Выполнение хода является обязательным, то есть игроки обязаны в свою очередь хода перемещать какую-либо свою карту на одну клетку по горизонтали по направлению к бесцветной вертикали.

На бесцветной вертикали карты становятся неподвижными, то есть каждая карта может двигаться до бесцветной вертикали, после чего далее не перемещается. Друг на друга карты в ходе игры не накладываются.

Задача игры заключается в том, что необходимо переместить на бесцветную вертикаль такие карты, которые составят комбинацию. То есть если вы переместили карту на бесцветную вертикаль и какие-либо три карты на бесцветной вертикали составили комбинацию, то снимаете с поля все карты этой комбинации при условии, что комбинацию могут составить любые карты независимо от принадлежности игрокам.

В данной игре, как и в предыдущей игре, правило образования комбинаций отличается от остальных игр, то есть комбинациями считаются минимум три карты определённых мастей и достоинств, но независимо от того, на каких клетках бесцветной вертикали карты находятся.

Игра завершается, когда все возможные карты перемещены на бесцветную вертикаль и оба игрока не могут выполнить ход. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт, причём считают любые снятые с поля карты независимо от принадлежности игрокам.

- Задачей игры может быть перемещение на бесцветную вертикаль таких карт, сумма достоинств которых составит ровно 21. Если вы переместили карту на бесцветную вертикаль, и сумма всех карт на бесцветной вертикали составила ровно 21, причём сумма не только своих карт, но и карт противника, то вы снимаете все карты с бесцветной вертикали, и такие карты определяют величину вашего выигрыша. Если же вы переместили карту на бесцветную вертикаль, и сумма всех карт на бесцветной вертикали больше чем 21, то противник снимает все карты с бесцветной вертикали и добавляет к своим выигрышным картам.

- В игре может принять участие любое число игроков. При этом своих и чужих карт не существует, и поэтому каждый игрок может перемещать любые карты по направлению к бесцветной вертикали.

Следующий вид игр отличается тем, что игры проводят картами двух колод, а карты третьей колоды используют в качестве карт определяющих величину хода, то есть третья колода является своеобразным генератором случайных чисел, достоинства карт которой указывают расстояние перемещения карт.

Перемещение карт в играх этого вида отличается от обычного перемещения, то есть другие карты не являются препятствием для идущей карты. Игроки отсчитывают клетки по вертикали, горизонтали или диагонали, которые должна преодолеть идущая карта, независимо от того, есть на этих клетках другие карты или нет.

### Игра 151.

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами, а также картами третьей колоды, которые определяют величину хода.

Предварительно карты двух колод тасуют и раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля так, что карты двух колод перемежаются на клетках поля в случайном порядке. Каждый игрок играет картами своей колоды.

Карты третьей колоды также тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты третьей колоды и оставляют вне поля, после чего перемещают свои карты на поле. То есть игроки перелистывают карты третьей колоды и определяют величину хода, который будет выполнен, после чего перемещают свои карты на поле.

Перемещение карт возможно по вертикали, горизонтали или диагонали. Расстояние перемещения соответствует достоинству карты третьей колоды, которая открыта в свою очередь хода. То есть карта на поле преодолевает столько клеток, сколько определило достоинство карты третьей колоды.

Для выполнения хода можно выбрать любую карту на поле, но расстояние перемещения зависит от достоинства карты третьей колоды.

Перемещение не зависит от тех карт, которые возможно находятся на пути идущей карты, то есть другие карты не являются препятствием для идущей карты.

Перемещение возможно только в том случае, если приходится на какую-либо карту противника, которая может быть побита. То есть ход может быть выполнен только тогда, когда завершается на какой-либо клетке поля, на которой находится карта противника, которую может побить ваша карта. Завершать ход на свободных клетках нельзя.

Если игрок открыл карту третьей колоды, достоинство которой определяет величину хода, который не может быть выполнен, то пропускает ход. То есть если любые возможные перемещения приходится на свободные клетки поля или на карты противника, которые не могут быть побиты, то игрок не может выполнить ход.

Побитые карты противника снимают с поля и исключают из игры.

Игра завершается, когда все карты из третьей колоды открыты. Выигрывает тот игрок, кто побил больше карт противника.

- Когда все карты третьей колоды открыты, их можно снова перетасовать и расположить новой закрытой стопкой, после чего игра может продолжаться, то есть до окончания игры можно перелистывать карты третьей колоды два или три раза.

