

ОТКРЫТЫЕ ЧИСЛА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

(версия игры с обратными числами)

ИНСТРУКЦИЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ

На страницах 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 имеются изображения лицевых и оборотных сторон двух колод числовых игровых карт, которые необходимо напечатать и склеить. А также имеются пунктирные линии, по которым изображения надо разрезать на отдельные игральные карты.

На страницах 2 и 3 изображения лицевых и оборотных сторон карт первой части первой колоды.

На страницах 4 и 5 изображения лицевых и оборотных сторон карт второй части первой колоды.

На страницах 6 и 7 изображения лицевых и оборотных сторон карт первой части второй колоды.

На страницах 8 и 9 изображения лицевых и оборотных сторон карт второй части второй колоды.

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 лицевые и оборотные изображения первой и второй частей первой колоды, а также лицевые и оборотные изображения первой и второй частей 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, 4-5, 6-7, 8-9, причём принтер должен напечатать так, чтобы лицевые и оборотные изображения на двух сторонах печатного листа совпадали.

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

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

Также можно использовать только лицевые изображения игровых карт, если нет желания клеить.

На страницах 10, 11, 12, 13 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.

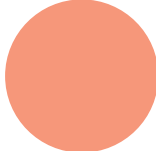
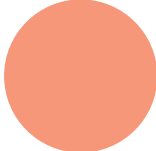
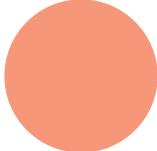
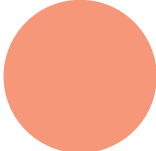
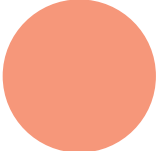
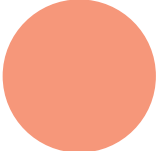
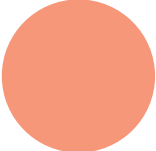
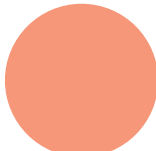
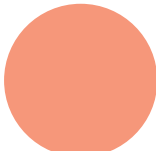
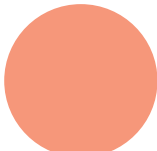
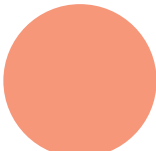
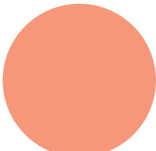
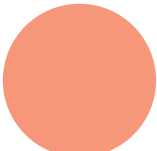
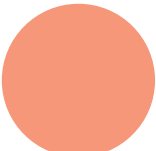
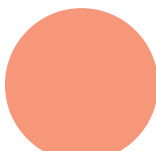
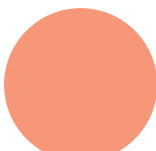
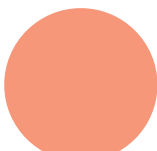
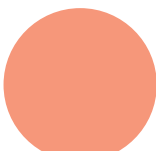
Можно сделать складное игровое поле, наклеив изображения двух четвертей на один лист формата А3, а изображения двух противоположных четвертей на второй лист формата А3, после чего соединить два листа скотчем, получив таким образом соединённые две половины игрового поля.

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

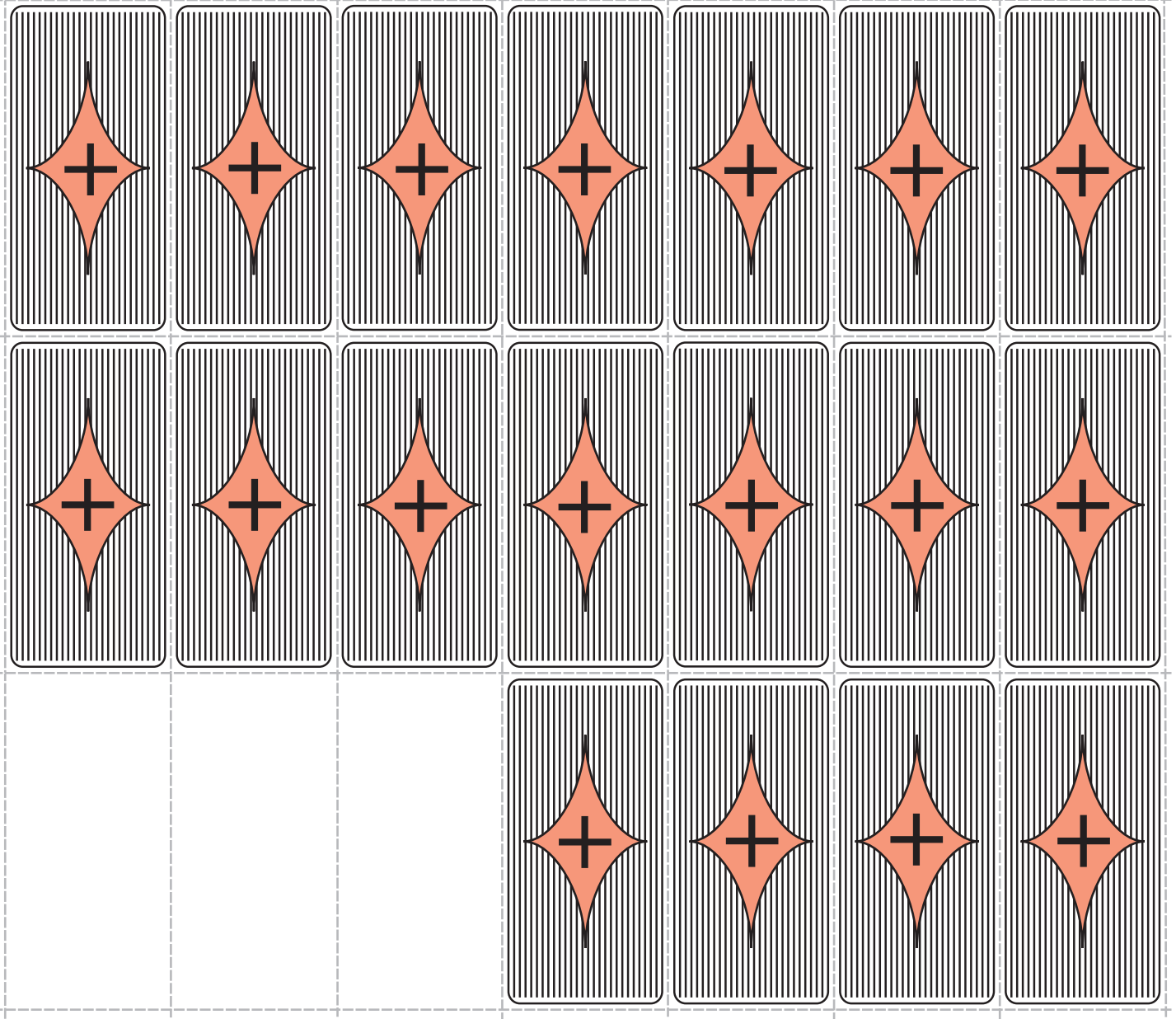
На страницах 14-30 представлены правила игры.

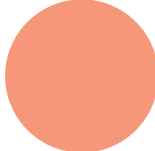
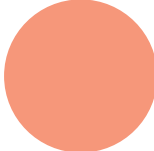
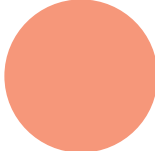
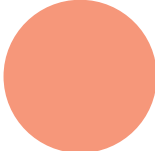
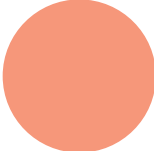
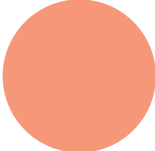
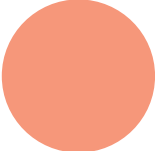
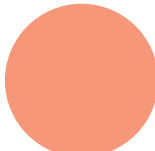
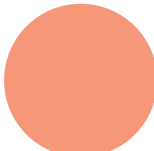
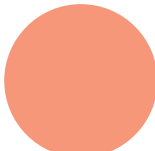
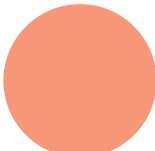
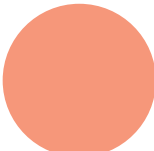
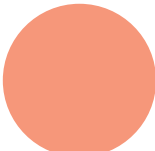
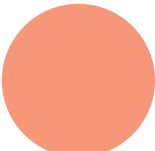
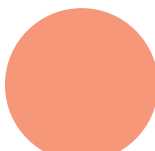
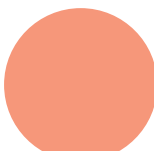
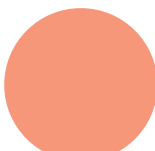
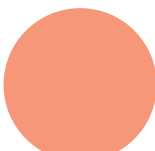
В данном файле представлена третья часть правил игры.

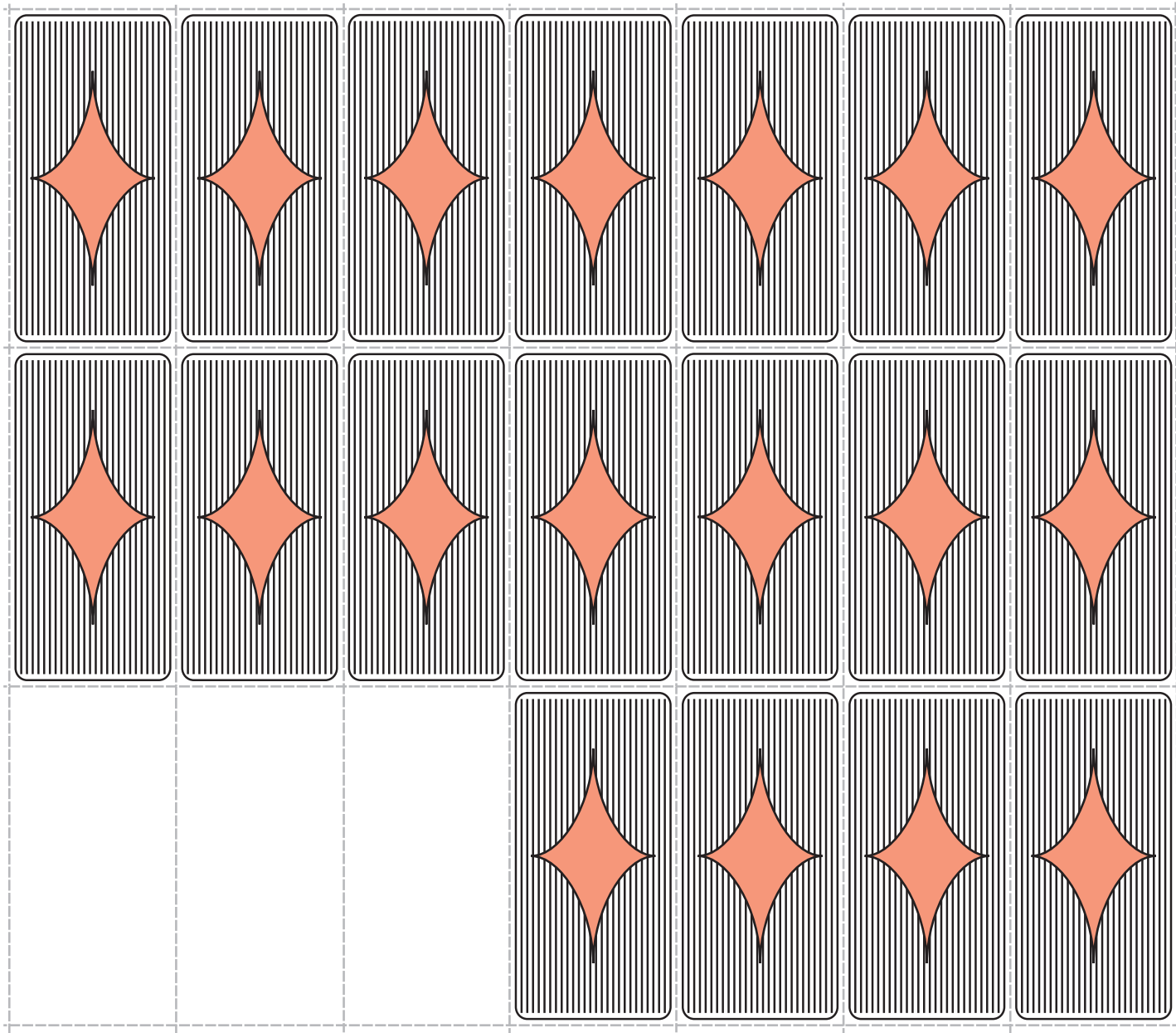
Первую и вторую части правил игры, а также изображения числовых игровых карт и игровых полей для других версий игры смотрите в файлах: [och1.pdf](#) и [och2.pdf](#)





