

## «Крэндзю» или «Четыре в ряд»

Для игры требуется колода в 36 карт.

Название игры («Крэндзю», т.е. «Карточное рэндзю») напоминает известную многим поклонникам интеллектуальных развлечений игру под названием рэндзю (японские шашки или пять в ряд).

В описываемой игре друг другу противостоят две стороны: атакующая и обороняющаяся (обороняющаяся сторона может также называться защищающейся или просто защитником). Созидание против разрушения или борьба порядка и хаоса – так можно условно охарактеризовать суть «Крэндзю».

«Крэндзю» требует от игроков внимательности и умения быстро и безошибочно оперировать в уме целыми числами.

### Роли игроков и цель игры

Весь матч состоит из четного числа туров. Роли сторон в конкретном туре определены заранее: одна сторона является атакующей, другая – обороняющейся. В следующем туре стороны меняются ролями.

В «Крэндзю» могут играть от двух до четырех человек. В последующем изложении предполагается, что играют два человека, т.е. в атакующей и в защищающейся команде – по одному игроку. Позже будет рассказано об особенностях игры для трех и для четырех участников.

Целью атакующей стороны (атакующего игрока) является построение на игровом поле выигрышной комбинации карт, а целью обороняющейся стороны (защитника) – противодействие этим попыткам. По аналогии с реальными подвижными играми (футболом, хоккеем и т.п.) можно сказать, что каждый тур «Крэндзю» – это попытка атакующей стороны забить как можно больше голов. Результатом тура, таким образом, является количество удачных атак нападающей стороны (за каждую сформированную выигрышную комбинацию атакующая сторона получает зачетное очко). Если атакующей стороне не удалось сформировать ни одной комбинации (защищающаяся сторона сдержала натиск), то счет матча остается прежним. Результат всего матча – это суммарный счет по всем турам.

### Процесс игры

Первоначально игровой стол пуст. Атакующий игрок сдает карты перетасованной колоды своему сопернику и себе. Количество сдаваемых карт оговаривается участниками игры до начала матча. Рекомендации по конкретному количеству сдаваемых карт (для разного состава участников игры) будут даны в конце описания.

Поскольку сдается не вся колода, часть карт откладывается в сторону. Во время данного тура запрещается заглядывать в них.

Первый ход всегда совершает защитник, выкладывая одну свою карту на игровое поле. Затем свою карту выкладывает атакующий – и т.д.

На своем ходу (начиная со второго) защитник по тактическим соображениям (подробности – ниже) может и вовсе не выкладывать ни одной карты на игровое поле или выложить сразу две. Таким образом, при своем ходе (начиная со второго) защитник формально имеет выбор из трех вариантов: выложить одну, две карты или ни одной. Атакующий игрок обязан всегда выкладывать ровно одну свою карту.

Как можно выкладывать карты? Карта выкладывается картинкой вверх – для всеобщего обозрения. При этом хотя бы одной своей стороной (краем) она должна прилегать к любой карте поля, т.е. не разрешается выкладывать карту в стороне от других карт поля или класть так, чтобы она соприкасалась с картой поля только лишь уголком. Разумеется, выкладываемая карта поля может оказаться в соприкосновении сразу с несколькими картами, лежащими на поле.

Можно сказать и так: в «Крэндзю» соседней картой считается карта, лежащая рядом по вертикали или по горизонтали, т.е. максимальное число соседей у данной карты – четыре. В этой терминологии выкладываемая карта должна иметь хотя бы одного соседа.

Игровое поле в «Крэндзю» считается не ограниченным какими-то рамками, поэтому выкладывать карты можно куда угодно, соблюдая, конечно, правило соседства с другими картами поля.

Важное замечание. При выкладывании двух карт (защищающейся стороной) на поле сначала кладется одна карта, а затем другая. Почему так, а не одновременно? Чтобы было отчетливо видно, что правило соприкосновения с уже имеющимися картами поля выполняется. Бывает ситуация, когда вторая из выкладываемых карт может примыкать только к первой (только что выложенной) карте и ни к какой другой. В этом случае вторая карта не могла быть выложена, если бы не было первой.

