

## ОТКРЫТЫЕ ЧИСЛА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ ( малая версия игры ) инструкция изготовления

На страницах 2, 3, 4, 5 имеются изображения лицевых и оборотных сторон двух колод числовых игральные карт, которые необходимо напечатать и склеить. А также имеются пунктирные линии, по которым изображения надо разрезать на отдельные игральные карты.

Чтобы совместить (склеить) лицевые и оборотные изображения колод, необходимо:

- 1) наклеить лицевое изображение колоды на плотную бумагу (лучше использовать клей “Момент”, а ещё лучше клей-аэрозоль);
- 2) на лицевом изображении проткнуть иглой отверстия по углам пунктирной линии обреза;
- 3) на оборотной стороне плотной бумаги, ориентируясь по отверстиям, отчертить поверхность, на которую будет наклеено оборотное изображение колоды;
- 4) обрезать по пунктирной линии края у оборотного изображения, так чтобы его можно было совместить с отчерченной поверхностью на оборотной стороне плотной бумаги, после чего наклеить оборотное изображение колоды на оборотную сторону плотной бумаги.  
(Надо совместить лицевое и оборотное изображение первой колоды, а также лицевое и оборотное изображение второй колоды.)

Если есть принтер, который может “протаскивать” толстую бумагу, то можно использовать двухстороннюю печать, для чего принтер надо соответствующим образом настроить, чтобы он мог использовать изображения имеющиеся на страницах 2-3 и 4-5, причём принтер должен напечатать так, чтобы лицевые и оборотные изображения колод на двух сторонах печатного листа совпали.

Можно напечатать лицевое изображение на наиболее толстой бумаге, на которую способен принтер, а оборотное изображение на тонкой бумаге, после чего склеить оба изображения.

Или можно отнести файл с изображениями в печатный салон, работники которого должны сделать всё так, как необходимо для того, чтобы можно было играть.

На страницах 6, 7, 8, 9 имеются изображения игрового поля, которые тоже необходимо напечатать и наклеить на плотную бумагу. Игровое поле поделено на четыре изображения, так чтобы поместиться в формате А4. Необходимо обрезать лишние края у каждого изображения и правильно совместить их на плотной бумаге формата А2.

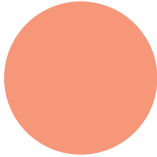
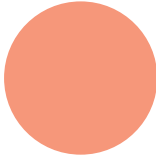
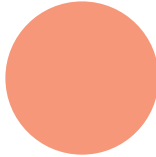
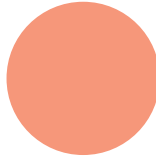
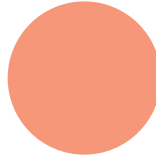
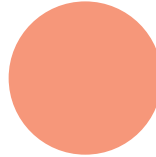
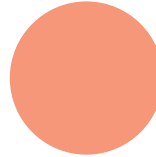
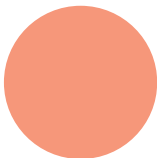
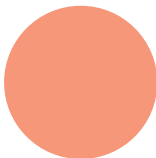
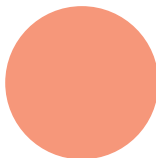
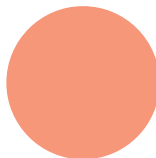
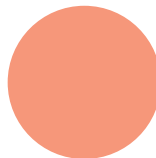
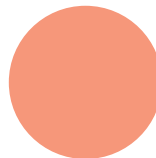
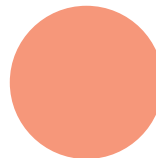
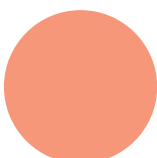
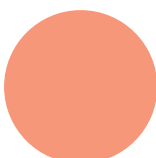
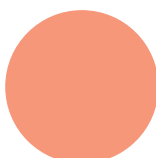
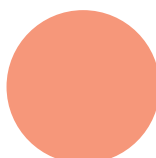
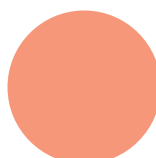
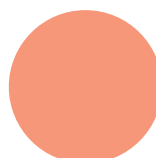
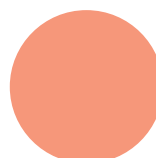
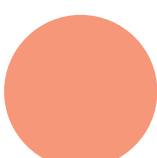
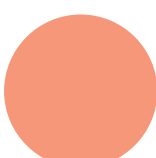
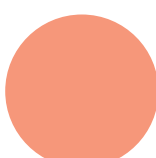
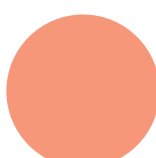
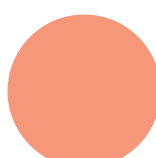
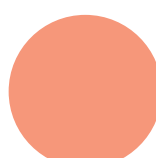
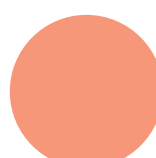
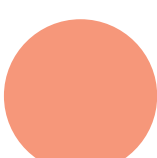
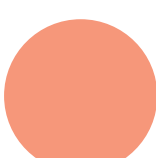
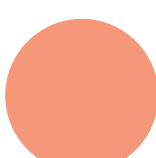
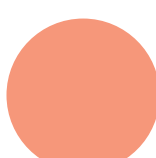
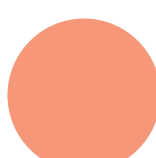
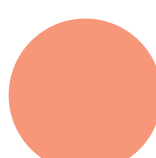
Можно сделать складное игровое поле, наклеив изображения двух четвертей на один лист формата А3, а изображения двух противоположных четвертей на второй лист формата А3, после чего соединить два листа скотчем, получив таким образом соединённые две половины игрового поля.