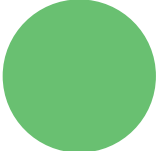
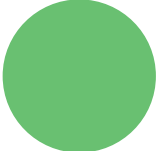

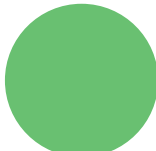
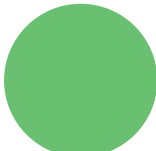
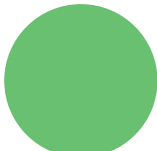
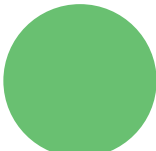
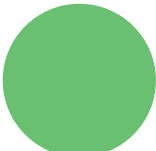






12  12	31  31	14  14	51  51	16  16	71  71	23  23
42  42	25  25	62  62	27  27	43  43	35  35	63  63
37  37	54  54	46  46	74  74			

Первая часть колоды является набором игральных карт с семисимвольными числами, которым соответствуют крестики на оборотных сторонах.

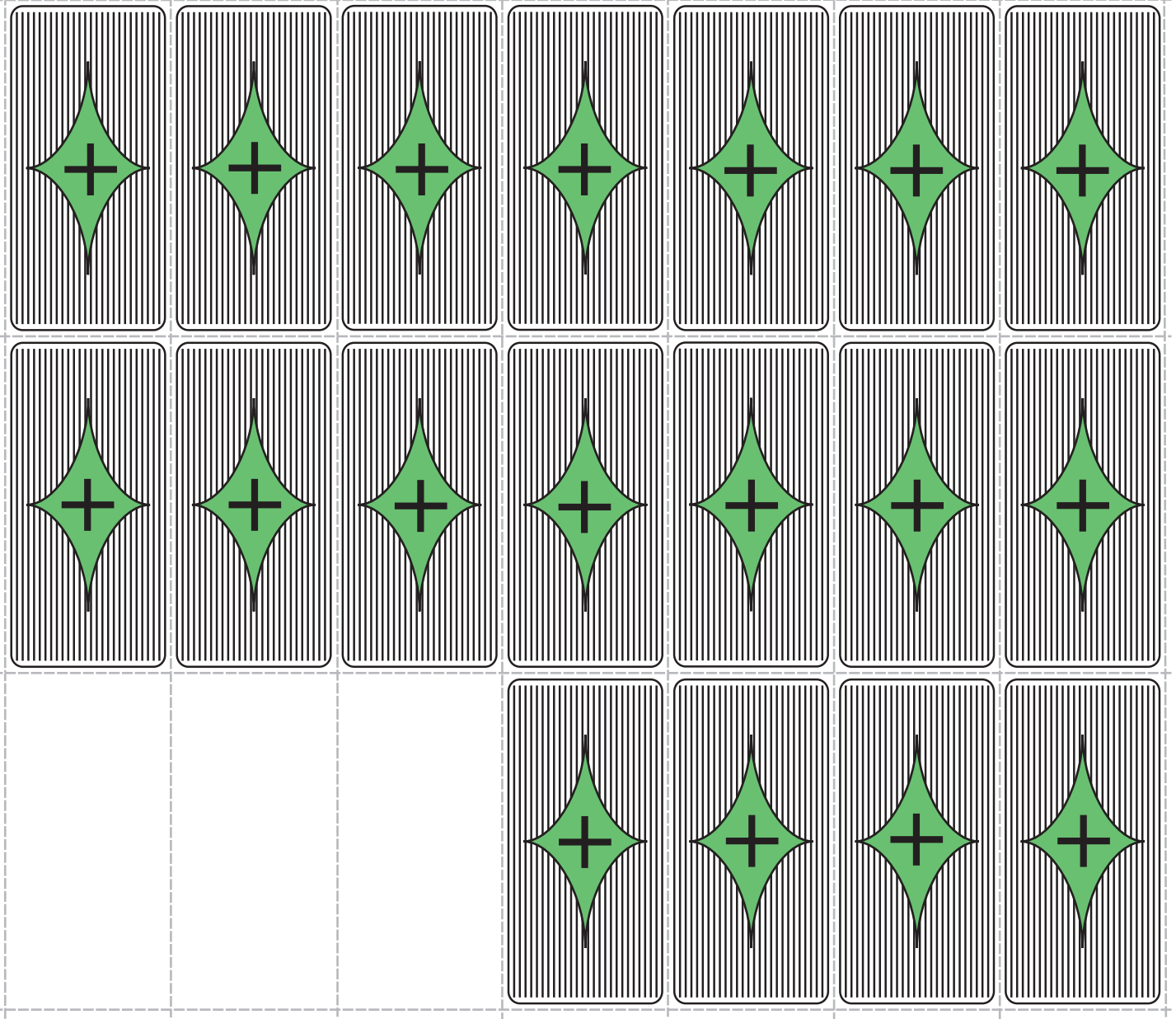


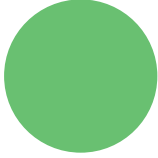
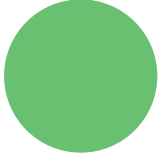
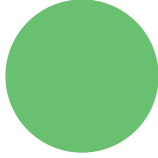
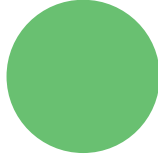
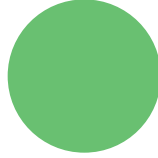

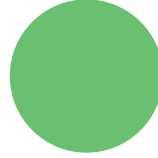
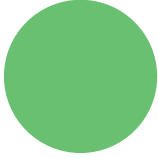
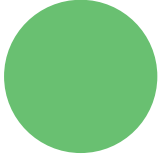

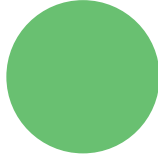
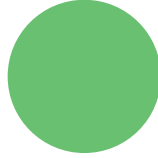
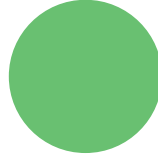
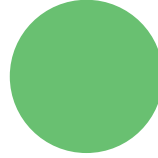
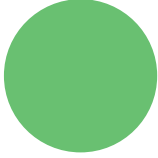
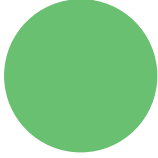
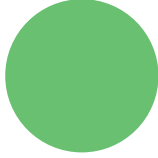

18  81	91  16	82  28	29  67	83  38	39  63	48  48
94  94	56  56	75  75	58  58	95  95	67  67	86  86
69  69	87  87	79  79	86  98			

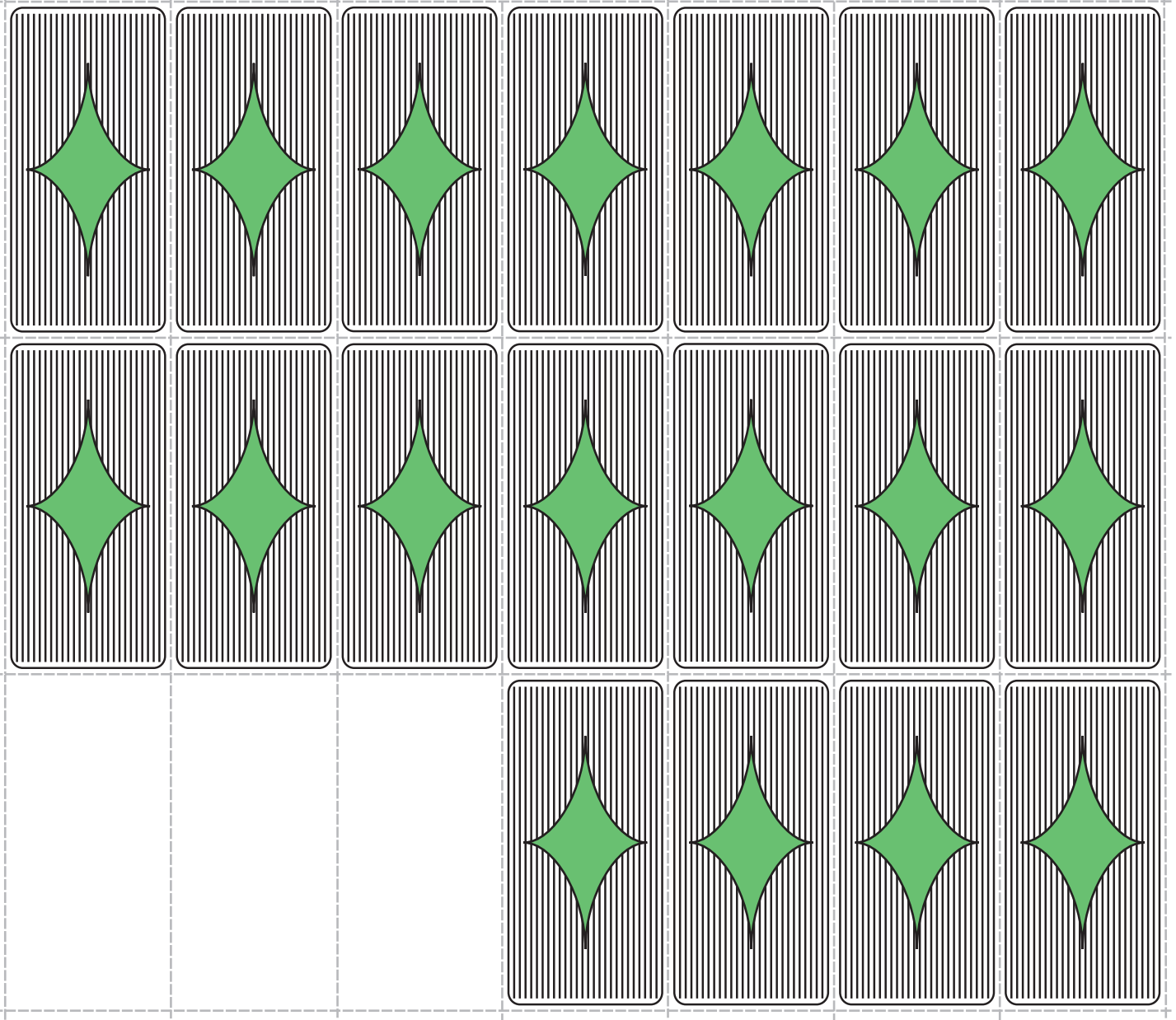


21  21	13  13	41  41	15  15	61  61	17  17	32  32
24  24	52  52	26  26	72  72	34  34	53  53	36  36
73  73	45  45	64  64	47  47			

Первая часть колоды является набором игральных карт с семисимвольными числами, которым соответствуют крестики на оборотных сторонах.