- Можно применять правило, согласно которому каждый игрок имеет право выполнить ход, который не смог выполнить противник. То есть если ваш противник открыл карту из третьей колоды, но ход выполнить не смог, то вы можете выполнить ход согласно той карте, которую открыл противник, или можете открыть новую карту из третьей колоды и выполнить ход согласно новой карте.

- В игре может принять участие любое число игроков. В этом случае своих и чужих карт не существует, и поэтому каждый игрок может выполнить ход любой картой на поле, а если игрок побил какую-либо карту, то снимает с поля не только побитую, но и бьющую карту, и обе карты определяют величину выигрыша.

### **Игра 152.**

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 4, а также картами третьей колоды, которые определяют величину хода.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно для игроков.

Карты третьей колоды тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игроки по очереди открывают карты третьей колоды, после чего перемещают свои карты на поле, то есть отсчитывают столько клеток, сколько определено достоинством карты третьей колоды и перемещают свои карты на определённое число клеток, как и в предыдущей игре.

Перемещение возможно по вертикали, горизонтали или диагонали на любые свободные клетки или на карты противника, которые могут быть побиты. Побитые карты противника снимают с поля и исключают из игры.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо побить и снять с поля больше карт противника. Игра завершается, когда все карты третьей колоды открыты, то есть до завершения игры карты третьей колоды перелистывают один раз. Выигрывает тот игрок, чьих карт осталось на поле больше.

- Задачей игры может быть перемещение карт со своей половины поля на половину поля противника. При этом игра завершается, как и в основном варианте игры, после одного перелистывания карт третьей колоды, но выигрывает тот игрок, чьих карт на половине поля противника больше.

- Либо выигрывать может тот игрок, кто раньше переместил свои карты на половину поля противника. В этом случае игра завершается, когда у кого-либо из игроков на своей половине поля не осталось ни одной своей карты, для чего карты третьей колоды перелистывают необходимое число раз.

В таком варианте игры игроки могут бить свои собственные карты и снимать с поля свои побитые карты, которые в дальнейшем не надо перемещать на половину поля противника.

*В трёх вариантах данной игры, а также в других аналогичных играх, если из третьей колоды открыта карта с достоинством 8, то ход выполнен быть не может и игрок пропускает ход.*

*Либо открытая из третьей колоды восьмерка может предоставлять право выполнить ход любой величины, или игрок должен обязательно выполнять ход какой-либо своей картой на 8 клеток, а поскольку в этом случае карта оказывается за пределом игрового поля, то такая карта оказывается исключённой из игры.*

### **Игра 153.**

Игра основана на побитии карт.

Игра проводится двумя полными колодами, а также картами третьей колоды, которые определяют величину хода.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают случайно открыто на 1 и 8 горизонталях поля соответственно для игроков. На каждой клетке располагают четыре карты, которые наложены открытыми стопками друг на друга.

Карты третьей колоды тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игроки по очереди перелистывают карты третьей колоды, и после определения величины хода перемещают свои карты на поле на такое число клеток, сколько указывают достоинства карт третьей колоды.

Перемещение карт возможно только по вертикали, то есть в пределах тех вертикалей, на которых карты оказались в результате случайного предварительного расклада.

Каждая карта перемещается независимо, то есть при выполнении хода игроки перемещают какие-либо верхние карты своих стопок или перемещают какие-либо свои карты, которые перемещены из стопок ранее.

Перемещение возможно на любые свободные клетки или на карты противника, если карты противника могут быть побиты. Побитые карты снимают с поля и исключают из игры, причём если ваша карта наложена на стопку карт противника, то есть побила верхнюю карту стопки, то с поля снимают целую стопку.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить больше своих карт за противоположный край поля, то есть если карты пересекают противоположную границу поля, то выходят из игры и определяют величину выигрыша.

Побитые и снятые с поля карты, а также оставшиеся на поле карты при определении выигрыша не учитывают.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не осталось на поле карт, для чего карты третьей колоды перелистывают столько раз, сколько необходимо для завершения игры.

- Если карта пересекает границу поля и остаётся запас хода, то игроку может быть разрешено перемещать другую свою карту на оставшееся число клеток, то есть игрок может продолжить ход другой картой.

- Игра может быть проведена поперёк игрового поля. В этом случае принадлежащие игрокам карты предварительно раскладывают на крайних вертикалях поперечного поля и на каждой клетке располагают восемь карт, которые наложены открытыми стопками друг на друга. После чего каждая карта перемещается в пределах того горизонтального ряда, на котором находится, а задача игры заключается в перемещении карт за противоположный боковой край поля.