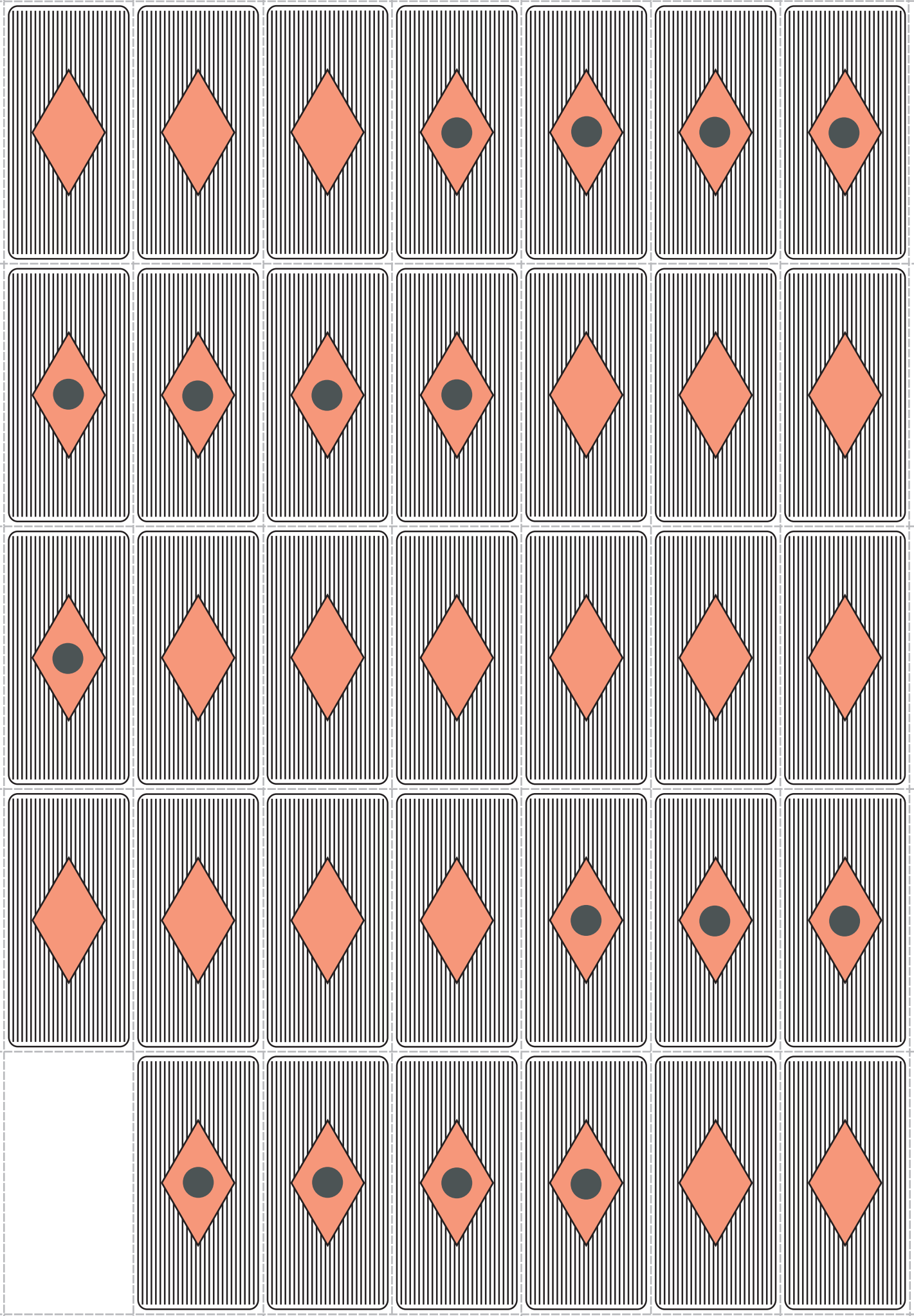
(Можно использовать собственную технологию изготовления в зависимости от возможностей принтера и программного обеспечения компьютера.)




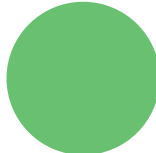

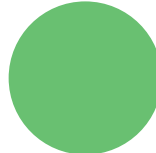
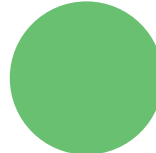
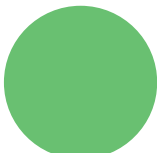
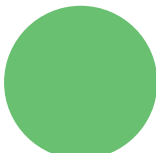
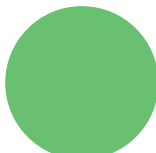
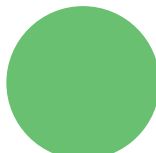
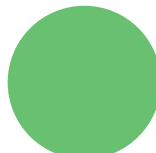
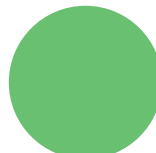

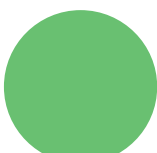
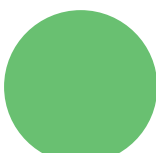



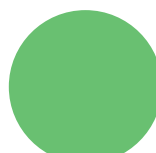














На страницах 10-16 представлены правила игры.