81  18	19  91	28  82	92  29	38  83	93  39	84  48
49  94	65  56	57  75	85  58	59  95	76  67	68  86
96  69	78  87	97  76	89  98			



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

9	7	8	6	
Dark	Light	Dark	Light	8
Light	Dark	Light	Dark	7
Dark	Light	Dark	Light	9
Light	Dark	Light	Dark	5

4					
3					
2					
1					
	1	2	3	4	5

				4
				3
				2
				1
6	7	8	9	

ОТКРЫТЫЕ ЧИСЛА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

математическая игра

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Версия игры с обратными числами (третья версия игры).

Версия игры с обратными числами содержит две колоды игровых карт, в каждой из которых имеется 36 карт (72 карты в двух колодах) с числами обратными в двух колодах. Допустим, в первой колоде имеется карта с числом 12, а во второй колоде имеется карта с числом 21, которые являются обратными. То есть число 12 и число 21 являются обратными друг другу.

Среди двузначных чисел существует 72 обратных числа, которые образуют две пропорциональные группы и сгруппированы в двух колодах. То есть обратные числа распределены на пропорциональные группы и каждая группа образует отдельную колоду игровых карт.

Сумма чисел в каждой колоде 1980, а также каждая колода включает 8 единиц, 8 двоек, 8 троек, 8 четвёрок, 8 пятёрок, 8 шестёрок, 8 семёрок, 8 восьмёрок, 8 девяток, что обеспечивает равные шансы на выигрыш в том случае, если каждый игрок играет картами своей колоды.

Числа нанесены на игральные карты прямо и перевернуто, что позволяет двум игрокам при расположении друг напротив друга по разные стороны игрового поля читать числа прямо. Разным цветом на лицевой и оборотной стороне карт обозначена принадлежность карт к разным колодам, что позволяет игрокам отличать карты своей колоды от карт противника.

Крестиками на оборотной стороне обозначены карты, которые образуют наборы "семисимвольных" чисел, то есть таких чисел, которые включают семь символов, а именно состоят из цифр от 1 до 7. Среди обратных чисел существует $21+21=42$ семисимвольных числа (21 пара), но крестиками на оборотной стороне в составе каждой колоды обозначены 18 карт, и соответственно в наборах семисимвольных чисел представлены 18 пар чисел. Пары чисел 56-65, 57-75, 67-76 не включены в наборы, что необходимо для расположения карт на клетках поля в начальных игровых позициях.

В каждом наборе семисимвольные числа имеют сумму 726, а также каждый набор включает 6 единиц, 6 двоек, 6 троек, 6 четвёрок, 4 пятёрки, 4 шестёрки, 4 семёрки, что обеспечивает равные шансы на выигрыш в том случае, если каждый игрок играет картами своего набора.

Игровое поле версии игры с обратными числами имеет 8 горизонталей и 9 вертикалей, что образует 72 клетки, которые достаточны для расположения на клетках поля 72 игровых карт двух колод. А также достаточны для расположения двух наборов игровых карт с семисимвольными числами в начальных игровых позициях, так чтобы карты каждого набора занимали два горизонтальных ряда подобно тому, как белые или чёрные шахматные фигуры в начальных игровых позициях занимают две горизонтали.

Клетки игрового поля в шашечном порядке тёмные и светлые, что позволяет замечать диагонали. Вертикали и горизонтали игрового поля имеют числовую нотацию, которая необходима для идентификации игровых позиций, а также необходима в некоторых играх, в которых числа карт сравнивают с числовой нотацией поля.

Конструкция игры позволяет осуществлять разнообразные игры с применением различных правил, но по существу игральные карты с обратными числами и соответствующее игровое поле предназначены для определённых игр, которые возможны посредством данной игровой конструкции. А именно возможны игры, в которых диапазоны движения карт определяются числами (цифрами, из которых состоят числа). Допустим, игральная карта с числом 74 может перемещаться на 7 клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, либо на 4 клетки по вертикали, горизонтали или диагонали. Также остальные карты имеют собственные диапазоны движения, что обеспечивает возможность игрового взаимодействия. При условии, что 8 горизонталей и 9 вертикалей игрового поля обеспечивают возможность перемещения карт в том случае, если для игры используют карты с семисимвольными числами, которые специально предназначены для игр, в которых игральные карты перемещают по клеткам игрового поля. То есть максимально возможное расстояние перемещения карт на поле - это 7 клеток по вертикали или 8 клеток по горизонтали, и поэтому для игр с перемещением карт по клеткам поля организованы наборы игровых карт с семисимвольными числами, которые имеют диапазоны перемещения не более 7 клеток.

Кроме того, возможны игры, в которых числа карт соотносят с числовой нотацией игрового поля, что также осуществимо согласно количеству вертикалей и горизонталей поля в соотношении с количеством обратных чисел и количеством карт в двух колодах.

Игра 21.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле. То есть из колод выбирают карты с крестиками на оборотных сторонах, которые являются наборами семисимвольных чисел.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно располагают на поле в начальных игровых позициях показанных на рис.10. Либо можно применять

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

рис. 10

иные варианты начальных игровых позиций.

Карты с числами 12 и 13 переворачивают оборотными сторонами наружу и используют в качестве зачётных карт.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по клеткам поля согласно диапазонам, которые указаны числами карт. Допустим, карту с числом 74 можно перемещать на 7 клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, либо на 4 клетки по вертикали, горизонтали или диагонали, поскольку карта имеет цифры 7 и 4, из которых состоит число карты.

Перемещение возможно по клеткам, на которых находятся другие карты, то есть карты перемещаются поверх других карт на клетки, которые указывают числа.

Если в результате перемещения ваша карта наложена на карту противника, то вы снимаете эту карту противника с поля и исключаете из игры.

Иерархия чисел при наложении карт друг на друга не имеет значения, то есть числа карт указывают диапазоны перемещения и не определяют возможности наложения карт друг на друга. Данное правило действительно во всех играх, в которых игровым принципом являются разные диапазоны перемещения карт.

Возможны игры, в которых карты перемещаются согласно разным диапазонам перемещения, а накладываются друг на друга согласно иерархии чисел, но такие игры сложные для восприятия и в настоящем руководстве не рассматриваются.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какую-либо свою карту на перевёрнутую зачётную карту противника при условии, что на зачётную карту может быть наложена любая карта. А также при условии, что зачётные карты перемещаются за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали, но не могут накладываться на другие карты.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков накладывает какую-либо свою карту на зачётную карту противника. Данный игрок выигрывает.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	X	X	X	X	13	X	X	X	X
7	X	X	X	X	21	X	X	X	X
6									
5									
4									
3									
2	X	X	X	X	31	X	X	X	X
1	X	X	X	X	12	X	X	X	X

рис. 11

• Перед началом игры используемые карты можно расположить в начальных игровых позициях в случайном порядке. А именно карты с числами 12, 13, 21, 31 располагают на клетках поля так, как показано на рис.11, на центральных клетках крайних горизонталей, причём карты с числами 12 и 13 переворачивают и используют в качестве зачётных карт, а карты с числами 21 и 31 остаются открытыми. После чего тасуют остальные карты и раскладывают в случайном порядке на клетках, которые показаны на рис. 11 крестиками, то есть принадлежащие игрокам карты раскладывают на 1-2 и 8-7 горизонталях в соответствии с расположением игроков по разные стороны поля.

• Для проведения игры можно использовать игровое поле и наборы четверных чисел из колод малой версии игры, которые предварительно располагают в начальных игровых позициях показанных на рис.8 (смотрите вторую часть руководства). Зачётными являются карты с числом 0, которые неподвижны.

Игральные карты с четверными числами имеют возможность перемещения на игровом поле из 8 вертикалей и 8 горизонталей, и поэтому четверные числа можно использовать в играх основанных на разных диапазонах перемещения карт. Причём можно использовать не только в данной игре, но и в других играх, которые основаны на разных диапазонах перемещения карт. Если

неподвижность карт с числом 0 противоречит возможности игрового взаимодействия, то можно выбрать игральные карты с четверными числами, в которых представлены цифры от 1 до 4, либо можно выбрать карты с цифрами от 2 до 5 или от 0 до 7 из комплекта большой версии игры.

Игра 22.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно расположению игроков по разные стороны поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт. То есть правила перемещения аналогичны предыдущей игре и другим играм, в которых основополагающим правилом являются разные диапазоны перемещения.

Движения карт осуществляются поверх других карт, как и в предыдущей игре.

Если в результате перемещения карты наложены друг на друга, то остаются на поле. В последующем нижними картами можно играть, если верхние карты перемещаются и освобождают нижние карты. То есть если вы наложили свою карту на карту противника, то противник получит возможность играть этой картой, когда вы переместите свою карту.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить все свои карты за противоположный край поля.

В процессе игры, если кто-либо из игроков не может выполнить ход, то пропускает ход до тех пор, когда противник освободит какую-либо карту, которой возможно выполнить ход.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не осталось карт на поле. Данный игрок выигрывает, но учитывается преимущество первого хода, то есть если выигрывающий игрок начинал игру раньше, то проигрывающий игрок имеет право

выполнить ещё один ход, после чего игра может завершиться вничью, если у обоих игроков не останется карт на поле.

- Количество оставшихся на поле карт может определять величину проигрыша, либо величину проигрыша может определять сумма чисел оставшихся на поле карт.