*Правила побития карт при игре поперёк поля могут быть разными.*

*Можно учитывать только достоинства карт и не учитывать масти. В этом случае ваши карты могут бить карты противника, если имеют большее достоинство или одинаковое с картами противника достоинство, а также могут бить любые карты на вертикальных рядах клеток соответствующего достоинства.*

*Либо можно учитывать не только достоинства, но и масти карт. В этом случае карты одинаковой масти могут бить друг друга в зависимости от старшинства достоинств, а карты разной масти не могут бить друг друга при условии, что карты становятся козырными на вертикальных рядах клеток соответствующего достоинства и могут бить на козырных клетках любые карты.*

*Либо козырных карт при игре поперёк поля может не быть. В этом случае, если учитывают только достоинства, то одни карты могут бить другие, если имеют большее достоинство или одинаковое с другими картами достоинство. А если учитывают масти и достоинства, то карты одинаковой масти могут бить друг друга в зависимости от старшинства достоинств, а карты разной масти не могут бить друг друга, но при условии что карты одинакового достоинства по усмотрению игроков или могут, или не могут бить друг друга.*

*Десятикратная разница достоинств карт и числовой нотации поля при определении козырности или старшинства карт не учитывается.*

- Игра может быть проведена поперёк поля в пределах одного горизонтального ряда клеток. В этом случае принадлежащие игрокам карты предварительно располагают на крайних клетках какой-либо одной поперечной горизонтали и на каждой клетке располагают 32 карты, которые накладывают открытыми стопками друг на друга, после чего игроки согласно правилам игры перемещают карты в пределах используемой горизонтали. Выигрывает тот игрок, кто переместил больше карт за противоположный боковой край поля, но по существу каждый игрок старается наложить какую-либо свою карту на стопку карт противника, поскольку если стопка карт противника будет побита и снята с поля, то противник неизбежно проиграет.

## **Игра 154.**

Игра основана на образовании комбинаций и проводится поперёк игрового поля.

Для проведения игры используют две полные колоды, а также карты третьей колоды, которые определяют величину хода.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают случайно открыто на противоположных крайних вертикалях поперечного поля. На каждой клетке располагают восемь карт, которые наложены открытыми стопками друг на друга.

Карты третьей колоды тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игроки по очереди перелистывают карты третьей колоды и перемещают свои карты на поле на такое число клеток, сколько определяют достоинства карт третьей колоды.

Перемещение карт возможно только по горизонтали в пределах тех поперечных горизонталей, на которых карты находятся, причём перемещение возможно только на свободные клетки.

Каждая карта перемещается независимо, то есть для выполнения хода можно использовать верхние карты стопок или какие-либо карты, которые перемещены из стопок ранее. В стопках карты наложены друг на друга, но если карта перемещена из стопки, то в ходе дальнейшей игры на другие карты не накладывается.

Задача игры заключается в том, что необходимо снять с поля больше карт противника в составе образованных комбинаций при условии, что комбинации могут быть расположены не только по горизонтали, но также по вертикали или диагонали. Если в состав комбинации входит карта противника, которая является верхней в стопке, то с поля снимают целую стопку карт.

Если игрок открыл карту третьей колоды, которая определяет величину хода, который не может быть выполнен, то пропускает ход.

До завершения игры карты третьей колоды перелистывают два или три раза, после чего игра завершается. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт противника.

- Может быть разрешено перемещать карты не только по горизонтали, но также по вертикали и диагонали.
  - В игре может принять участие любое число игроков. При этом своих и чужих карт для игроков не существует, то есть каждый может перемещать любые карты и снимать с поля любые карты в составе образованных комбинаций.
  - Игра может быть проведена на одном горизонтальном ряду поперечных клеток. В этом случае две колоды располагают открытыми стопками на крайних клетках одной поперечной горизонтали, после чего игроки согласно правилам игры перемещают карты в пределах используемой горизонтали.
- Комбинации в таком варианте игры могут быть составлены при перемещении карт на свободные клетки, но если карта может составить комбинацию при перемещении на другую карту, то может быть наложена на любую другую карту.

### **Игра 155.**

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

Для проведения игры используют две полные колоды, а также карты третьей колоды, которые определяют величину хода.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают случайно открыто на противоположных крайних вертикалях поперечного поля. На каждой клетке располагают восемь карт, которые наложены открытыми стопками друг на друга.