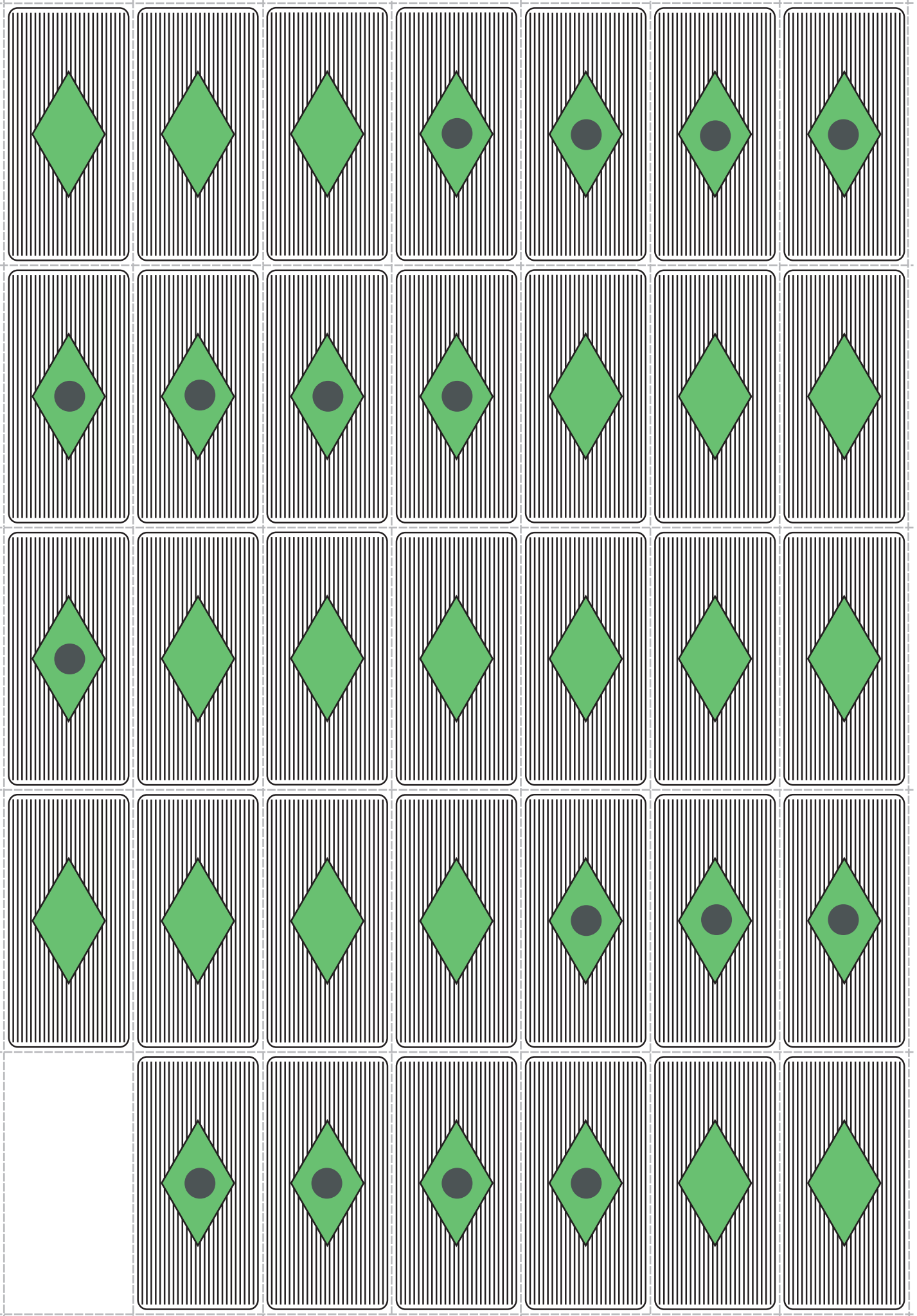
*В данном файле представлена вторая часть правил игры.*

*Первую и третью части правил игры, а также изображения числовых игральные карт и игровых полей для других версий игры смотрите в файлах: [och1.pdf](#) и [och3.pdf](#)*

0  0	1  1	2  2	3  3	4  4	5  5	6  6
7  7	8  8	9  9	10  10	11  11	12  12	13  13
14  14	15  15	16  16	17  17	18  18	19  19	20  20
21  21	22  22	23  23	24  24	25  25	26  26	27  27
28  28	29  29	30  30	31  31	32  32	33  33	



0  0	1  1	2  2	3  3	4  4	5  5	6  6
7  7	8  8	9  9	10  10	11  11	12  12	13  13
14  14	15  15	16  16	17  17	18  18	19  19	20  20
21  21	22  22	23  23	24  24	25  25	26  26	27  27
28  28	29  29	30  30	31  31	32  32	33  33	