Игра 23.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно расположению игроков по разные стороны поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Движение карт поверх других карт невозможно, то есть карты необходимо перемещать по клеткам, на которых нет других карт, но в процессе игры можно накладывать на другие карты на тех клетках, на которые производится перемещение. Допустим, если карта с числом 43 перемещается на три клетки, то на первой и второй клетках по ходу движения не должно быть карт, а на третьей клетке может находиться какая-либо карта, на которую перемещённая карта накладывается.

Если вы наложили свою карту на карту противника, то снимаете карту противника с поля.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какую-либо одну свою карту за противоположный край поля. Выигрывает тот игрок, чья карта пересекает противоположную границу поля, после чего игра завершается.

- Задачей игры может быть наложение карт на зачётные карты, для чего можно использовать начальные игровые позиции, которые показаны на рис.10 или рис.11.

Такой вариант игры подобен игре 21, но отличается тем, что движение карт поверх других карт не разрешено.

Игра 24.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно расположению игроков по разные стороны поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Друг на друга карты в ходе игры не накладываются, то есть перемещение карт возможно только на свободные клетки. А также движение карт поверх других карт невозможно. По существу перемещение карт разрешено только по свободным клеткам и возможно только на свободные клетки.

Если кто-либо из игроков не может сделать ход, то пропускает ход до тех пор, когда ход будет возможен.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить больше карт на половину поля противника. Выигрывает тот игрок, у кого осталось меньше своих карт на своей половине поля.

В процессе игры выигрывающий игрок может отказываться от выполнения хода, а проигрывающий игрок должен перемещать свои карты. Если проигрывающий игрок не может изменить ситуацию на поле в свою пользу, то проигрывает. Если оба игрока переместили одинаковое количество карт на половину поля противника и оба не могут изменить ситуацию в свою пользу, то игра завершается вничью.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры переместить карты двух колод на противоположные половины поля при условии, что предварительно карты двух колод имеют расположение на разных половинах поля, после чего игрок перемещает карты той и другой колоды по очереди.

Либо пасьянс могут составлять два игрока, которые перемещают каждый карты своей колоды, но не выигрывают и не проигрывают, а достигают положительного результата, если каждый перемещает все свои карты на противоположную половину поля.

Пасьянс сходится всегда, но процесс перемещения карт достаточно интересен.

Игра 25.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях соответственно расположению игроков по разные стороны поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Перемещение карт разрешено только по вертикали или диагонали вперёд, и запрещено перемещение назад или по горизонтали вбок.

Движение карт поверх других карт не разрешено, то есть движение возможно только по свободным клеткам, но в ходе игры карты могут накладываться друг на друга, если перемещение происходит на клетки, где находятся другие карты. Если игрок накладывает свою карту на карту противника, то снимает карту противника с поля. Нельзя накладывать свои карты на свои собственные карты.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо перемещать свои карты так, чтобы не накладывать на карты противника, то есть игра ведётся в поддавки. Если какая-либо карта может быть наложена на карту противника, то игрок не обязан это делать, но если игрок вынужден наложить свою карту на карту противника, то снимает карту противника с поля.

Игра завершается, когда имеющиеся на поле карты становятся неподвижными, то есть карты перемещаются только вперёд и поэтому становятся неподвижными, когда достигают противоположных половин поля.

Выполнение хода в процессе игры является обязательным, но если ход выполнить невозможно, то игрок пропускает ход. Если оба игрока не могут выполнить ход, то игра завершается. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля меньше карт противника.

- Может быть разрешено перемещение карт поверх других карт.

Игра 26.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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

Перед началом игры переворачивают оборотными сторонами наружу карты, которые в результате случайного предварительного расклада оказались на центральных клетках 1 и 8 горизонталей, а именно на клетках, которые отмечены окружностями на рис. 11. Данные карты являются зачётными.

Либо предварительно на центральных клетках крайних горизонталей можно расположить карты с числами 12 и 13, как показано на рис. 11, и использовать в качестве перевёрнутых зачётных карт.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои открытые карты по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Перевёрнутые зачётные карты в отличие от открытых карт перемещаются за один ход на любое количество клеток по вертикали, горизонтали или диагонали так, как ходит ферзь в шахматной игре.

Перемещение карт поверх других карт не разрешено.

Если игрок наложил какую-либо свою открытую карту на открытую карту противника, то снимает эту карту противника с поля.

На зачётные карты нельзя накладывать никакие другие карты, то есть особенностью зачётных карт является то, что они не могут быть сняты с поля и не могут накладываться на другие карты, но задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить свою зачётную карту за противоположный край поля.

Игра завершается, если зачётная карта какого-либо игрока пересекает противоположную границу поля. Данный игрок выигрывает.

- Расстоянием перемещения перевёрнутых зачётных карт может быть одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали, как ходит шахматный король.

Игра 27.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока раскладывают случайно открыто на 2-3 горизонталях, а карты противоположного игрока также случайно открыто на 7-6 горизонталях поля так, что в тылу карт каждого игрока остаётся свободной крайняя горизонталь. Крайние горизонтали поля являются зачётными, то есть для каждого игрока является зачётной горизонталь, которая находится в тылу карт противника.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Движение карт осуществляется поверх других карт.

Если игрок накладывает какую-либо свою карту на карту противника, то снимает карту противника с поля.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить больше своих карт на зачётную горизонталь в тыл карт противника. Если карта перемещена на зачётную горизонталь, то должна быть перевёрнута оборотной стороной наружу, после чего такой картой не играют и другие карты не могут быть наложены на перевёрнутую карту.

Если кто-либо из игроков переместил на зачётную горизонталь 9 карт и занял все клетки, то выигрывает и игра завершается. Но если на зачётных горизонталях остаются свободные клетки, то выигрывает тот игрок, кто имеет больше карт на соответствующей зачётной горизонтали.

Выигрывающий игрок может отказываться от выполнения хода, а проигрывающий игрок должен перемещать свои карты или должен признавать поражение.

- Для выигрыша может быть необходимо переместить на зачётную горизонталь 6 карт.
- Может быть запрещено перемещение карт поверх других карт.

Игра 28.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

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

Движение карт осуществляется поверх других карт, но может быть выполнено только на такие клетки, на которых находятся карты противника. То есть на свободные клетки перемещать карты нельзя, а также нельзя перемещать на свои собственные карты.

Если игрок накладывает свою карту на карту противника, то снимает карту противника с поля.

Выполнение хода является обязательным, то есть каждый игрок в свою очередь хода обязан переместить какую-либо свою карту на какую-либо карту противника и снять карту противника с поля. Ход может быть пропущен только в том случае, если ход выполнить невозможно. Если противник не видит возможность выполнения хода, то по своему усмотрению вы можете указать такую возможность, если она существует, или можете не указывать.

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

• Завершение игры и выигрыш можно определять иначе. То есть можно применять правило, согласно которому если кто-либо из игроков не может выполнить ход, то игра завершается и данный игрок проигрывает.

• Возможен вариант игры, в котором карты с поля не снимают.

То есть в этом случае если вы наложили свою карту на карту противника, то в последующем перемещаете свою карту вместе с картой противника, а именно перемещаете стопку карт, в которой карта противника перестаёт иметь значение, но является важной для определения выигрыша. Противник также может накладывать свои карты на ваши карты, и в итоге в стопках может быть наложено друг на друга любое количество своих и чужих карт, но каждый игрок играет теми стопками, в которых свои карты являются верхними.

Игра завершается, когда никто из игроков не может выполнить ход. Выигрывает тот игрок, в чьих стопках имеется большее количество карт противника.

Если применить правило, согласно которому можно накладывать карты не только на карты противника, но и на свои собственные карты, то после завершения игры величину выигрыша может определять не только количество карт противника, но и количество своих карт в принадлежащих игрокам стопках.

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

рис. 12

Игра 29.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего располагают закрытыми стопками на угловых и центральных клетках крайних горизонталей игрового поля. То есть каждый игрок имеет 18 карт, которые разделяют на три части по 6 карт и соответственно расположению игроков по разные стороны поля располагают тремя закрытыми стопками на противоположных половинах поля на клетках, которые показаны крестиками на рис.12.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из своих закрытых стопок и перемещают по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

В свою очередь хода можно открыть одну карту из любой своей стопки и переместить по клеткам поля, либо можно не открывать карту, а переместить по клеткам поля какую-либо свою ранее открытую карту.

Движение карт осуществляется поверх других карт и возможно на свободные клетки, но если игрок накладывает свою карту на карту противника, то снимает карту противника с поля. А также если игрок накладывает свою карту на какую-либо закрытую стопку противника, то снимает эту стопку с поля.

Игра завершается, когда игроки открыли все свои карты, то есть когда на поле не осталось закрытых карт. Выигрывает тот игрок, кто имеет больше карт на поле.

- Закрытые стопки карт могут быть зачётными.

То есть в таком варианте игры каждый игрок должен иметь на поле хотя бы одну свою закрытую карту, а если у кого-либо из игроков не осталось закрытых карт, то игра завершается и данный игрок проигрывает.

• Возможен вариант игры, в котором открываемые карты не перемещают, а располагают на любых свободных клетках и затем перемещают при условии, что каждому игроку разрешено располагать свои карты только на своей половине поля, но затем разрешено перемещать на любые клетки в пределах поля согласно диапазонам перемещения. То есть в свою очередь хода каждый игрок может открыть карту из своей закрытой стопки и расположить на любой свободной клетке своей половины поля, или может переместить какую-либо свою ранее открытую карту.

Стопки карт в этом варианте игры являются зачётными, то есть каждый игрок должен иметь на поле хотя бы одну свою закрытую карту.

Необходимым отличием данного варианта от основного варианта игры является то, что движение карт поверх других карт не допускается.

Игра 30.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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 стопок и выкладывают на любые свободные клетки поля, либо в свою очередь хода не открывают карту из закрытой стопки, а могут перемещать по клеткам поля какие-либо свои ранее выложенные на поле карты.

Правила перемещения карт такие же, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения карт.

Движение карт поверх других карт не разрешено.

Если игрок накладывает какую-либо свою карту на карту противника, то снимает карту противника с поля. Когда игрок открывает карту из закрытой стопки и выкладывает на поле, то не может накладывать на карты противника, то есть необходимо выкладывать карты на любые свободные клетки, и только потом можно перемещать и накладывать на карты противника. Если в свою очередь хода игрок перемещает карту, то не может открыть карту из закрытой стопки, а если выкладывает карту на поле, то не может перемещать карты на поле.

Игра завершается, когда игроки открыли и выложили на поле все карты из своих стопок. Если один игрок выложил все свои карты, то игра продолжается до тех пор, когда второй игрок выложит все карты на поле. Выигрывает тот игрок, у кого на поле больше карт.

Если в процессе игры у кого-либо из игроков не осталось на поле ни одной карты, то игра завершается досрочно и данный игрок проигрывает, даже если в закрытой стопке этого игрока остались не открытые карты.