Карты третьей колоды тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игроки по очереди перелистывают карты третьей колоды и перемещают свои карты на поле на такое число клеток, сколько определяют достоинства карт третьей колоды.

Перемещение карт возможно только по горизонтали в пределах тех горизонталей, на которых карты находятся. Каждая карта перемещается независимо, то есть ход можно выполнить какими-либо верхними картами стопок или какими-либо картами, которые перемещены из стопок ранее.

Перемещение возможно на любые свободные клетки или на карты противника, но только в том случае, если карта противника находится на клетке, достоинство которой соответствует достоинству перемещаемой карты. То есть друг на друга карты не накладываются, но если карта перемещается на клетку соответствующего достоинства, то может быть наложена на любую карту противника.

Если карта перемещена на клетку соответствующего достоинства, то такую карту обязательно переворачивают обратной стороной наружу. Если при этом на клетке соответствующего достоинства находится карта или стопка карт противника, то вы переворачиваете вашу карту и накладываете на карты противника.

Перевёрнутые карты становятся неподвижными, а также игроки не могут играть теми картами, которые накрыты перевёрнутыми картами. В ходе дальнейшей игры на перевёрнутые карты не могут быть перемещены никакие карты.

Десятикратную разницу достоинств карт и клеток поля не учитывают. Либо карты с нолями и без нолей может быть разрешено переворачивать обратной стороной наружу на соответствующих клетках, которые имеют или не имеют ноль, то есть по существу в этом случае игрокам разрешено переворачивать свои карты на разных половинах поперечного поля.

Если игрок открыл карту третьей колоды, которая определяет величину хода, который не может быть выполнен, то пропускает ход.

Выигрывает тот игрок, кто перевернул обратной стороной наружу больше своих карт. Игра завершается, когда дальнейшее перемещение карт не приводит к изменению выигрышных показателей и проигрывающий игрок признаёт своё поражение.

- Чтобы время окончания игры было определённым, до завершения игры третью колоду можно перелистывать только два или три раза.
- Для выигрыша может быть необходимо расположить минимум три свои перевёрнутые карты в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали.
- Предварительно на каждой клетке крайних вертикалей в каждой открытой стопке могут быть расположены карты одной масти. То есть по существу масти карт в данной игре не имеют значения, но если на каждой горизонтали расположены карты одной масти, то количество карт разных достоинств на каждой горизонтали получается равным, что обеспечивает оптимальное игровое взаимодействие.

*Варианты игр, в которых играют двумя колодами, а карты третьей колоды определяют величину хода, могут быть разными, а вышеперечисленные игры приведены только для примера.*

Следующие три игры отличаются тем, что карты третьей колоды определяют не величину выполняемого хода, а клетки игрового поля, на которых выполняют ход, или определяют карты, которыми выполняют ход.

### **Игра 156.**

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя полными колодами, а также третьей колодой, которая определяет используемые для выполнения хода карты.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля, причём карты одной колоды располагают на светлых клетках, а карты второй колоды на тёмных клетках поля.

Карты третьей колоды тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игроки по очереди перелистывают карты третьей колоды и используют для выполнения хода такие свои карты, которые идентичны картам третьей колоды. То есть в свою очередь хода игрок открывает карту третьей колоды и выполняет ход своей идентичной картой на поле.

Выполнение хода заключается в том, что игрок должен снять с поля свою карту, после чего может выложить эту карту на поле,

если будет составлена комбинация. Если выложить карту на поле и образовать комбинацию нельзя, то карта остаётся в руках. В последующем игроки могут выкладывать на поле карты из рук, но в любом случае обязаны в свою очередь хода открыть карту третьей колоды и снять с поля свою идентичную карту, после чего могут выложить на поле какую-либо карту из рук.

Выкладывают карты только на свободные клетки и только в том случае, если будет составлена комбинация. Выкладывать карты без образования комбинаций нельзя, а также нельзя выкладывать так, что комбинация будет составлена только из своих карт.

Если карта третьей колоды определяет для выполнения хода такую карту, которая перевернута обратной стороной наружу или отсутствует на поле, то снимать с поля нечего, но при этом игрок может выложить на поле какую-либо карту из рук, после чего ход переходит противнику.

Карты противника в составе образованных комбинаций переворачивают обратными сторонами наружу. Выигрывает тот игрок, кто перевернул больше карт противника.

Игра завершается после двух перелистываний третьей колоды.