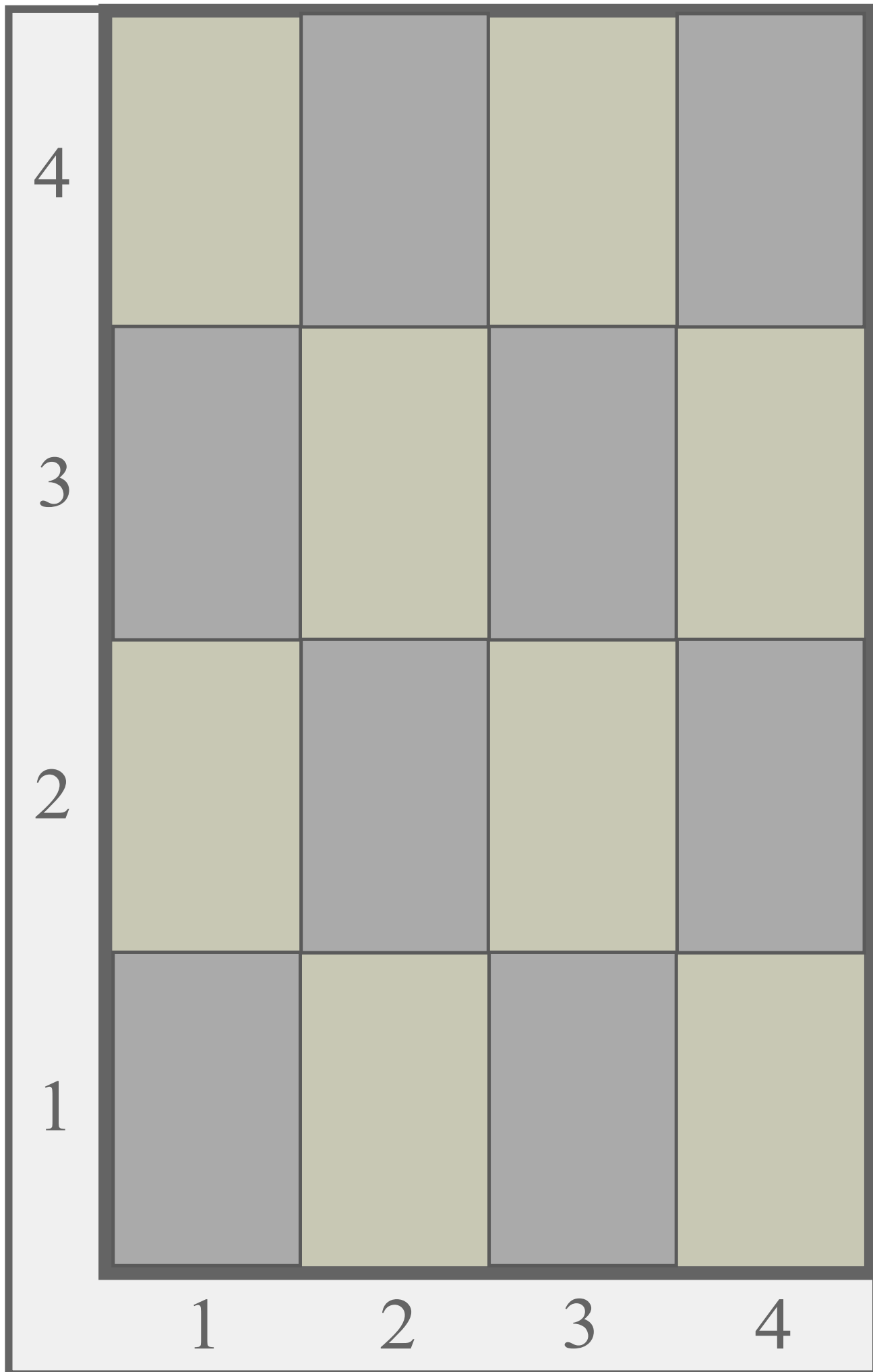


Игровое поле (четверть первая).

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

Игровое поле (четверть вояж).

8	8	7	6	5
8	7	6	5	
7	6	5		
9	8	7	6	5
5	4	3	2	1



Игровое поле (четверть трезья).

Игровое поле (четверть четвертая).

		4	
		3	
		2	
		1	
5	6	7	8

# ОТКРЫТЫЕ ЧИСЛА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

## математическая игра

### ЧАСТЬ ВТОРАЯ

#### Малая версия игры.

Малая версия настоящей игры содержит две колоды числовых карт, в каждой из которых имеется 34 карты с числами от 0 до 33. Числа нанесены на карты прямо и перевернуто, что позволяет двум игрокам при расположении друг напротив друга по разные стороны игрового поля читать числа прямо.

Посредством разноцветных окружностей на лицевых сторонах и разноцветных ромбов на оборотных сторонах обозначена принадлежность карт к разным колодам, что позволяет двум игрокам отличать карты своей колоды от карт колоды противника.

Точками на оборотных сторонах обозначены карты с числами, в которых есть цифры 0, 1, 2, 3 и нет цифр 4, 5, 6, 7, 8, 9. Данные числа называются “четверные” и соответственно точками обозначены карты с четверными числами, которые необходимы для проведения определённых игр основанных на образовании комбинаций чисел (числовых комбинаций).

Игровое поле малой версии игры имеет 8 вертикалей и 8 горизонталей, что образует 64 клетки. Вертикали и горизонтали игрового поля имеют числовую нотацию, которая необходима для идентификации игровых позиций. В шашечном порядке клетки игрового поля тёмные и светлые, что позволяет видеть диагонали.

Конструкция малой версии игры позволяет проводить разнообразные игры с применением различных правил. То есть карты выкладывают, перекладывают или перемещают на клетках игрового поля, и при этом взаимодействие карт происходит согласно величине чисел и наличию одинаковых цифр в числах. Карты с большими числами могут бить карты с меньшими числами, а также карты могут бить друг друга, если имеют одинаковые цифры, из которых состоят числа.

Допустим, карта с числом 5 может побить карту с числом 15, поскольку обе карты имеют цифру 5, но не может побить карту с числом 9, поскольку число 5 меньше числа 9. Карта с числом 9 может побить карту с числом 5, но не может побить карту с числом 10, поскольку число 10 больше числа 9. Карта с числом 10 может побить карту с числом 9, поскольку число 10 имеет большую величину, или карту с числом 11, поскольку имеет одинаковую цифру. Такая иерархия карт, связанная не только с величиной чисел, но и с цифрами, из которых состоят числа, обеспечивает возможность игрового взаимодействия.

Кроме того, возможны игры с четверными числами, в которых карты выкладывают, перекладывают или перемещают на клетках игрового поля, и при этом взаимодействие карт происходит согласно комбинациям, которые образуют последовательности чисел.

Математические действия в рамках малой версии игры нецелесообразны, поскольку для этого предназначена большая версия, где есть числа от 0 до 99 и игровое поле с числовой нотацией от 0 до 9. Но в рамках малой версии целесообразны игры, в которых числа перемещают по клеткам поля подобно тому, как перемещают фигуры в шахматных играх, а также целесообразны игры, в которых числовыми картами манипулируют на клетках игрового поля без математических действий.

То есть большая версия игры целесообразна для игр, в которых числа на картах рассматривают в качестве результатов математических действий с числовой нотацией поля, либо для иных игр, в которых производятся математические вычисления. А малая версия игры целесообразна для игр, в которых взаимодействие карт происходит согласно величине чисел и наличию одинаковых цифр в числах, либо согласно образованию числовых комбинаций. Но всё же обе версии могут быть использованы для осуществления всевозможных игр и позволяют применять разнообразные правила.

#### Игра 11.

Игра основана на побитии карт.

Для проведения игры используют игровое поле и колоды карт малой версии.

В игре участвуют два игрока.

Каждый игрок играет своей колодой и отличает свои карты от карт противника при помощи разного цвета.

В каждой колоде используют карты с числами от 0 до 31, и не используют карты с числами 32 и 33. Поэтому в каждой колоде имеется 32 карты, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке открыто на противоположных половинах поля. Карты одного игрока располагают на 32 клетках одной половины поля, а карты второго игрока на 32 клетках противоположной половины поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по клеткам поля. Расстоянием перемещения является одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали, то есть амплитуда движения карт подобна движениям шахматного короля.