• Возможен вариант игры, в котором предварительно карты одного игрока тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля, а карты второго игрока тасуют и раскладывают в случайном порядке открыто на 1-2 горизонталях поля. После чего один игрок открывает карты из своей закрытой стопки и выкладывает на любые свободные клетки с последующим перемещением по полю, а второй игрок перемещает свои имеющиеся на поле карты.

Игра завершается, когда из закрытой стопки открыты все карты. Выигрывает тот игрок, кто имеет больше карт на поле.

• Можно использовать колоды карт и игровое поле малой версии игры при условии, что в таком случае игра должна быть основана на побитии карт согласно иерархии чисел.

Некоторые другие игры, описанные в третьей части руководства, тоже могут быть основаны на побитии карт согласно иерархии чисел при условии, что для проведения игр могут быть использованы колоды карт и игровое поле малой версии, или колоды карт и игровое поле версии игры с обратными числами.

Игра 31.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют наборы карт с семисимвольными числами из двух колод третьей версии игры и стоклеточное игровое поле большой версии игры.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и раскладывают в случайном порядке открыто на периферийных клетках игрового поля, которые отмечены на рис.13. Карты одного игрока раскладывают на клетках, которые отмечены крестиками, а карты второго игрока на клетках, которые отмечены точками.

9	X	X	X	X	X	X	X	X	X	●
8	X									●
7	X									●
6	X									●
5	X									●
4	X									●
3	X									●
2	X									●
1	X									●
0	X	●	●	●	●	●	●	●	●	X
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

рис. 13

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Игра происходит на периферийных клетках поля, на которых карты предварительно расположены, то есть карты перемещают по периметру поля по часовой стрелке. Против часовой стрелки перемещать карты нельзя.

Движение карт осуществляется поверх других карт.

Если игрок накладывает какую-либо свою карту на карту противника, то снимает карту противника с поля.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не осталось карт на поле. Данный игрок проигрывает, либо проигрывает тот игрок, у кого осталось меньше карт на поле.

Если игроки имеют одинаковое количество карт на поле, то игра завершается вничью.

- Перед началом игры можно перевернуть оборотными сторонами наружу карты, которые в результате случайного предварительного расклада оказались на угловых клетках отмеченных на рис. 13 окружностями, и считать эти карты зачётными.

В таком варианте игры задача заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какую-либо свою карту на зачётную карту противника при условии, что зачётные карты являются неподвижными, либо могут перемещаться на соседние периферийные клетки, если эти клетки свободны, но не могут накладываться на другие карты. А также при условии, что перемещение карт разрешено по часовой стрелке и против часовой стрелки.

Либо карты на угловых клетках можно не переворачивать, но считать зачётными сами угловые клетки. То есть в этом случае игроки выигрывают, если накладывают на зачётную клетку противника какую-либо свою карту не зависимо от наличия или отсутствия на этой клетке карт противника.

- Перед началом игры можно убрать с поля карты, которые в результате случайного предварительного расклада оказались на угловых клетках.

В этом случае игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по часовой стрелке и против часовой стрелки на имеющиеся свободные клетки или на клетки, которые становятся свободными в результате перемещения карт. Но не могут перемещать на какие-либо другие карты.

Если кто-либо из игроков не может выполнить очередной ход, то игра завершается и данный игрок проигрывает.

Этот вариант игры может быть пасьясом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры бесконечно долго перемещать карты на поле. В пасьясе можно соблюдать условие, согласно которому не должно быть повторяющихся перемещений карт, или условие, согласно которому каждая карта должна быть перемещена минимум один раз.

Игра 32.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего 36 карт одного игрока раскладывают случайно открыто на одной половине поля, а 36 карт второго игрока также случайно открыто раскладывают на противоположной половине поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Движение карт осуществляется поверх других карт, но возможно только на клетки, где находятся какие-либо другие карты, то есть на свободные клетки карты не перемещают.

При наложении карт друг на друга никакие карты с поля не снимают, но нижние карты в образующихся стопках перестают иметь значение и в последующем перемещают целые стопки согласно верхним картам.

Можно перемещать свои карты и стопки на карты и стопки карт противника, а также можно перемещать на свои собственные карты и стопки.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо, чтобы на своей половине поля не осталось своих карт, которые не накрыты другими картами или являются верхними в стопках. То есть необходимо перемещать свои карты со своей половины поля на половину поля противника, но в процессе игры можно перемещать на любые другие карты в пределах поля, и можно использовать для выполнения хода любые свои карты и стопки в пределах поля.

Выполнение хода не является обязательным, то есть игроки могут отказываться от выполнения хода теми своими картами, которые перемещены на половину поля противника.

Игра завершается, когда оба игрока отказываются от выполнения хода или не могут выполнить ход. Выигрывает тот игрок, у кого не осталось своих карт и стопок на своей половине поля, то есть не осталось своих значимых карт на своей половине поля.

Если у обоих игроков остались значимые карты на своих половинах поля, то выигрывает тот, у кого осталось меньше карт.

Если у обоих игроков не осталось значимых карт на своих половинах поля, то игра завершается вничью.

- Может быть запрещено использовать для выполнения хода те свои карты, которые перемещены на половину поля противника.
- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры переместить карты двух колод на противоположные половины поля при условии, что игрок может не соблюдать очерёдность выполнения ходов картами той и другой колоды.
- Возможен вариант игры, в котором разрешено перемещать карты на свободные клетки поля, но в пасьянсе перемещать карты на свободные клетки нельзя.
- Величину проигрыша может определять количество карт в стопках, которое имеется на половинах поля того и другого игрока после завершения игры.

Когда используют полные колоды карт версии игры с обратными числами, то карты с числами 89 и 98, а также некоторые другие карты в зависимости от положения на клетках игрового поля не имеют возможности перемещения. Но данный факт не противоречит возможности игрового взаимодействия, если правила игры учитывают данную особенность. А в некоторых играх данная особенность обратных чисел является движущей силой, которая создаёт игровую интригу.

Допустим, в игре 32 некоторые карты после предварительного случайного расположения на клетках поля не имеют возможности перемещения, но необходимо перемещать на эти карты какие-либо карты, которые имеют возможность перемещения, что является особенностью игры, которая создаёт интригу.

Игра 33.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего 36 карт одного игрока раскладывают случайно открыто на тёмных клетках поля, а 36 карт второго игрока также случайно открыто раскладывают на светлых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Движение карт осуществляется поверх других карт, но возможно только на клетки, где находятся какие-либо другие карты, то есть на свободные клетки карты не перемещают.

При наложении карт друг на друга никакие карты с поля не снимают, но нижние карты в образующихся стопках перестают иметь значение и в последующем перемещают целые стопки согласно верхним картам. Либо можно снимать с поля нижние карты, чтобы на поле не собирались стопки. То есть если игрок перемещает свою карту на какую-либо другую карту, причём или на карту противника, или на свою собственную карту, то снимает такую карту с поля, а перемещённая карта остаётся на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить свои карты за правый край поля при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля, и поэтому перемещают карты в противоположных направлениях, поскольку относительно игроков правый край поля противоположен.

Игра завершается, если у кого-либо из игроков не осталось карт на поле. Данный игрок выигрывает, но если у обоих игроков остались карты, которые невозможно переместить за границу поля, то выигрывает тот, у кого осталось меньше карт.

- Может быть разрешено перемещение карт только по горизонтали или вертикали, и запрещено перемещение по диагонали.
 - Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры переместить все карты за правый или за левый край поля.
 - Можно использовать игровое поле и пропорциональные группы карт из комплекта большой версии игры при условии, что для равных шансов на выигрыш начинать игру должен игрок, который имеет карту с числом 0, которая неподвижна.
- В некоторых других играх, основанных на разных диапазонах перемещения карт, также можно использовать игровое поле и карты из комплекта большой версии игры.*

Игра 34.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего 36 карт одного игрока раскладывают случайно открыто на тёмных клетках поля, а 36 карт второго игрока также случайно открыто раскладывают на светлых клетках поля.

Перед началом игры с поля убирают и в игре не используют карты с числами 12 и 21, после чего на поле появляются свободные

клетки. Причём свободными становятся клетки, на которых карты с числами 12 и 21 оказались в результате случайного предварительного расклада.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Перемещение возможно только на свободные клетки, которые появились на поле после удаления карт с числами 12 и 21, а также на клетки, которые становятся свободными в процессе игры в результате перемещения карт.

То есть движение карт осуществляется поверх других карт на свободные клетки.

Каждый игрок не имеет права перемещать карту, которой выполнил предыдущий ход.

Если кто-либо из игроков не может выполнить очередной ход, то проигрывает и игра завершается.

- В игре может принять участие любое количество игроков.

В этом случае своих и чужих карт не существует, и поэтому игроки могут перемещать любые карты, но не могут играть той картой, которая была использована для выполнения хода предыдущим игроком.

Если в игре участвует несколько игроков, то предварительно с поля можно убрать одну карту с числом 12. Либо можно убрать карту с числом 98.

Игра 35.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего 36 карт одного игрока раскладывают случайно закрыто на тёмных клетках поля, а 36 карт второго игрока также случайно закрыто раскладывают на светлых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают любые свои карты на поле и перемещают по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных диапазонах перемещения.

Движение карт осуществляется поверх других карт на клетки, где находятся какие-либо карты, и не может осуществляться на свободные клетки.

Можно накладывать перемещаемые карты на закрытые карты или на ранее открытые карты.

При наложении карт друг на друга никакие карты с поля не снимают.

Перемещать ранее открытые карты нельзя, то есть игроки должны открывать карты для выполнения хода, но не могут открывать те карты, которые накрыты другими картами.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо, чтобы на поле было больше своих карт, которые не накрыты картами противника. То есть игроки перемещают свои карты на карты противника, но если согласно правилам игры открываемая карта не может быть перемещена на карту противника, то игрок может быть вынужден перемещать карту на какую-либо свою карту, если такая возможность существует. Или может переместить карту за пределы игрового поля, если такая возможность существует.

Если число открываемой карты указывает диапазоны перемещения, в результате которых карта оказывается за пределом игрового поля, то такая карта удаляется с поля.

Игра завершается, когда все карты на поле открыты. Выигрывает тот игрок, кто имеет на поле больше своих карт, которые не накрыты картами противника.

- В игре может принять участие любое количество игроков.

В этом случае своих и чужих карт не существует, и поэтому игроки открывают любые карты и после перемещения снимают с поля перемещённую карту вместе с той картой, на которую совершено перемещение.

Если число открываемой карты указывает диапазоны перемещения, в результате которых карта должна оказаться за пределом игрового поля или не может быть перемещена на какие-либо карты на поле, то такая карта должна остаться на той клетке, на которой была открыта.