- Может быть разрешено снимать с поля не только идентичные карты, но и любые карты на клетках, которые идентичны картам третьей колоды. То есть в этом случае если допустим, игрок открыл из третьей колоды 300К, то может снять с поля 30К (если играет второй колодой) или может снять с поля такую свою карту, которая находится на три-красной светлой или тёмной клетке.

Но снимают с поля только открытые карты, а если карта перевернута обратной стороной наружу, то определяет величину проигрыша и не может быть использована для выполнения хода.

### **Игра 157.**

Игра основана на образовании комбинаций.

Игра проводится двумя полными колодами, а также третьей колодой, которая определяет используемые для выполнения хода карты.

Предварительно карты двух колод тасуют и раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля. Каждый игрок играет картами своей колоды при условии, что карты одной колоды раскладывают на светлых клетках, а карты второй колоды на тёмных клетках поля.

Карты третьей колоды тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Перед началом игры 1С и 10С снимают с поля и в игре не используют, а на поле появляются две свободные клетки.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перелистывают карты третьей колоды и используют для выполнения хода такие свои карты на поле, которые идентичны картам третьей колоды, как и в предыдущей игре.

Если игрок получил право выполнить ход картой, которая находится в составе имеющейся на поле комбинации, то карты противника в составе такой комбинации переворачивают обратной стороной наружу.

Если карта не находится в составе комбинации, то можно переложить карту на какую-либо свободную клетку, но только в том случае, если будет образована комбинация, в состав которой войдут карты противника, которые можно перевернуть обратной стороной наружу.

Если карта не находится в составе комбинации и не может быть переложена на свободную клетку так, чтобы была образована комбинация, то остаётся на той клетке, на которой находится, и очередь хода переходит противнику.

Если комбинация состоит только из своих карт, то карты такой комбинации не переворачивают.

Если карта третьей колоды определяет для выполнения хода перевернутую карту, то ход выполнить нечем и право хода переходит противнику.

Игра завершается после двух перелистываний третьей колоды. Выигрывает тот игрок, кто перевернул больше карт противника.

- Каждому игроку может быть разрешено выполнить ход согласно той карте, согласно которой противник не выполнил ход. То есть если противник открыл карту третьей колоды, но идентичная карта противника перевернута, и противнику нечем выполнить ход, то вы можете выполнить ход согласно той карте, которую открыл противник, или можете открыть новую карту.

Если противник открыл карту третьей колоды, согласно которой ход возможен, то в свою очередь хода вы должны открывать из третьей колоды новую карту.

- Может быть разрешено выкладывать на поле 1С и 10С, которые были сняты с поля перед началом игры. То есть в этом случае в свою очередь хода можно не открывать карту из третьей колоды, а выложить на поле 1С или 10С, но только в том случае, если будет образована комбинация.

Или выполнить ход 1С или 10С может быть разрешено тогда, когда из третьей колоды открыта 100С.

Если 1С и 10С разрешено выкладывать на поле, то игра завершается, когда эти карты выложены и свободных клеток на поле не осталось.

- Перед началом игры игроки могут снять с поля не 1С и 10С, а любые свои карты.

### **Игра 158.**

Игра основана на сопоставлении идентичных карт и клеток игрового поля.

Игра проводится двумя полными колодами, а также третьей колодой, которая определяет используемые для выполнения хода карты, или определяет клетки игрового поля, на которых выполняют ход.

Предварительно две колоды тасуют и раскладывают на 64 клетках поля «В» (игра проводится на поле «В»). На тёмных клетках поля карты располагают закрыто, а на светлых клетках открыто, причём карты двух колод перемежаются на светлых и тёмных клетках в случайном порядке. Своих и чужих карт для игроков не существует, и поэтому каждый может играть любыми картами.

Карты третьей колоды тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игроки по очереди перелистывают карты третьей колоды и выполняют ходы согласно тем картам, которые открыты из третьей колоды.

Для одного игрока выполнение хода заключается в том, что он переворачивает обратной стороной наружу такую карту,

которая идентична карте третьей колоды, а для второго игрока выполнение хода заключается в том, что он переворачивает лицевой стороной наружу такую карту, которая находится на клетке идентичной карте третьей колоды. То есть для одного игрока задачей игры является переворачивание карт оборотными сторонами наружу, а для второго игрока задачей игры является переворачивание карт лицевыми сторонами наружу.

Карты третьей колоды для одного игрока определяют идентичные карты на поле, которые игрок переворачивает оборотной стороной наружу, а для второго игрока определяют идентичные клетки поля, на которых игрок переворачивает карты лицевой стороной наружу.