Предварительно принадлежащие игрокам карты расположены так, что на поле нет свободных клеток, и поэтому тот игрок, кто начинает игру, первым ходом должен побить какую-либо карту противника. В последующем, когда на поле появляются свободные клетки, можно бить карты противника или перемещать карты на любые свободные клетки.

Правила побития карт аналогичны прочим играм, в которых основополагающим правилом является побитие карт. То есть согласно числовой иерархии карты с большими числами могут бить карты с меньшими числами, а также карты могут бить друг друга, если числа карт имеют какие-либо одинаковые цифры.

Карты бьют друг друга наложением, то есть если вы наложили свою карту на карту противника, то снимаете карту противника с поля, а ваша карта занимает её место.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какую-либо свою карту за противоположный край

поля. Выигрывает тот игрок, кто сделал это раньше, но учитывается преимущество первого хода, то есть если выигрывающий игрок начинал игру первым, то второй игрок имеет право сделать ещё один ход, после чего игра может завершиться вничью, если второй игрок тоже перемещает карту за противоположный край поля.

- Можно применять правило побития карт, согласно которому величина чисел не имеет значения, но карты бьют друг друга, если имеют в составе чисел какие-либо одинаковые цифры. То есть в этом случае большие числа не позволяют бить меньшие числа, но если числа карт имеют одинаковые цифры, то могут бить друг друга.

В случае применения такого правила расстоянием перемещения карт за один ход может быть любое количество клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, то есть амплитуда движения карт может быть подобна движениям шахматного ферзя.

- Можно применять пропорциональные группы карт из комплекта большой версии игры или колоды карт с обратными числами, а также соответствующие игровые поля, которые позволяют расположить используемые карты на противоположных половинах поля.

	1	2	3	4	5	6	7	8
8	15	13	11	0	1	10	12	14
7	2	4	6	9	8	7	5	3
6								
5								
4								
3								
2	3	5	7	8	9	6	4	2
1	14	12	10	1	0	11	13	15

рис. 3

### Игра 12.

Игра основана на побитии карт.

Для проведения игры используют игровое поле и колоды карт малой версии.

В игре участвуют два игрока.

Каждый игрок играет картами своей колоды, но используют сокращённые колоды с числами от 0 до 15, которые предварительно располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.3 при условии, что принадлежащие игрокам карты располагают на противоположных половинах поля. Либо можно применять какие-либо другие варианты начальных игровых позиций, в которых карты одного игрока располагают на 1-2 горизонталях, а карты противоположного игрока на 8-7 горизонталях поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, и при этом могут бить карты противника. Правила побития аналогичны прочим играм, в которых основополагающим правилом является побитие карт. Побитые карты снимают с поля и исключают из игры.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо побить карту противника с числом 0, то есть карты с числом 0 являются зачётными, которые необходимо побить, чтобы выиграть. Проигрывает тот игрок, чья зачётная карта побита.

- Расстоянием перемещения карт за один ход может быть любое количество клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

21	25	29	33	1	37	34	30	26	22
18	14	10	6	38	2	5	9	13	17
16	12	8	4	3	39	7	11	15	19
23	27	31	35	36	0	32	28	24	20

рис 4

25	21	17	29	1	18	22	26
6	10	14	2	30	13	9	5
15	11	7	3	31	4	8	12
16	20	24	28	0	27	23	19

рис 5

- Можно применять пропорциональные группы карт из комплекта большой версии игры или колоды карт с обратными числами, а также соответствующие игровые поля.

Если применяется комплект карт большой версии игры, то играют сокращёнными пропорциональными группами, которые предварительно располагают на столеточном игровом поле в начальных игровых позициях показанных на рис.4. При этом зачётными являются карты с числами 0 и 1, которые переворачивают обратными сторонами наружу, после чего перевёрнутые зачётные карты могут быть побиты любыми картами независимо от чисел.

Либо сокращённые пропорциональные группы большой версии игры можно предварительно расположить на игровом поле малой версии, которое имеет 64 клетки, в начальных игровых позициях показанных на рис.5.

На рис.4 и рис.5 числа карт показаны тёмным цветом, а красные числа обозначают силу карт. Допустим, карта с числом 21 может побить 16 карт противника, что является силой карты. Также остальные карты могут побить определённое количество карт противника. Итого совокупная сила карт в пропорциональной группе, где зачётной является карта с числом 0, при игре на столеточном поле 251, а при игре на игровом поле из малой версии 157. В другой пропорциональной группе, где зачётной является карта с числом 1, совокупная сила карт при игре на столеточном поле 254, а при игре на игровом поле из малой версии 158, что указывает приблизительное равенство сил. Но поскольку в одной из групп совокупная сила карт немного больше, то начинать игру и делать первый ход должен игрок, чья зачётная карта имеет число 0, что компенсирует незначительную разницу сил.

Кроме того, для равных шансов на выигрыш имеет значение расположение карт в начальных игровых позициях, и поэтому можно применять различные варианты позиций, которые могут отличаться от предлагаемых. Но при условии, что начальное расположение карт имеет значение, когда расстоянием перемещения карт за один ход является любое количество клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, а если карты перемещаются на одну клетку, то можно располагать карты случайно. То

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	36	47	24	64	13	72	21	52	34
7	41	32	53	17	73	15	61	26	45
6									
5									
4									
3									
2	43	27	62	14	74	16	54	31	42
1	35	51	23	71	12	63	25	46	37

рис. 6

есть зачётные карты располагают на королевских клетках и переворачивают оборотными сторонами наружу, а остальные карты тасуют и раскладывают в случайном порядке.

Если используют колоды карт с обратными числами, то предварительно используемые карты располагают в начальных игровых позициях, которые показаны на рис.6, а зачётными являются карты с числами 12 и 13 (используемые карты имеют на оборотной стороне крестики).

### Игра 13.

Игра основана на побитии карт.

Для проведения игры используют игровое поле и колоды карт малой версии.

В игре участвуют два игрока.

Каждый игрок играет картами своей сокращённой колоды с числами от 0 до 15, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля. То есть карты одного игрока располагают на 1-2 горизонталях, а карты противоположного игрока на 8-7 горизонталях.