Чаще всего выкладываемые защищающейся стороной две карты располагаются в разных местах игрового поля и не соприкасаются, тем не менее, желательно выкладывать их последовательно.

#### Числовое значение карт

Все фоски (т.е. шестерки, семерки, восьмерки, девятки и десятки) оцениваются по своему номиналу – соответственно в шесть, семь, восемь, девять и десять очков. Валеты, дамы и короли имеют двойной номинал:

- валет может оцениваться в 2 или 12 очков;
- дама – в 3 или 13;
- король – в 4 или 14 очков.

Туз – особая карта. У него четыре варианта очкового номинала: 1, 5, 11 или 15 очков. В каждом конкретном случае атакующий игрок волен трактовать номинал карт-фигур на игровом поле (конкретного валета, дамы, короля или туза) так, как ему выгодно.

Как нетрудно заметить, номиналы карт колоды покрывают диапазон чисел от 1 до 15 – без пропусков. Четкое усвоение этого факта, твердое знание номинала каждой карты и умение легко оперировать вариантами номиналов фигур являются необходимыми условиями успешной игры в «Крэндзю».

#### Комбинация карт

Комбинация карт – это четыре карты игрового поля, расположенные непрерывной цепочкой по вертикали, горизонтали или диагонали. При этом все эти четыре карты – или одной масти, или же образуют своими числовыми оценками (ценой) арифметическую прогрессию.

Что такое арифметическая прогрессия?

Предположим, в горизонтальный ряд выложены следующие карты (по порядку): туз, шестерка, семерка и восьмерка. Если вспомнить, что один из номиналов туза – 5, то получим следующую цепочку чисел: 5, 6, 7, 8. Что мы имеем? Мы имеем ряд чисел, каждое последующее из которых на единицу больше предыдущего. Это – комбинация.

Второй пример: на поле по вертикали последовательно расположены валет, девятка, шестерка и дама. Если считать, что валет здесь имеет номинал 12 очков, а дама – 3, то получим убывающий ряд чисел: 12, 9, 6, 3. Здесь каждое последующее число меньше предыдущего на одну и ту же величину – на 3. Это тоже комбинация.

И, наконец, третий пример: туз, туз, девятка, дама. Соответствующая арифметическая прогрессия: 1, 5, 9, 13, т.е. первый туз здесь оценивается в одно очко, а второй – в пять.

О комбинации, построенной на масти, нет нужды подробно рассказывать – тут все просто: это четыре подряд карты одной масти.

Итак, комбинация – это четыре карты поля - или одной масти, или образующие арифметическую прогрессию, выстроенные друг за другом в непрерывную линию по вертикали, горизонтали или диагонали.

Направление рассмотрения цены карт комбинации произвольно: например, горизонтально расположенный ряд четырех карт можно рассматривать как слева направо, так и справа налево – суть арифметической прогрессии от этого не меняется (меняется лишь ее название – возрастающая или убывающая).

Соседними картами карт комбинации могут быть любые карты – это утверждение означает, что в данный момент на поле можно, к примеру, обнаружить вертикальную цепочку из шести карт, лишь четыре из которых составляют непрерывную цепочку, являющуюся комбинацией. Другими словами, на концах образованной комбинации могут располагаться другие карты. Разумеется, у некоторых или у каждой карты вертикальной (к примеру) комбинации справа и (или) слева также могут располагаться другие карты.

Нетрудно догадаться, что комбинация может получиться при заполнении свободного места на поле типа «дырки»: выкладываемая атакующей стороной на данном ходу карта заполняет эту дырку и удачно связывается с соседними картами, образуя комбинацию.

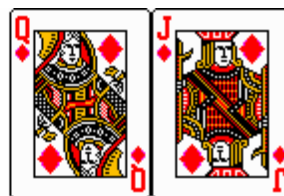
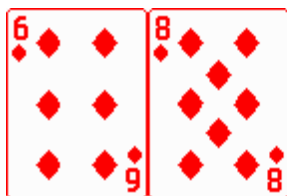
### Зачетные очки

Итак, цель атакующей стороны – сделать на игровом поле комбинацию, цель защищающейся – воспрепятствовать этому. Если атакующая сторона при выкладывании на поле очередной карты добивается формирования комбинации, то она (атакующая сторона) получает зачетное очко.