Если карта третьей колоды определяет клетки поля, на которых нет необходимости переворачивать карты, или определяет карты, которые нет необходимости переворачивать, то игрок не выполняет ход.

Переворачивают карты на тех клетках, на которых карты находятся, то есть каждая карта остаётся на той клетке, на которой оказалась в результате случайного предварительного расклада.

Игра завершается, когда на каком-либо вертикальном или горизонтальном ряду клеток все карты будут обращены лицевой или оборотной стороной наружу, причём если карты обращены лицевой стороной наружу, то выигрывает один игрок, а если карты обращены оборотной стороной наружу, то выигрывает второй игрок.

- Игра может быть пасьянсом.

Перед началом пасьянса две колоды тасуют и раскладывают на клетках поля так же, как перед началом игры. После чего игрок перелистывает третью колоду, и согласно картам третьей колоды выполняет ходы идентичными картами или картами на идентичных клетках.

Если на поле есть обращённая лицевой стороной наружу идентичная карта, то игрок переворачивает эту карту оборотной стороной наружу, а если нет идентичной карты, то должен перевернуть лицевой стороной наружу карту на идентичной клетке. То есть задача пасьянса заключается в том, что необходимо переворачивать карты оборотной стороной наружу, но если на поле нет идентичных карт, которые можно перевернуть оборотной стороной наружу, то игрок вынужден перевернуть лицевой стороной наружу карту на идентичной клетке.

Если игрок не может выполнить ход, то открывает из третьей колоды новую карту и выполняет следующий ход.

Если на каком-либо вертикальном или горизонтальном ряду клеток все карты перевернуты оборотными сторонами наружу, то игрок снимает все карты с такого вертикального или горизонтального ряда.

Пасьянс решён, если после двух перелистываний третьей колоды все карты сняты с поля.

*Могут быть разные игры, в которых играют двумя колодами, а карты третьей колоды определяют используемые для выполнения хода карты, или определяют клетки игрового поля, на которых выполняют ход, а три вышеперечисленные игры приведены для примера.*

В следующей игре карты третьей колоды определяют величину выполняемого хода и карты, которыми выполняют ход.

### Игра 159.

Игра основана на сопоставлении одинаковых мастей или достоинств карт.

В игре участвует любое число игроков.

Игра проводится двумя полными колодами, а также третьей колодой, которая определяет величину выполняемого хода и карты, которыми выполняют ход.

Предварительно карты двух колод тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках показанных крестиками на рис.64. На каждой клетке располагают две карты, а на угловых клетках поля четыре карты, которые накладывают открытыми стопками друг на друга.

Или игра может быть проведена сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 7. В этом случае на каждой клетке по периметру поля располагают две карты, которые наложены открытыми стопками друг на друга.

Своих и чужих карт для игроков не существует, и поэтому каждый может играть любыми картами.

Карты третьей колоды тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игроки по очереди перелистывают карты третьей колоды и используют для выполнения хода такие карты на поле, которые идентичны картам третьей колоды.

	с	з	ж	к	к	ж	з	с
8	Х	Х	Х	Х	Х	Х	Х	Х
7	Х							Х
6	Х							Х
5	Х							Х
4	Х							Х
3	Х							Х
2	Х							Х
1	Х	Х	Х	Х	Х	Х	Х	Х
	к	ж	з	с	с	з	ж	к

Рис.64

Выполнение хода заключается в том, что игрок перемещает карту на такое число клеток, сколько указывает достоинство карты третьей колоды. Допустим, игрок открыл из третьей колоды 200К, значит, выполняет ход 2К или 20К, которую перемещает на две клетки.

Карты перемещаются по часовой стрелке, то есть карты расположены по периметру поля и соответственно перемещаются по периметру поля по часовой стрелке. При перемещении карты накладывают на любые другие карты или на свободные клетки.

Перемещение карт является обязательным, то есть если идентичная карта доступна для выполнения хода, то игрок обязан выполнить ход. Если на поле нет идентичной карты или идентичная карта не доступна для выполнения хода, то право хода переходит следующему игроку.

Каждая карта перемещается отдельно, то есть целые стопки не перемещают.

Если в результате хода карта наложена на какую-либо карту соответствующей масти или соответствующего достоинства, то игрок снимает с поля все карты, которые имеются на той клетке, на которую выполнен ход. В том числе снимает с поля карту, которой выполнил ход.