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

- Если в игре участвует несколько игроков, то можно оставлять на поле карты, которые перемещены и наложены на другие карты, но если в результате перемещения карта оказывается за пределом игрового поля или не может быть наложена на какие-либо карты на поле, то такую карту игрок снимает с поля. После окончания игры количество снятых с поля карт определяет величину проигрыша.

Игра 36.

Игра основана на разных диапазонах перемещения карт.

В игре участвует любое количество игроков.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Предварительно используемые карты тасуют и раскладывают в случайном порядке закрыто на 72 клетках поля, после чего с поля убирают какую-либо одну карту и на поле появляется свободная клетка.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают любые карты на поле и перемещают по вертикали, горизонтали или диагонали согласно диапазонам перемещения, которые указывают числа карт, как и в аналогичных играх основанных на разных

диапазонах перемещения.

Перемещение возможно только на свободные клетки при условии, что в начале игры имеется одна свободная клетка, на которую должно произойти перемещение, но если игрок не может переместить открываемую карту на свободную клетку, то забирает эту карту с поля. В результате на поле появляется несколько свободных клеток, на которые можно производить перемещения. И так далее игроки должны перемещать открываемые карты на свободные клетки или забирать карты с поля.

Если открываемая карта перемещается за пределы поля, то игрок забирает эту карту с поля.

Движение карт осуществляется поверх других карт.

Игра завершается, когда все карты на поле открыты. Проигрывает тот игрок, кто вынужден забрать с поля больше карт.

• Перед началом игры можно убирать с поля столько карт, сколько необходимо для того, чтобы в течение игры каждый участник сделал одинаковое количество ходов. Допустим, если в игре принимают участие пять игроков, то предварительно убирают с поля 2 карты, чтобы на поле осталось 70 карт, и каждый игрок должен был сделать $70/5=14$ ходов.

При двух игроках убирают с поля 2 карты, и каждый игрок делает 35 ходов.

При трёх игроках убирают с поля 3 карты, и каждый игрок делает 23 хода.

При четырёх игроках убирают с поля 4 карты, и каждый игрок делает 17 ходов.

При пяти игроках убирают с поля 2 карты, и каждый игрок делает 14 ходов.

При шести игроках убирают с поля 6 карт, и каждый игрок делает 11 ходов.

При семи игроках убирают с поля 2 карты, и каждый игрок делает 10 ходов.

Следующие семь игр отличаются принципом взаимодействия карт, поскольку числа карт указывают не диапазоны перемещений, а координации взаимных положений карт на клетках игрового поля. То есть числа карт являются координатами, которые указывают клетки поля, где находятся карты взаимосвязанные игровыми взаимодействиями.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8				X				X	
7									
6		X		X		X			
5									
4		X		24		X		X	
3									
2		X		X		X			
1									

рис. 14

Игра 37.

Игра основана на числовых координациях карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего 36 карт одного игрока раскладывают случайно закрыто на тёмных клетках поля, а 36 карт второго игрока также случайно закрыто раскладывают на светлых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают свои карты на поле и оставляют на тех клетках, на которых карты открыты.

В течение одного хода каждый игрок открывает столько карт, сколько возможно согласно числам открываемых карт. То есть если открытая карта имеет число, которое указывает координаты клеток, где находятся свои не открытые карты, то игрок открывает какую-либо карту, которая указана числом предыдущей открытой карты. И так далее в течение одного хода игрок последовательно открывает свои карты, положение которых указано числами предыдущих открываемых карт.

А именно числа карт в данной игре указывают количество клеток, которое отсчитывают от предыдущей открытой карты до той карты, которую можно открыть следующей.

Допустим, если открыта карта с числом 24, как показано на рис.14, то следующая карта может быть открыта на каких-либо клетках, которые отмечены на рисунке крестиками. Это обусловлено тем, что число 24 является координатой клеток, которые находятся на расстоянии двух или четырёх клеток от той клетки, на которой открыта карта с числом 24. То есть следующая открываемая карта должна находиться на расстоянии столько клеток от предыдущей открытой карты, сколько указано числом предыдущей карты. При условии, что положение следующей открываемой карты отсчитывают от предыдущей открытой карты по вертикали, горизонтали или диагонали.

Если игрок открыл карту, число которой указывает координаты клеток, где нет своих не открытых карт, или число указывает координаты вне игрового поля, то ход завершается. После чего в свою очередь хода второй игрок последовательно открывает свои карты до тех пор, когда число открытой карты укажет координаты вне поля или координаты клеток, на которых нет своих не открытых карт.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков открыл все свои карты на поле. Данный игрок выигрывает, причём величина выигрыша зависит от количества карт проигравшего игрока, которые не были открыты.

• Возможен вариант игры, в котором в начале хода каждый игрок открывает какую-либо свою карту, а затем последовательно открывает карты противника согласно координатам, которые указывают числа предыдущих открываемых карт. Причем в течение хода не должен открывать свои карты кроме той, которую открыл в начале хода.

В этом случае проигрывает тот игрок, у которого все карты на поле открыты, а выигрывает тот, у кого остались не открытые карты.

• В игре может принять участие любое количество игроков.

В этом случае своих и чужих карт не существует, и поэтому в свою очередь хода каждый игрок открывает любые карты на поле, координаты которых указаны числами предыдущих открываемых карт.

Когда ход заканчивается, игрок снимает с поля все карты, которые были открыты в течение хода.

Игра завершается, когда на поле не осталось карт. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

Игра 38.

Игра основана на числовых координациях карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего 36 карт одного игрока раскладывают случайно открыто на тёмных клетках поля, а 36 карт второго игрока также случайно открыто раскладывают на светлых клетках поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают какую-либо свою карту и согласно координатам, которые указаны числом карты, переворачивают обратными сторонами наружу свои карты на клетках, которые соответствуют указанным координатам. Допустим, если игрок выбрал карту с числом 24, как показано на рис.14, то переворачивает обратными сторонами наружу все свои карты, которые находятся на клетках отмеченных крестиками. При этом карта с числом 24 остаётся открытой. Иначе можно сказать, что игрок переворачивает карты на клетках координированных с числом выбранной карты, но выбранная карта остаётся открытой.

Правила вычисления координированных клеток аналогичны предыдущей игре.

Координированные клетки отсчитывают от выбранной карты по вертикали, горизонтали и диагонали.

Затем в свою очередь хода второй игрок выбирает какую-либо свою карту и переворачивает другие свои карты, положение которых координировано с числом выбранной карты.

Игра завершается, когда никто из игроков не может выбрать карту для выполнения хода, то есть когда имеющиеся на поле открытые карты не координированы с другими открытыми картами.

Выигрывает тот игрок, кто имеет на поле меньшее количество открытых карт.

- Возможен вариант игры, в котором для выполнения хода игроки выбирают какую-либо свою карту, но переворачивают карты противника, которые находятся на клетках координированных с числом своей выбранной карты.

В этом случае выигрывает тот игрок, кто имеет на поле большее количество открытых карт.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры перевернуть на поле максимальное количество карт. Абсолютным решением пасьянса является результат, когда на поле осталась одна открытая карта.

В процессе решения пасьянса не обязательно переворачивать все карты на клетках координированных с положением выбранной карты, но достаточно перевернуть какую-либо одну карту, после чего можно выбрать другую карту, относительно которой осуществлять переворачивание карт. Либо можно перевернуть все координированные карты или необходимое количество координированных карт, если это требуется для решения пасьянса.

- Возможен вариант пасьянса, в котором выбранную карту переворачивают вместе с координированными картами или необходимым количеством координированных карт.

В этом случае абсолютным решением пасьянса является отсутствие на поле открытых карт.

Игра 39.

Игра основана на числовых координациях карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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 стопок и выкладывают на поле.

Первую карту каждый игрок выкладывает на любую клетку, а в последующем карты необходимо выкладывать на клетки, которые координированы с числами ранее выложенных карт. Причём каждый игрок должен располагать свои карты на клетках координированных с числами своих ранее выложенных карт.

Правила вычисления координированных клеток подобны другим аналогичным играм.

Координированные клетки отсчитывают от ранее выложенных карт по вертикали, горизонтали или диагонали.

Выкладывают карты только на свободные клетки.

Если игрок не может выложить карту на какую-либо свободную клетку, которая координирована с числами своих карт, то такая карта означает проигрыш. То есть если кто-либо из игроков в свою очередь хода не может выложить карту на поле, то проигрывает и игра завершается.

- Возможен вариант игры, в котором одному игроку разрешено выкладывать карты на тёмные клетки, а второму игроку на светлые клетки поля, и при этом каждый должен располагать свои карты на клетках координированных со своими картами, как и в основном варианте игры.

- В игре может принять участие любое количество игроков.

В этом случае своих и чужих карт не существует, и поэтому предварительно две колоды карт тасуют в одной пачке. После чего половину используемых карт раскладывают в случайном порядке открыто на тёмных клетках поля, а остальные карты располагают за пределом игрового поля общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди открывают карты и выкладывают

на свободных клетках координированных с любыми другими картами.

Игра завершается проигрышем игрока, который в свою очередь хода не может выложить карту на поле.

Координированные клетки в данном варианте игры необходимо отсчитывать от имеющихся на поле карт только по вертикали и горизонтали.

Игра 40.

Игра основана на числовых координациях карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля, после чего игроки по очереди открывают карты из своих закрытых стопок и выкладывают на поле.

Первые карты игроки выкладывают на диагонально противоположных клетках поля, а в последующем карты необходимо выкладывать на клетки, которые координированы с числами своих ранее выложенных карт. То есть один игрок первую карту выкладывает на угловой клетке одной половины поля, а второй игрок первую карту выкладывает на угловой клетке противоположной половины поля, а затем по очереди располагают выкладываемые карты на клетках координированных с прочими своими выложенными на поле картами.

Правила вычисления координированных клеток подобны другим аналогичным играм.

Координированные клетки отсчитывают от ранее выложенных карт по вертикали, горизонтали или диагонали.

Выкладывают карты только на свободные клетки.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо выкладывать карты на своей половине поля и не выкладывать на половину поля противника при условии, границей между половинами является линия середины поля. То есть количество своих карт на половине поля противника определяет величину проигрыша.

Игра завершается, когда на поле выложены все возможные карты при условии, что если согласно правилам игры игрок не может выложить какую-либо карту, то такую карту убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Проигрывает тот игрок, кто был вынужден выложить на половину поля противника большее количество карт.

- В игре может принять участие любое количество игроков.

В этом случае предварительно две колоды карт тасуют в одной пачке и располагают за пределом игрового поля общей закрытой стопкой, из которой игроки по очереди выкладывают карты на поле на клетки, которые координированы с любыми другими выложенными картами. Задача игры заключается в том, что необходимо выкладывать карты на тёмные клетки и не выкладывать на светлые клетки поля. То есть если игроки вынуждены выкладывать карты на светлые клетки, то таким игрокам записывают проигрышные очки. После завершения игры проигрывает тот игрок, кто имеет больше проигрышных очков.