Выкладывание атакующей стороной очередной карты может привести к созданию сразу нескольких комбинаций (обычно по нескольким направлениям). Каждая из только что сформированных комбинаций оценивается в одно зачетное очко. Таким образом, атакующая сторона может за один ход заработать сразу несколько очков. Разумеется, такая ситуация при грамотной игре обороняющейся стороны случается редко, но все же возможна.

Конкретные четыре карты могут образовывать комбинацию на основе масти (т.е. все четыре карты одной масти) и одновременно - на основе арифметической прогрессии. В этом случае засчитывается только одно зачетное очко.

Теоретически на каком-то участке поля возможно появление и такого (немыслимого при правильной игре обороняющейся стороны) фрагмента из нескольких карт:



Если в «дырку» между бубновой восьмеркой и бубновой дамой атакующий игрок своим ходом положит карту бубновой же масти (например, бубновую десятку), то на поле получатся как минимум две комбинации (обе - по масти): первая образована из шестерки, восьмерки, десятки и дамы, вторая же образована из восьмерки, десятки, дамы и валета. Таким образом, атакующая сторона заработает при таком ходе по крайней мере два зачетных очка.

Сформированная выигрышная комбинация может послужить затравкой для очередной комбинации (путем наращивания полученной), поэтому обычно обороняющаяся сторона сразу же пытается воспрепятствовать этому. (Заметим, что в этом случае обороняющаяся сторона иногда вынуждена делать ход с использованием двух карт.)

Тур заканчивается, когда все карты игроков перейдут на игровое поле.

#### Автогол и отложенный гол

Если в результате грубой ошибки защитника после его хода на поле образуется комбинация (или даже не одна, а более), то это тоже считается результативной атакой: вспомним понятие автогола (гола в собственные ворота) в футболе. Подобный факт (ранее выстроенная, но не сразу увиденная комбинация) может быть замечен атакующим спустя несколько ходов – это не играет роли: гол все равно состоялся!

В игре не очень опытных игроков случается, что выигрышная комбинация появляется на поле, но ни одна из сторон сразу не замечает этого. Лишь позже атакующая сторона может увидеть это и обратить внимание соперника на создавшееся положение. Не лишним будет сразу записывать на бумагу номиналы карт, только что образовавших выигрышную комбинацию, - потом не будет споров по поводу количества уже зафиксированных выигрышных комбинаций (и, следовательно, количества зачетных очков атакующей стороны).

#### Тактические приемы и прочие подробности

Для начала укажем, что не все карты колоды равноценны как затравочный материал при строительстве комбинации на основе арифметической прогрессии. Рассмотрим, например, даму. Предположим, что на игровом поле расположена пара карт, одна из которых – дама, а другая – фоска, например, шестерка, причем слева и справа от этой пары карт – свободные места:



Какое продолжение возможно с точки зрения атакующего? Как нетрудно догадаться, даму тут можно рассматривать только с номиналом в 3 очка: номинал в 13 очков (т.е. разность прогрессии в 7 очков:  $13 - 6 = 7$ ) вообще ничего не дает. Итак, дама оценивается здесь в 3 очка. Получается, что разность прогрессии равна трем:  $6 - 3 = 3$ . Тогда влево от дамы (в сторону уменьшения цены) тут нет вариантов, поскольку не существует карты с номиналом ноль очков.

Следовательно, исходя из данной пары карт, возможно построение комбинации только вправо: потребуются девятка и валет (с ценой в 12 очков). Таким образом,

приведенная пара карт (дама и шестерка) является перспективной только в одном направлении, т.е. фактически является малоценной с точки зрения атакующего игрока (и, соответственно, благоприятной с точки зрения защитника).

Понятно, что любая фоска образует с дамой малоценную пару карт. Вывод прост: одиночная дама – не самая удачная затравочная карта с точки зрения будущей атаки (именно поэтому наиболее часто применяемый первый ход тура – это выставление защитником дамы, если она у него есть). Лишь фигура в паре с дамой образует достойную пару как затравку. Например, пара дама + валет позволяет выстраивать комбинацию как в одном, так и в другом направлении. Для такой пары возможны последующие тройки: 1) король, дама, валет и 2) дама, валет, туз.