Игра заключается в том, что игроки по очереди обязаны перемещать свои карты за один ход по вертикали или диагонали вперёд, и не могут перемещать назад или по горизонтали вбок. Перед каждой картой есть три клетки, на которые может произойти перемещение.

В процессе игры игроки обязаны бить карты противника, то есть если противник может побить вашу карту, то обязан это делать. При условии, что необходимо указывать на то, что карта противника может побить вашу карту.

Правила побития карт аналогичны прочим играм, в которых основополагающим правилом является побитие карт.

Бьют карты во всех направлениях, то есть на свободные клетки карты перемещают только вперёд, но если можно побить карту противника ходом назад или вбок, то необходимо это делать.

Побитые карты снимают с поля.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо, чтобы своих карт на поле было меньше, то есть игра ведётся в поддавки.

Игра завершается, когда карты на поле становятся неподвижными, или когда у кого-либо из игроков не осталось на поле карт. То есть карты перемещаются только вперёд и когда достигают противоположных половин поля, то становятся неподвижными, после чего игра завершается. Выигрывает тот игрок, у кого осталось меньше карт на поле.

9	1	2	5	6	9	10	13	14	17	18
8	21	22	25	26	29	30	33	34	37	38
7	41	42	45	46	49	50	53	54	57	58
6	61	62	65	66	69	70	73	74	77	78
5										
4										
3	60	63	64	67	68	71	72	75	76	79
2	40	43	44	47	48	51	52	55	56	59
1	20	23	24	27	28	31	32	35	36	39
0	0	3	4	7	8	11	12	15	16	19
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

рис. 7

- Можно применять пропорциональные группы карт из комплекта большой версии игры, которые перед началом игры располагают на соответствующем игровом поле в начальных игровых позициях показанных на рис.7 при условии, что предварительно используемые карты тасуют и располагают в начальных игровых позициях в случайном порядке.

То есть 40 карт одной пропорциональной группы, в которой максимальное число 79, располагают на 0-1-2-4 горизонталях, и 40 карт второй пропорциональной группы, в которой максимальное число 78, располагают на 9-8-7-6 горизонталях, после чего каждый игрок играет картами своей пропорциональной группы.

- Также можно применять колоды карт с обратными числами, которые предварительно располагают на игровом поле, которое имеет 72 клетки при условии, что 36 карт одной колоды и 36 карт второй колоды можно расположить на противоположных половинах поля так, чтобы перед началом игры используемые карты заполнили все клетки поля.

В трёх вышеперечисленных играх применялось правило побития карт, согласно которому карты взаимодействовали в зависимости от числовой иерархии. Перечисленные игры можно проводить посредством комплектов и колод карт из разных версий, и поэтому различные игровые варианты очень многообразны, но кроме перечисленных игр возможны многие другие игры, основанные на побитии карт, которые могут быть осуществлены в рамках малой версии игры или других версий.

Основополагающим правилом следующего вида игр, которые возможны в рамках малой версии, а также возможны в рамках других версий, являются комбинации чисел. То есть основой игрового взаимодействия являются комбинации, которые образуют последовательности карт с определёнными числами.

### Игра 14.

Игра основана на образовании комбинаций чисел.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют игровое поле и колоды карт малой версии, но используют карты с четверными числами. То есть из состава колод выбирают карты с точками на оборотных сторонах, а остальные карты не используют.

Каждый игрок играет картами своей колоды, а именно играет набором четверных чисел из состава своей колоды.

	1	2	3	4	5	6	7	8
8	22	30	1	0	2	20	3	10
7	11	23	12	33	31	13	32	21
6								
5								
4								
3								
2	21	32	13	31	33	12	23	11
1	10	3	20	2	0	1	30	22

рис. 8

Перед началом игры карты с числом 0 располагают на королевских клетках, на которых в шахматной игре располагаются короли. То есть карту с числом 0 одной колоды и карту с числом 0 второй колоды располагают на королевских клетках, на противоположных половинах поля и переворачивают оборотными сторонами наружу.

Затем тасуют остальные карты и раскладывают в случайном порядке открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях в соответствии с расположением игроков, то есть карты одного игрока раскладывают на 1-2 горизонталях, а карты второго игрока на 8-7 горизонталях на противоположных половинах поля.

Либо для предварительного расположения карт можно использовать начальные игровые позиции, которые показаны на рис.8.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если в процессе перемещения карт образуются числовые комбинации, то игроки снимают с поля карты противника, которые входят в состав комбинаций. Если комбинации образованы из карт одного игрока, то такие комбинации с поля не снимают.

Комбинации образуют последовательности цифр 0-1-2, 1-2-3, 0-1-2-3, а также сочетания одинаковых цифр 0-0-0, 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3 (или большее количество одинаковых цифр). То есть комбинациями являются минимум три карты расположенные в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали, если в числах карт есть цифры, которые образуют перечисленные последовательности и сочетания. Допустим, расположенные в ряд карты с числами 31, 20, 33 образуют последовательность цифр 1-2-3 и являются комбинацией.

Если в результате перемещения карты образовалось несколько комбинаций по вертикали, горизонтали или диагонали, то игрок снимает с поля карты противника, которые входят в состав всех образованных комбинаций.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какую-либо свою карту на перевёрнутую карту противника, которая является зачётной. То есть в процессе игры друг на друга карты не накладываются, поскольку основополагающим правилом является образование комбинаций, но необходимо накладывать открытые карты на перевёрнутые зачётные карты. При условии, что на зачётные карты могут быть наложены любые карты независимо от чисел. А также при условии, что зачётные карты перемещаются по клеткам поля так же, как остальные карты, и не накладываются на другие карты.

Игра завершается выигрышем игрока, который наложил какую-либо свою карту на зачётную карту противника.

- Может быть разрешено накладывать зачётные карты на любые открытые карты. То есть если вы наложили свою зачётную карту на какую-либо карту противника, то снимаете эту карту противника с поля.