Игра завершается после трёх перелистываний третьей колоды. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Если друг на друга наложены идентичные карты, то это можно расценивать как

безусловный выигрыш. То есть если игрок открыл из третьей колоды, допустим 200К, и при выполнении хода наложил 2К на 20К или 20К на 2К, то может снять с поля все имеющиеся на поле карты, после чего игра завершается.

- Если в игре участвуют два игрока, то один игрок может перемещать карты по часовой стрелке, а второй игрок против часовой стрелки.

Или направление перемещения карт игроки могут выбирать в процессе выполнения хода, то есть могут перемещать карты по часовой стрелке или против часовой стрелки.

- Игра может быть основана на образовании комбинаций. В этом случае игроки снимают с поля карты, если перемещённая карта составила в совокупности с другими картами по периметру поля комбинацию, причём снимают целые стопки, если верхние карты стопок вошли в состав комбинации.

- Перед началом игры карты третьей колоды можно раздать игрокам в руки, то есть игроки могут не перелистывать карты третьей колоды, а распределить поровну и перед выполнением хода выкладывать из рук одну любую карту, согласно которой будет выполнен ход.

*Данный метод манипулирования картами третьей колоды может быть использован и в других играх, в которых игра проводится двумя колодами карт, а карты третьей колоды являются определителями выполняемых ходов.*

Особенностью следующей игры является то, что предварительно используемые карты раскладывают на одном игровом поле, а игра происходит на другом игровом поле.

### **Игра 160.**

Игра основана на сопоставлении идентичных карт и клеток игрового поля.

Игра проводится двумя полными колодами, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 64 клетках поля «В».

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают карты на поле «В» и выкладывают на поле «А».

Игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля «В» и каждый выбирает для выполнения хода крайние по вертикали карты со своей стороны поля. Если крайняя карта на какой-либо вертикали использована для выполнения хода, то крайней становится следующая карта на этой вертикали, а если на какой-либо вертикали осталась одна карта, то такая карта становится доступной для выполнения хода для обоих игроков.

На поле «А» карты выкладывают на идентичные клетки.

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

Если карты составили на поле «А» необходимый ряд, то все карты этого ряда снимают с поля.

Игра завершается, когда все карты переложены с поля «В» на поле «А». Выигрывает тот игрок, кто снял с поля «А» больше карт.

- Игра может быть основана на образовании комбинаций. В этом случае игроки в соответствии с правилами игры выбирают для выполнения хода карты на поле «В» и выкладывают на поле «А» так, чтобы составить комбинации.

Первую карту можно выложить на поле «А» на любую клетку, но в последующем можно выкладывать на клетки соседние по вертикали, горизонтали или диагонали с другими ранее выложенными картами.

Если игрок выложил карту и на поле «А» образовалась комбинация, то снимает с поля все карты этой комбинации, которые определяют величину выигрыша.

*Могут быть разные варианты игр, в которых карты предварительно располагают на одном игровом поле, а игра происходит на другом поле.*

Следующие две игры являются не совсем карточными играми, хотя для их проведения применяется настоящее карточное устройство.

### **Игра 161.**

В игре участвуют три игрока.

Игра проводится тремя сокращёнными колодами с достоинствами карт от 1 до 6, которые предварительно тасуют и раскладывают на 72 клетках поля «С». Каждому игроку принадлежат карты одной из колод при условии, что карты трёх колод перемежаются на клетках поля в случайном порядке.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают какой-либо вертикальный или горизонтальный ряд клеток и снимают все карты с этого ряда, причём снимают независимо от принадлежности игрокам, то есть если на выбранной вертикали или горизонтали есть свои карты, то их тоже снимают с поля.

Задача игры заключается в том, что игрокам необходимо снять с поля больше карт противников. Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не останется ни одной карты на поле. Данный игрок проигрывает, причём проигрывает только один игрок, кто раньше остался без своих карт на поле, а двое игроков выигрывают.

- Может быть разрешено снимать карты не только с вертикальных или горизонтальных, но и диагональных рядов клеток.

- Величина выигрыша двух выигравших игроков может быть определена суммой достоинств оставшихся на поле карт.

**Игра 162.**

Информация на лицевой стороне карт в данной игре не имеет значения, то есть игру проводят с учётом информации, которая имеется на оборотной стороне карт. Во внимание принимаются крестики и отсутствие крестиков, а также наличие или отсутствие тёмных окружностей на оборотной стороне карт.