Заметим, кстати, что первая из приведенных троек (король, дама, валет) может развиваться в комбинацию двумя способами: туз, король, дама, валет (соответствующий ряд цен: 15, 14, 13, 12) или: король, дама, валет, туз (14, 13, 12, 11 или 4, 3, 2, 1).

Следующие по ценности затравочные карты – это восьмерка, валет и король. Они несколько предпочтительнее дамы с точки зрения атакующего. Можно убедиться, что для каждой из этих карт имеются по три достоинства карт, дающих малоценную пару. Восьмерка вкупе с валетом, дамой или королем образуют такую не очень перспективную пару (развитие возможно только в одном направлении). Аналогично для валета не очень подходят шестерка, семерка и восьмерка, а для короля – восьмерка, девятка и десятка.

Фоски – шестерка и семерка – более пригодны в качестве затравочных карт. Лишь с валетом или дамой развитие возможно только в одном направлении. Таковы же по ценности и девятка с десяткой: для них не очень удачной парой являются дама и король.

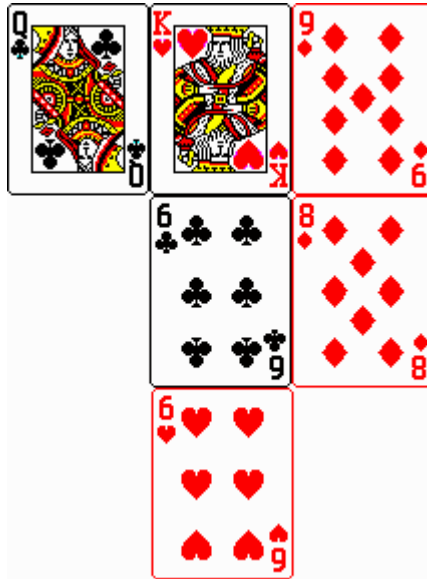
Туз – единственная карта, допускающая полноценное (в оба направления) развитие пары в сочетании с любой картой.

Нет смысла запоминать приведенные комбинации малоценных пар карт: достаточно усвоить, что восьмерка, валет, король и особенно дама являются не очень ценными в качестве начальных карт будущей комбинации.

Следует напомнить, что все приведенные выше рассуждения относятся к комбинациям на основе арифметической прогрессии. Но не следует забывать и о масти! Например, дама и шестерка одной масти – вполне пригодная (с точки зрения наращивания в обе стороны) пара карт.

Итак, любая пара расположенных в линию карт, появляющаяся на поле сразу после хода атакующего и допускающая развитие в двух направлениях (т.е. не являющаяся малоценной) – суть непосредственная угроза защитнику. Достаточно атакующему игроку добавить еще одну карту, и может получиться тройка карт, оба конца которой открыты для финального удара! Поэтому обороняющаяся сторона обычно вынуждена немедленно пресекать эту угрозу, выкладывая слева или справа (сверху или снизу) от данной пары карт какую-либо карту, разрушающую эту затравку. С какой стороны выложить и какую именно карту – предмет раздумий (и порой нелегких!) обороняющейся стороны: ведь своим не очень удачным ходом защитник может невольно создать перспективу развития атакующему игроку по другому направлению.

Вся игра в «Крэндзю» строится вокруг почти постоянных угроз атакующего игрока выстроить на поле так называемую вилку, когда выкладываемая на поле карта позволяет создать сразу две перспективные пары карт - в двух направлениях. Вот пример такой вилки:



Для приведенной диаграммы укажем, как протекала игра. Первым ходом защитник положил на поле даму треф. Ответ атакующего – червонный король. Защитник вынужден сразу же нейтрализовать эту перспективную пару: справа от короля он выкладывает свою бубновую девятку.

Следующий выпад атакующего: трефовая шестерка. По вертикали получается перспективная с точки зрения атаки пара король + шестерка (4, 6). Защитник вынужден немедленно реагировать на это: ниже шестерки треф он кладет свою червонную шестерку.