### Игра 15.

Игра основана на образовании комбинаций чисел.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют игровое поле и карты с четверными числами из состава колод малой версии. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока раскладывают в случайном порядке открыто на 1-2 горизонталях, а карты противоположного игрока на 8-7 горизонталях поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на любое количество клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

Если в процессе перемещения карт образуются комбинации, то игроки снимают с поля карты противника в составе образованных комбинаций. Правила образования комбинаций аналогичны предыдущей игре и остальным играм, в которых основополагающим правилом является образование комбинаций.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо снять с поля карты противника, в числах которых есть цифра 0, а именно карты с числами 0, 10, 20, 30, которые являются зачётными. При условии, что зачётные карты являются неподвижными и в ходе игры находятся на тех клетках, на которых оказались в результате случайного предварительного расклада.

Игроки должны перемещать остальные карты так, чтобы неподвижные карты вошли в состав комбинаций и были сняты с поля.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не осталось на поле неподвижных карт с числами 0, 10, 20, 30. Данный игрок проигрывает.

Если никто из игроков не может снять с поля все неподвижные карты противника, то проигрывает тот игрок, кто имеет меньше неподвижных карт.

- Перед началом игры неподвижные карты можно расположить на тёмных клетках крайних горизонталей поля, а остальные карты в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно расположению игроков по разные стороны поля.

### Игра 16.

Игра основана на образовании комбинаций чисел.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют игровое поле и карты с четверными числами из состава колод малой версии. Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях в соответствии с расположением игроков по разные стороны игрового поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на одну клетку по вертикали или диагонали вперёд, и не могут перемещать назад или по горизонтали вбок. То есть перед каждой картой есть три клетки, на которые может произойти перемещение, если эти клетки не заняты другими картами.

Друг на друга карты в ходе игры не накладываются, но если в процессе перемещения карт образуются комбинации, то игроки снимают с поля собственные карты в составе комбинаций. При условии, что необходимо наличие в комбинации хотя бы одной карты противника, чтобы снять с поля свои карты, а если комбинация состоит только из своих карт, то не имеет значения.

Правила образования комбинаций аналогичны прочим играм, которые основаны на образовании комбинаций.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить свои карты на половину поля противника, то есть необходимо, чтобы карты пересекли линию середины поля.

Необходимо перемещать только те карты, которые имеются на своей половине поля, и можно отказываться от выполнения хода теми картами, которые перемещены на половину поля противника.

Обратите внимание, что снятые с поля карты не надо перемещать, и поэтому игрокам выгодно составлять комбинации и снимать с поля свои карты.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не осталось на своей половине поля ни одной своей карты. Данный игрок выигрывает, но учитывается преимущество первого хода. То есть если выигрывающий игрок начинал игру первым, то проигрывающий игрок имеет право сделать ещё один ход, после чего игра может завершиться вничью, если у обоих игроков не осталось на своих половинах поля своих карт.

- Может быть разрешено снимать с поля свои карты не только в том случае, когда в состав комбинаций входят карты противника, но и в том случае, когда комбинации состоят только из своих карт. При этом если в результате случайного предварительного расклада в начальных игровых позициях карты образуют комбинации, то такие комбинации не учитываются. То есть игроки должны перемещать карты и снимать с поля карты из состава комбинаций образованных в результате перемещения карт.

- Чтобы сократить продолжительность игры, предварительно карты одного игрока можно расположить на 2-3 горизонталях, а карты противоположного игрока на 7-6 горизонталях поля.

- Можно использовать сокращённые колоды карт из состава малой версии игры с числами от 0 до 15 в каждой колоде.

	1	2	3	4	5	6	7	8
8		33		32		31		30
7	20		21		22		23	
6		13		12		11		10
5								
4								
3	30		31		32		33	
2		23		22		21		20
1	10		11		12		13	

рис. 9

### Игра 17.

Игра основана на образовании комбинаций чисел.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют игровое поле и наборы карт с четверными числами из состава колод малой версии, но не используют карты с числами 0, 1, 2, 3. То есть из каждой колоды используют 12 карт с четверными двузначными числами и не используют карты с однозначными числами 0, 1, 2, 3.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока раскладывают в шашечном порядке на тёмных клетках одной половины поля, а карты второго игрока в шашечном порядке на тёмных клетках противоположной половины поля, причём раскладывают карты в случайном порядке открыто.

Либо предварительно используемые карты можно расположить на поле в начальных игровых позициях, которые показаны на рис.9.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по диагонали по тёмным клеткам. За один ход карты перемещаются на одну клетку или могут перепрыгивать через другие карты, то есть перемещения карт похожи на движения шашек в шашечной игре.

Перемещения возможны только вперёд и запрещены назад, в том числе перепрыгивать карты могут только вперёд, либо перепрыгивание назад может быть разрешено.

Если в процессе перемещения карт образуются комбинации при условии, что комбинации могут быть расположены только по диагонали, поскольку карты перемещаются по диагонали, то игроки снимают с поля карты противника в составе комбинаций, а свои карты остаются на поле. Правила образования комбинаций подобны прочим аналогичным играм.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо иметь большее количество своих карт на поле. Игра завершается, когда принадлежащие игрокам карты достигают противоположных половин поля и более не взаимодействуют, или становятся неподвижными. Но если разрешено перепрыгивание назад, то игра завершается, когда у кого-либо из игроков не осталось карт на своей половине поля. Выигрывает тот игрок, кто имеет больше карт на поле.

- Перед началом игры карты одного игрока можно расположить в шашечном порядке на тёмных клетках одной половины поля, а карты второго игрока в шашечном порядке на светлых клетках противоположной половины поля. В этом случае один игрок перемещает свои карты по диагонали по тёмным клеткам, а второй игрок по диагонали по светлым клеткам. Остальные правила такого варианта игры аналогичны основному варианту, но каждый игрок перепрыгивает своими картами только через свои карты, и комбинации располагаются по вертикали или горизонтали, а диагональные комбинации состоят из своих для каждого игрока карт и поэтому не имеют значения.