Игра аналогична известной игре в крестики-нолики, то есть задача игры заключается в том, что необходимо выложить на поле и расположить в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали такие карты, которые имеют на оборотной стороне какое-либо одно из обозначений.

Для проведения игры используют одну, две или три колоды, которые предварительно тасуют и располагают общей стопкой, из которой игроки по очереди берут карты и выкладывают на любые свободные клетки поля. Если кому-либо из игроков удалось расположить определённое число карт с крестиками или без крестиков, с двойными или одиночными окружностями или без окружностей в ряд, то все карты такого ряда снимают с поля.

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

• У игры может быть обратная задача, то есть в этом случае проигрывает тот игрок, кто вынужден забрать с поля больше карт.

• Если в игре участвуют два или три игрока, то каждый может играть картами своей колоды. При этом наличие и отсутствие тёмных окружностей на оборотной стороне карт можно не учитывать, поскольку данные обозначения являются отличительными признаками карт разных колод, при помощи которых игроки отличают свои карты от карт противников, и во внимание при расположении карт в ряд можно принимать только крестики и отсутствие крестиков.

Либо наличие/отсутствие тёмных окружностей можно учитывать. В этом случае каждому игроку необходимо расположить в ряд карты своей колоды, или расположить в ряд любые карты с крестиками или без крестиков.

Описание игр полной версии настоящей карточной игры можно завершить, но перечень всевозможных игр вовсе не завершён, поскольку многообразие карточных игр на игровом поле может оказаться вовсе беспредельным.

Игры в настоящем руководстве собраны в том порядке, в каком пришли в голову. Возможно, было бы правильным собрать игры в порядке увеличения сложности, что удобно для постепенного ознакомления. Но если начинать с простых игр, то устройство карт не будет понятно с самого начала, а если начинать с более сложных игр, то можно сразу познакомиться с устройством карт и теми возможностями, которые в них заложены, после чего различные игры становятся понятными сами собой. То есть уже не надо подробно объяснять правила, поскольку можно предполагать, какие правила должны быть необходимы.

Игры сгруппированы согласно основополагающим принципам, а также сгруппированы согласно игровым методам, каждый из которых может быть применен в играх с разными основополагающими принципами.

Каждая игра может иметь множество игровых вариантов, но все вероятные варианты для каждой игры невозможно упомянуть, и поэтому реальное количество игр в рамках настоящего руководства не идентифицировано.

В конце шестой части руководства представлены некоторые игровые позиции карт, которые аналогичны для игровых позиций основной версии игры, но могут быть использованы на поле «В» или «С» с применением третьей колоды и джокеров.

	З	С	К	Ж	З	С	К	Ж
8	700 Ж	600 К	800 С	100 З	100 Ж	800 К	600 С	700 З
7	300 Ж	400 К	200 С	500 З	500 Ж	200 К	400 С	300 З
6								
5								
4								
3								
2	300 С	400 З	200 Ж	500 К	500 С	200 З	400 Ж	300 К
1	700 С	600 З	800 Ж	100 К	100 С	800 З	600 Ж	700 К
	К	Ж	З	С	К	Ж	З	С

Рис.1(В).

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

Рис.2(В).

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

Рис.2(С).

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

Рис.4(В).

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

Рис.4(С).

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

Рис.6(С).

	З	С	К	Ж	З	С	К	Ж
8		600 К		100 З		100 Ж		600 С
7	400 С		300 Ж		400 К		300 З	
6		500 З		200 С		500 Ж		200 К
5								
4								
3	200 Ж		500 К		200 З		500 С	
2		300 С		400 Ж		300 К		400 З
1	600 З		100 К		100 С		600 Ж	
	К	Ж	З	С	К	Ж	З	С

Рис.7(В).

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

Рис.7(С).

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

Рис.17(В).

	З	С	К	Ж	З	С	К	Ж
8	500 Ж	600 К	200 С	100 З	100 Ж	200 К	600 С	500 З
7	700 Ж	800 К	400 С	300 З	300 Ж	400 К	800 С	700 З
6								
5								
4								
3								
2	700 С	800 З	400 Ж	300 К	300 С	400 З	800 Ж	700 К
1	500 С	600 З	200 Ж	100 К	100 С	200 З	600 Ж	500 К
	К	Ж	З	С	К	Ж	З	С

Рис.19(В).

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

Рис.27(С).

2006 © С.Л.Панфилов.

www.64g.ru

e-mail: panf-sergey@list.ru