И тут следует вилка: атакующий выкладывает на поле бубновую восьмерку, создавая тем самым двойную угрозу. По вертикали это две бубновые карты – девятка и восьмерка (тут, кстати, возможно создание комбинации и по масти, и по цене карт), а по горизонтали – шестерка и восьмерка.

Что делать в этом случае защитнику? Ведь угроза кажется неотразимой: вероятно, атакующий может ударить и там, и там, т.е. на любой ответ обороняющегося ОДНОЙ картой, атака последует там, где защитник не стал блокировать пару-затравку. Тут защитник должен принять решение: либо пойти сразу двумя картами, нейтрализуя обе обозначенные угрозы, либо рискнуть и пойти лишь одной картой, сохранив в этом случае одну свою карту для будущих защитных действий.

Как обороняющийся может выложить две свои карты? Например, так: одну из своих карт он выкладывает выше бубновой девятки (и карта эта не должна быть бубновой масти), а другую – справа от бубновой восьмерки. Нетрудно сообразить, что и та, и другая выкладываемые карты не должны быть десятками. Если же защитник решает выложить только одну карту, нейтрализуя только одну угрозу, то, разумеется, он должен для себя решить, какая именно из указанных пар представляет для него *большую* опасность.

Иногда в принятии решения могут помочь прикидки, основанные на анализе конкретной ситуации. Например, предположим, что у защитника на руках – три короля. Понятно, что тогда можно с полной уверенностью утверждать, что пара шестерка – восьмерка совершенно не опасна для обороняющейся стороны: у атакующего попросту нет ни одного короля, и, следовательно, развитие указанной пары влево невозможно. В этом случае защитник принимает однозначное решение обороняться только от вертикальной угрозы (девятка и восьмерка).

Разумеется, такое благоприятное для обороняющейся стороны распределение карт на руках бывает довольно редко. Практика показывает, что чаще защитник вынужден делать грубые прикидки, приблизительно оценивая вероятность наличия на руках атакующего набора тех или иных карт, рассчитывая тем самым меру своего риска при решении не обороняться от вилки выкладыванием двух своих карт.

Почему обороняющийся игрок иногда вынужден так рисковать? Потому что он не может на каждую вилку отвечать своим двойным ходом: карты у него руках могут закончиться слишком рано – атакующий игрок воспользуется этим, беспрепятственно выложив в конце тура сразу две, а то и три карты подряд, с легкостью сформировав комбинацию (и, может быть, даже не одну, а больше) в удобном месте игрового поля.

Таким образом, защитник просто вынужден помнить не только об отражении наскоков атакующего, но и об экономии карт! Именно из-за этой особенности правил описываемой игры соперники обычно заранее (до матча) договариваются о том, сколько карт при раздаче перед каждым туром будет получать атакующий игрок, а сколько – обороняющийся, т.е. какова фора.

Все изложенное позволяет утверждать, что защитник должен пытаться по возможности экономить карты, и шанс, когда можно без всякого риска вообще не выкладывать карту на данном ходу, является подарком судьбы или ... соперника! Такая ситуация, кстати, может возникнуть в самом начале тура.

Предположим, что своим первым ходом защитник выложил даму. Атакующий игрок, не располагая фигурами или же просто решив приберечь их для финального удара поближе к концу тура, выставляет рядом с дамой какую-либо фоску (масти, отличающейся от масти дамы). Выше уже указывалось, что такая пара карт (дама и фоска) является малоценной. Следовательно, у обороняющегося игрока и появляется тот самый благоприятный шанс: он объявляет о пропуске хода, экономя одну драгоценную карту!