Игра 41.

Игра основана на числовых координациях карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля, после чего игроки по очереди открывают карты из своих закрытых стопок и выкладывают на поле.

Первую карту каждый игрок выкладывает на любую клетку поля, а в последующем выкладывает на клетках координированных с числами своих ранее выложенных карт.

Правила вычисления координированных клеток подобны другим аналогичным играм.

Координированные клетки отсчитывают от ранее выложенных карт по вертикали, горизонтали или диагонали.

Выкладывают карты только на свободные клетки.

Если согласно правилам игры игрок не может выложить на поле какую-либо карту, то такую карту убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить минимум пять своих карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Если карты какого-либо игрока расположены в необходимый ряд, то игра завершается и данный игрок выигрывает.

- Возможен вариант игры, в котором необходимо выкладывать карты на поле так, чтобы свои карты не образовали ряд из пяти карт по вертикали, горизонтали или диагонали, то есть задача игры может быть обратной. А именно проигрывает тот игрок, вынужден расположить свои карты в ряд.

Если все возможные карты выложены на поле, и никто из игроков не расположил свои карты в проигрышный ряд, то игра завершается вничью.

Игра 42.

Игра основана на числовых координациях карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля, после чего игроки по очереди выкладывают карты на поле из своих закрытых стопок.

Первую карту каждый игрок открывает и выкладывает на любую клетку поля открыто, а затем выкладывает свои карты закрыто

на клетках координированных с открытой картой. То есть игрок открывает из своей стопки одну карту и выкладывает на поле открыто, а затем не открывает карты из закрытой стопки, но выкладывает на поле закрыто.

Выкладывают карты только на свободные клетки.

Пока на поле есть свободные клетки, координированные со своей открытой картой, игрок в свою очередь хода выкладывает закрытые карты на эти клетки, а когда свободных координированных клеток нет, то очередным ходом открывает карту из закрытой стопки и выкладывает на любую свободную клетку. После чего снова выкладывает карты на поле закрыто на клетки, которые координированы с новой открытой картой.

Правила вычисления координированных клеток подобны другим аналогичным играм.

Координированные клетки отсчитывают от ранее выложенных карт по вертикали, горизонтали или диагонали.

Игра завершается, когда игроки выложили на поле все карты из своих стопок. Проигрывает тот игрок, кто имеет на поле больше открытых карт. То есть игроки заинтересованы в том, чтобы карты на поле были выложены закрыто.

- Может быть разрешено открывать карты и выкладывать на поле открыто, даже если есть свободные клетки, координированные с имеющимися на поле открытыми картами, на которые можно выкладывать закрытые карты. Это выгодно в том случае, если открытая карта предпочтительнее, нежели закрытая, поскольку число карты образует большое количество координированных клеток, на которые в последующем можно выложить большое количество закрытых карт.

Игра 43.

Игра основана на числовых координациях карт.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле, но используют наборы карт с семисимвольными числами, то есть из колод выбирают карты с крестиками на оборотных сторонах, которые являются наборами семисимвольных чисел.

Каждый игрок играет картами своего набора из состава 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 стопок и выкладывают на поле только на тёмные клетки, то есть на светлые клетки карты не выкладывают.

Тот игрок, кто начинает игру, выкладывает карту на любую тёмную клетку, а в последующем необходимо выкладывать карты на клетках координированных с предыдущей выложенной картой. А именно когда первый игрок выложил карту, второй игрок должен выложить свою карту на какую-либо тёмную клетку, которая координирована с картой первого игрока. И так далее игроки выкладывают карты на тёмные клетки в соответствии с координатами, которые указывает число карты противника. Причём игроки переворачивают оборотными сторонами наружу предыдущие выложенные карты, так что на поле остаётся открытой одна последняя выложенная карта, относительно которой необходимо выкладывать следующую карту.

То есть в свою очередь хода игрок выкладывает карту на поле и переворачивает карту противника, относительно которой выкладывал свою карту.

Правила вычисления координированных клеток подобны другим аналогичным играм.

Координированные клетки отсчитывают от ранее выложенных карт по вертикали, горизонтали или диагонали, но карты выкладывают только на тёмные клетки.

Друг на друга карты в процессе игры не накладываются.

Если кто-либо из игроков в свою очередь хода не может выложить карту на поле, то проигрывает и игра завершается.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры выложить на тёмные клетки поля все карты двух наборов семисимвольных чисел.

Следующий вид игр отличается тем, что обратные числа соотносятся с нотацией игрового поля, то есть карты выкладывают на клетки, если нотация вертикалей и/или горизонталей соответствует цифрам, из которых состоят числа карт. Математические действия с числами нотации не производят, то есть числа карт не коррелируют с числовой нотацией, а только соответствуют.

Игра 44.

Игра основана на соответствиях чисел карт с числовой нотацией поля.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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 стопок и выкладывают на клетки, где числа карт соответствуют числовой нотации поля. Допустим, карту с числом 24 можно выложить на какую-либо клетку 2 или 4 вертикали, либо на какую-либо клетку 2 или 4 горизонтали.

Если карту можно выложить на клетку, где находится ранее выложенная карта противника, то игрок может наложить свою карту на карту противника. В результате на поле образуются стопки карт, которые принадлежат игрокам в зависимости от того, чья карта является верхней в стопке.

Выложенными на поле картами не играют.

Игра завершается, когда все карты выложены на поле. Выигрывает тот игрок, чьи стопки имеют большее количество карт, причём подсчитывают количество своих и чужих карт в принадлежащих игрокам стопках.

- Возможен вариант игры, в котором один игрок выкладывает карты в соответствии с нотацией вертикалей, а второй игрок в соответствии с нотацией горизонталей поля. То есть числа карт для одного игрока указывают вертикали, а для второго игрока указывают горизонталю, на которые можно выкладывать карты. Но при условии, что на клетки 9 вертикали карты не выкладываются.

Игра 45.

Игра основана на соответствиях чисел карт с числовой нотацией поля.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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 стопок и выкладывают на поле на клетки, где числа карт соответствуют числовой нотации вертикалей или горизонталей. Друг на друга карты не накладываются, то есть могут быть выложены только на свободные клетки.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить минимум 5 своих карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Если карты какого-либо игрока составили необходимый ряд, то данный игрок выигрывает и игра завершается.

- Может быть необходимо расположить в ряд минимум 6 карт.

- Возможен вариант игры, в котором горизонтальная нотация поля не учитывается, но карты выкладывают на поле в соответствии с числовой нотацией вертикалей. В этом случае игра проводится на клетках какой-либо одной горизонтали и необходимо расположить минимум 5 карт в ряд на той горизонтали, на которой проводится игра.

В процессе игры карты накладываются друг на друга, причём игроки могут выкладывать карты на свободные клетки или на карты противника, или могут быть вынуждены выкладывать на свои собственные карты, но в любом случае карты выкладывают на клетки, где числа карт соответствуют нотации вертикалей.

В образующихся стопках значимыми являются верхние карты, а нижние карты теряют значение.

Если карты какого-либо игрока составляют необходимый ряд, то игрок снимает с поля все карты этого ряда, а также стопки, в которых снятые с поля карты были верхними.

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

- Вариант игры, в котором карты выкладывают на клетки одной горизонтали в соответствии с вертикальной нотацией поля, может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры выложить все карты на поле и снять с поля.

Игра 46.

Игра основана на соответствиях чисел карт с числовой нотацией поля.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока раскладывают в случайном порядке на светлых клетках, а карты второго игрока раскладывают в случайном порядке на тёмных клетках, причём располагают карты на поле закрыто.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают свои карты на поле.

Когда игрок открывает карту, есть три варианта, согласно которым карта располагается на поле. Во-первых, можно оставить карту на той клетке, на которой карта открыта независимо от соответствия или несоответствия числа карты с числовой нотацией. Во-вторых, можно переложить карту на какую-либо свободную клетку согласно соответствию числа карты с числовой нотацией вертикалей или горизонталей. В-третьих, можно переложить на какую-либо клетку, где находится открытая карта противника, также согласно соответствию числа карты с числовой нотацией вертикалей или горизонталей.

Нельзя перекладывать карты на клетки, где находятся закрытые карты.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить минимум 5 своих открытых карт в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. При условии, что значимыми на поле являются карты, которые не накрыты другими картами, и соответственно необходимо расположить в ряд значимые карты.

Если карты какого-либо игрока составили необходимый ряд, то данный игрок выигрывает и игра завершается.

- Возможен вариант игры, в котором снимают с поля расположенные в ряд карты и стопки, в которых снимаемые с поля карты являются верхними, после чего игра продолжается и завершается, когда все карты на поле открыты. В этом случае выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше карт.

- Также возможен вариант игры, в котором снимают с поля расположенные в ряд карты и стопки, в которых снимаемые с поля карты верхние. После чего игрок исключает из игры снятые с поля карты противника, которые оказались в стопках, а свои снятые с поля карты раскладывает на любых свободных клетках поля закрыто. В таком варианте игры проигрывает тот игрок, у кого на поле не осталось закрытых карт, которыми можно выполнить ход.

Игра 47.

Игра основана на соответствиях чисел карт с числовой нотацией поля.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты на соседние клетки по вертикали, горизонтали или диагонали согласно соответствию чисел карт с числовой нотацией вертикалей или горизонталей. Перемещение возможно только на такие соседние клетки, где находятся карты противника, то есть на свободные клетки карты не перемещают.

Если рядом с какой-либо картой нет соседних клеток, где число карты соответствует числовой нотации вертикалей или горизонталей, а также если на соседних клетках, куда карта может быть перемещена, нет карт противника, то такая карта становится неподвижной.

В процессе наложения карт друг на друга на поле образуются стопки карт, которые принадлежат игрокам в зависимости от того, чьи карты являются верхними, и соответственно игроки перемещают свои стопки.

Выполнение хода в процессе игры является обязательным, но необходимо указывать на возможность выполнения хода, если вы заинтересованы в том, чтобы противник выполнил ход.

Если один игрок не может выполнить ход, то второй игрок может продолжать перемещение своих карт, если ход возможен. Игра завершается, когда оба игрока не могут выполнить ход. Выигрывает тот игрок, кто имеет большее количество своих значимых карт при условии, что теряют значение карты, которые накрыты картами противника. Либо величину выигрыша определяет количество карт в стопках, в которых свои карты являются верхними.

- Возможен вариант игры, в котором карты перемещают на любые дистанции по вертикали, горизонтали или диагонали поверх других карт. Но в любом случае перемещение возможно согласно соответствию чисел карт с числовой нотацией поля на клетки, где находятся карты противника.