**Игра 18.**

Игра основана на образовании комбинаций чисел.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют игровое поле и наборы карт с четверными числами из состава колод малой версии. 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 светлых клетках той же половины поля, причём раскладывают карты в случайном порядке открыто. То есть игроки располагаются на одной стороне поля и предварительно располагают карты на одной половине поля, которая является исходной.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты за один ход на любое количество клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, но могут выполнить ход только в том случае, если перемещённая карта составит комбинацию в совокупности с какими-либо другими картами на поле, причём своими или чужими картами.

Правила образования комбинаций подобны прочим аналогичным играм.

При образовании комбинаций никакие карты с поля не снимают, то есть все карты до конца игры остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что необходимо переместить больше своих карт с исходной половины поля на противоположную половину поля. Выигрывает тот игрок, кто переместил больше карт.

В процессе игры выигрывающий игрок может отказываться от выполнения хода, а проигрывающий игрок должен перемещать свои карты. Если проигрывающий игрок признаёт поражение, то игра завершается. Если оба игрока переместили одинаковое количество карт на противоположную половину поля, то игра завершается вничью.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры переместить все карты с исходной половины на противоположную половину поля.

**Игра 19.**

Игра основана на образовании комбинаций чисел.

В игре участвует любое количество игроков.

Игра проводится на игровом поле и сокращёнными колодами карт малой версии с числами от 0 до 31, то есть карты с числами 32 и 33 не применяют.

Предварительно используемые карты тасуют и раскладывают в случайном порядке на 64 клетках поля, причём располагают карты на поле закрыто.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают любые карты на поле и оставляют на тех клетках, на которых карты открыты, но если из открытых карт образуются комбинации, то все карты этих комбинаций снимают с поля. То есть если игрок открыл карту, и в совокупности с другими открытыми картами образовалась комбинация, то забирает с поля все карты этой комбинации.

Когда на поле появляются свободные клетки, игроки могут перекладывать открываемые карты на любые свободные клетки, но только в том случае, если будет образована комбинация. То есть если карта не образует комбинацию, то остаётся на клетке, на которой открыта, а если образует комбинацию или образует комбинацию при перекладывании на другую клетку, то игрок забирает все карты образованной комбинации с поля.

Правила образования комбинаций подобны прочим аналогичным играм.

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

- Величину выигрыша могут определять цифры, согласно которым образуются комбинации. Допустим, если комбинация образована последовательностью цифр 0-1-2, то игроку записывают 3 выигрышных очка, а если комбинация образована сочетанием цифр 5-5-5, то игроку записывают 15 выигрышных очков.

- Для проведения игры можно использовать игровое поле и комплект карт большой версии.

- Если игра проводится комплектом карт большой версии на столеточном игровом поле, то можно учитывать нотацию поля. Допустим, если комбинация образована сочетанием цифр 5-5-5 на пятой вертикали или на пятой горизонтали, то количество выигрышных очков увеличивается. Или допустим, если комбинация образована последовательностью цифр 0-1-2 и положение карт совпадает с 0, 1, 2 вертикалями или горизонталями, то количество выигрышных очков также увеличивается.

Либо можно применять правило, согласно которому если цифры образованной комбинации совпадают с числовой нотацией вертикалей, то выигрышные очки увеличиваются, а если совпадают с числовой нотацией горизонталей, то выигрышные очки уменьшаются.

Можно применять множество дополнительных условий, согласно которым вычисляются выигрышные очки.

**Игра 20.**

Игра основана на образовании комбинаций чисел.

В игре участвуют два игрока.

Игра проводится на игровом поле и сокращёнными колодами карт малой версии с числами от 0 до 31. Карты с числами 32 и 33 исключают.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока раскладывают случайно открыто на тёмных клетках поля, а карты второго игрока также случайно открыто на светлых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают на поле какие-либо комбинации, которые образовались в результате

случайного предварительного расклада, и снимают с поля карты противника в составе комбинаций. Или в свою очередь хода переключают какие-либо свои карты на свободные клетки в том случае, если переключаемые карты образуют комбинации, и снимают с поля карты противника в составе тех комбинаций, которые образованы в результате переключивания карт.

Переключать карты на свободные клетки без образования комбинаций нельзя.

Правила образования комбинаций подобны прочим аналогичным играм.

Игра завершается, когда никто из игроков не может сделать очередной ход, причём если один игрок не может сделать ход, то второй игрок может продолжать играть, если выполнение хода возможно. Выигрывает тот игрок, у кого осталось на поле больше карт.

- Можно использовать игровое поле и пропорциональные группы карт из комплекта большой версии игры.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры снять с поля все карты. При условии, что игрок снимает с поля карты существующих комбинаций или карты тех комбинаций, которые образуются в результате переключивания карт на свободные клетки, но после каждого переключивания карты обязан снять с поля какую-либо комбинацию. Причём может переложить карту, но после этого снять с поля комбинацию, которая ранее существовала на поле, и оставить ту комбинацию, которая образовалась в результате переключивания карты.

Принадлежность карт к разным колодам или пропорциональным группам в пасьянсе не имеет значения, то есть игрок снимает с поля все карты в составе комбинаций независимо от принадлежности к колодам или пропорциональным группам.

Кроме перечисленных игр конструкция малой версии игры позволяет осуществлять многие другие игры, которые могут быть основаны на побитии карт согласно иерархии чисел, или могут быть основаны на образовании числовых комбинаций. Либо могут быть основаны на каких-либо правилах, которые не известны в настоящем руководстве.

А также конструкция малой версии игры позволяет осуществлять разнообразные пасьянсы, которые могут быть основаны на всевозможных правилах игрового взаимодействия.

Перечисленные игры являются наиболее очевидными и приведены только для того, чтобы продемонстрировать предполагаемые возможности, но возможно значительно большее многообразие игр и пасьянсов.

Малая версия целесообразна для игр основанных на побитии карт или образовании комбинаций, а большая версия целесообразна для игр основанных на корреляции чисел карт и чисел нотации игрового поля, но всевозможные игры могут быть сыграны в рамках разных версий и в различных вариантах правил.