- Также возможен вариант игры, в котором карты перемещают на любые дистанции по вертикали, горизонтали или диагонали, но движение поверх других карт не разрешено. То есть в этом случае должны быть свободными клетки, по которым происходит движение.

Данный вариант игры может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо собрать все карты в одной стопке при условии, что принадлежность карт к разным колодам в пасьянсе не имеет значения, и поэтому можно перемещать карты на клетки, где находятся любые другие карты.

Игра 48.

Игра основана на соответствиях чисел карт с числовой нотацией поля.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты по вертикали, горизонтали или диагонали на клетки, где числа карт соответствуют нотации вертикалей или горизонталей. Перемещение возможно на любые дистанции, но движение поверх других карт запрещено, а также запрещено перемещение на свободные клетки. То есть перемещаемые карты должны быть наложены на другие карты на клетках, где числа карт соответствуют нотации вертикалей или горизонталей, причём могут быть наложены или на карты противника, или на свои собственные карты.

Образующиеся стопки карт перемещают целиком согласно верхним картам, то есть стопки принадлежат игрокам в зависимости от того, чьи карты являются верхними. Либо можно снимать с поля нижние карты, чтобы на поле не собирались стопки карт.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить свои карты на половину поля противника через линию середины поля. Игра завершается, если у кого-либо из игроков на своей половине поля не осталось своих значимых карт, которые не накрыты картами противника. Данный игрок выигрывает.

Если оба игрока не могут переместить свои карты на половину поля противника, то игра завершается вничью.

- Может быть разрешено перемещение на свободные клетки или может быть разрешено перемещение поверх других карт, если это не противоречит возможности игрового взаимодействия.

Игра 49.

Игра основана на соответствиях чисел карт с числовой нотацией поля.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

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

Перед началом игры переворачивают обратными сторонами наружу карты, которые в результате случайного предварительного расклада оказались на центральных клетках крайних горизонталей. Данные карты являются зачётными. То есть у одного игрока перевёрнутая зачётная карта находится на клетке в пересечении 1 горизонтали и 5 вертикали, а у второго игрока перевёрнутая

зачётная карта находится на клетке в пересечении 8 горизонтали и 5 вертикали.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои карты на любые дистанции по вертикали, горизонтали или диагонали на клетки, где числа карт соответствуют нотации вертикалей или горизонталей. Движение поверх других карт запрещено, но разрешено перемещение на свободные клетки.

Если в результате перемещения ваша карта наложена на карту противника, то вы снимаете карту противника с поля. Наложение карты на свои собственные карты не допускается.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какую-либо свою карту на перевернутую зачётную карту противника. При условии, что зачётные карты перемещаются за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали вне зависимости от числовой нотации поля, и не накладываются на другие карты. А также при условии, что на зачётные карты необходимо накладывать карты согласно соответствию чисел карт с нотацией вертикалей или горизонталей, на которых находятся зачётные карты. Допустим, если зачётная карта находится на клетке в пересечении 1 горизонтали и 5 вертикали, то на неё могут быть наложены карты с числами, в составе которых есть цифры 1 или 5.

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

- Можно применять правило, согласно которому перед началом игры можно перевернуть и сделать зачётной любую карту, которая в результате случайного предварительного расклада у одного игрока оказалась на 1 горизонтали, а у противоположного игрока оказалась на 8 горизонтали.

- Может быть разрешено накладывать на зачётные карты любые карты независимо от соответствия чисел карт с числовой нотацией клеток.

Также может быть разрешено наложение зачётных карт на другие карты при условии, что если вы наложили зачётную карту на какую-либо карту противника, то снимаете с поля карту противника, а если наложили зачётную карту на какую-либо свою карту, то снимаете с поля свою карту.

- Можно играть без зачётных карт, но задачей игры может быть перемещение карт за противоположные границы поля. То есть в этом случае если карта какого-либо игрока пересекает противоположный край поля, то игра завершается и данный игрок выигрывает. При условии, что за границу поля может быть перемещена любая карта независимо от числа карты.

Игра 50.

Игра основана на соответствиях чисел карт с числовой нотацией поля.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют полные колоды карт третьей версии игры и соответствующее игровое поле.

Каждый игрок играет картами своей колоды, которые предварительно тасуют, после чего карты одного игрока располагают на клетках отмеченных крестиками, а карты второго игрока на клетках отмеченных точками на рис. 15. А именно на каждой клетке располагают 9 карт, которые наложены друг на друга закрытыми сопками.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают карты из любых своих стопок и перемещают на любые дистанции по вертикали, горизонтали или диагонали на клетки, где числа карт соответствуют нотации вертикалей или горизонталей. Движение поверх других карт запрещено, а также запрещено перемещение на другие карты, то есть перемещение осуществляется на свободные клетки.

Если из какой-либо стопки открыта карта, которая не может быть перемещена, то такую карту убирают с поля.

Игра завершается, когда никто из игроков не может перемещать свои карты, то есть если любые карты открытые из каких-либо стопок не могут быть перемещены, то игра завершается. Выигрывает тот игрок, кто имеет на поле большее количество своих открытых карт.

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

рис. 15

- Может быть разрешено перемещение открытых карт. То есть в этом случае каждый игрок в свою очередь хода может открыть карту из какой-либо своей стопки и выполнить ход, либо может переместить какую-либо свою ранее открытую карту. Но при условии, что выигрывающий игрок может отказываться от выполнения хода и перемещения своих карт, поскольку развитие игрового процесса в интересах проигрывающего игрока.

- Игра может быть пасьянсом, задача которого заключается в том, что необходимо согласно правилам игры открыть все карты из закрытых стопок и переместить на свободные клетки.

В пасьянсе может быть разрешено движение карт поверх других карт, но запрещено перемещение тех карт, которые ранее перемещены из стопок.

Перед началом пасьянса используемые карты могут быть расположены в открытых стопках, чтобы было видно карты, которые будут перемещены в следующую очередь хода.

Описание версии игры с обратными числами можно завершить, но список возможных игр вовсе не завершён, поскольку многообразие игр с числами представляется неограниченно большим.

Правила перечисленных игр являются условными, поскольку игроки должны соблюдать только существенные правила, без

которых игры теряют свою суть, а если какие-либо правила не принципиальны для осуществления той или иной игры, то могут быть определены по-разному.

Существенные правила обеспечивают необходимый движущий механизм, дающий возможность играть, а прочие правила и условия могут быть разнообразными, и поэтому в описании несущественные правила иногда не упоминаются.

Можно лишь принимать во внимание предлагаемые игры и устанавливать правила собственных игр, которые могут произойти посредством представленных наборов игральных карт с числами и игровых полей. Если будут учтены соотношения используемых чисел, и принципы игры будут определены верными правилами, то игра будет отвечать замыслу игроков. Если же соотношения чисел учтены неверно (не соблюдена пропорциональность чисел), то игра может быть неправильной. Впрочем, если какая-либо игра кажется интересной, то могут быть оправданы любые правила и условия.

Основная идея игр с числами заключается в расчёте количественных зависимостей возникающих во взаимодействии чисел, но на игровом поле противостояние игроков требует не только количественного расчёта, но расчёта в сочетании с оценкой положений чисел на клетках игрового поля. Поэтому необходимо учитывать не только соотношения используемых чисел, но и позиции чисел на игровом поле, чтобы суть игры проявлялась наиболее правильно.

Интересными являются игры, которые кроме обыкновенного везения требуют определённых размышлений, а результат игры зависит от решений, которые приходится принимать игрокам. В таких играх выигрывает тот, кто принимал красивые и неожиданные решения, даже если выигрывает тот, кому достаются более удачные совокупности и позиции чисел. Если же интрига игры строится только на том, что один игрок старается обчитать другого игрока, то такая игра может превратиться в весьма прагматичное занятие. Тем не менее, игры могут быть разными, и будут ли они справедливыми, зависит от воли игроков.

Могут существовать разные игры, которые отличаются какими-либо своеобразными методами манипулирования числами на игровом поле, а также поставленными перед игроками задачами. В тех или иных играх можно предусматривать упорядоченные игровые позиции, которые обеспечивают равные шансы на выигрыш, либо можно применять случайные предварительные расположения чисел, которые делают игры непредсказуемыми. При условии, что упорядоченные позиции предполагают начало игры согласно заранее заготовленным дебютным схемам, что даёт более опытным игрокам преимущество, а случайные расположения чисел заставляют искать новые дебютные схемы в начале каждой игры.

То есть игры с числами могут быть подобны шахматам, в которых разыгрываются заранее готовые схемы взаимодействия фигур и всякий ход просчитывается согласно позициям известным из истории шахмат, либо можно располагать числа в начальных игровых позициях случайно и играть в непредсказуемые игры.

Устройство настоящей игры имеет пропорционально организованные числа и позволяет играть с равными шансами на выигрыш, что подобно шахматам, но настоящая игра более универсальна, нежели шахматы, поскольку игровыми элементами или фигурами являются числа, которые подчинены законам математики и обладают более многозначительными свойствами, нежели шахматные фигуры. То есть игры с числами находятся в ряду других игровых систем и обладают присущими другим игровым системам признаками, но числа образуют уникальную игровую систему, поскольку могут быть организованы очень разнообразно.

Если в шахматах соотношения фигур и клеток игрового поля в продолжение времени сложились, и любые новые изменения бесперспективны, поскольку современная система шахмат является оптимальной (имеются в виду европейские шахматы), то соотношения чисел с клетками поля можно изменять и выбирать наиболее оптимальные, причём поиск различных соотношений является незаурядной головоломкой.

В результате решения головоломок могут возникать разные соотношения чисел, которые необходимы и наиболее правильны для тех или иных игр. Причём любая игра может быть предварительно вычислена, и лишь потом осуществлена в действительности. То есть описание игры может быть сведено к математическому анализу соотношений чисел и анализу параметров, при которых осуществляется оптимальная стратегия. В результате игра становится формулой, согласно которой осуществляется взаимодействие чисел.

Формулы игр могут быть разными и требовать соблюдения разных правил, а суть формул может быть понятна по мере того, как игроки договариваются о принципах конкретной игры. Причём в результате предварительного договора возникает представление о взаимодействии чисел, которое может произойти или произойти не может, и поэтому интересен не выигрыш, а осуществление игрового процесса. По существу игроки разыгрывают не выигрыш или проигрыш, а разыгрывают формулу игры и выигрывает тот, кто находит наиболее верное решение.

Надеюсь, что представленная игровая конструкция позволит находить интересные игровые формулы, и осознавать удивительный мир чисел, который может показаться сложным и непонятным. Но не надо пугаться непостижимости чисел и видимой бесконечности всевозможных игр с числами, поскольку игры вообще и в частности игры с числами - это некие абсолютные понятия, которые во всей полноте не могут быть осознаны окончательно.

Сообщайте о найденных играх и игровых формулах, а я постараюсь опубликовать их на страницах сайта: www.numeralgame.64g.ru, если будет ваше разрешение.