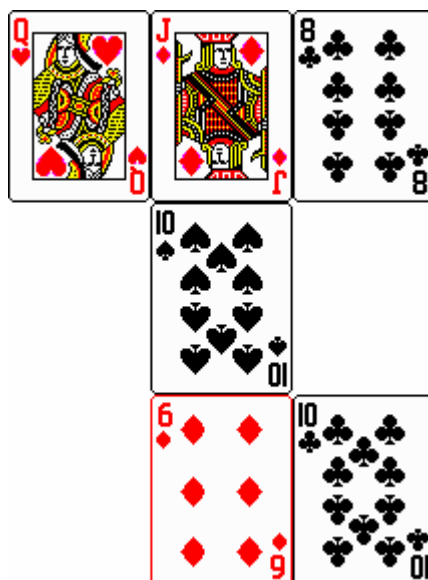
Любящий рискованную игру защитник может позволить себе в самом начале тура и следующий трюк. Пусть на поле – дама, выложенная им на первом ходу, а рядом с ней – король, который выложен атакующим. Ход защитника. Еще раз взглянув в набор своих карт и убедившись, что у него на руке – три валета и три туза, он смело предполагает, что у атакующего маловероятно наличие сразу и валета, и туза. Т.е. защитник считает, что пара дама + король в данной ситуации – для него не угроза, и он с изрядной долей самонадеянности (если не сказать наглости!) заявляет о своем решении пропустить ход!

Любопытная ситуация, не правда ли: защитник рискует прямо в самом начале тура, желая испытать судьбу - в попытке сразу же сэкономить карту! В этом – притягательная острота «Крэндзю»: отсутствие полной информации, т.е. случайный фактор позволяет обороняющемуся игроку продемонстрировать порой такие рискованные трюки!

Рассуждая в том же духе, можно заметить, что для приведенной выше диаграммы защитник, вместо того, чтобы в ответ на ход атакующего (трефовая шестерка) ставить под ней свою червонную шестерку, мог бы (по каким-либо причинам полагая, что вертикаль король + шестерка – это лишь призрачная угроза) сразу же ответить какой-либо дамой (если она у него, конечно, есть), разместив ее на месте, которое на рисунке занимает бубновая восьмерка. Тем самым обороняющийся всего лишь одной картой отвел бы угрозу вилки! Такой прием упреждения вилки – довольно мощное оборонительное средство в подходящей ситуации.

Напомним, что комбинация возможна и по диагонали, следовательно, возможны и тройные угрозы атакующего, когда после хода нападающей стороны перспективные сочетания карт создаются сразу по трем направлениям – изредка, но бывает и такое!

Непосредственной угрозой могут быть не только две соседние карты, являющиеся затравкой возможной будущей комбинации. Возможны, как уже отмечалось выше, и «дырки». Приведем характерный пример такого расположения карт:



Здесь приведено начало тура, в котором первый ход защитника – это червонная дама. Ответ атакующего – бубновый валет. Далее защитник вынужден был поставить трефовую восьмерку, нейтрализуя пару дама + валет. Атакующий игрок выложил на поле пиковую десятку, а обороняющийся игрок – бубновую шестерку. И тут атакующая сторона формирует угрозу типа «дырка»: ее образует выложенная трефовая десятка с восьмеркой треф. Пустое место справа от пиковой десятки является критическим местом в данном положении: атакующий игрок намерен, по всей видимости, положить сюда следующим ходом какую-нибудь девятку (еще более мощная угроза - девятка треф). Таким образом, здесь мы имеем вилку: по горизонтали - шестерка бубен и десятка треф, по вертикали – трефовые восьмерка и десятка. Защитнику предстоит нейтрализовать обе эти угрозы, если, конечно, он намерен считаться с обеими.

#### Как играть втроем и вчетвером

Если за игровым столом собрались три игрока, то сначала им следует определиться с вариантом игры для трех участников. Возможны два варианта:

- один игрок - в атаке, двое - в обороне;
- один игрок защищается, а два других атакуют.

Тот игрок, который играет в одиночку, будет делать свой ход после каждого хода одного из противников, словно он присутствует за игровым столом в двух лицах: сам и его дубль, расположенный напротив него – между соперниками.

В варианте игры с одним атакующим против двух обороняющихся может получиться так, что у одного из защитников кончились карты. В этом случае при своем ходе такой защитник вынужден, разумеется, пропускать ход. Фактически это означает, что атакующий игрок, как только у одного из обороняющихся кончаются карты, начинает делать ходы двумя картами: после хода обороняющегося игрока, у которого еще есть карты на руках, атакующий выкладывает не одну карту, а сразу две подряд. Об этом надо помнить.

При игре трех человек карты обычно сдает игрок, который играет в одиночку против команды из двух его соперников. Если данная игра – игра единственного атакующего против двух защитников, то начинает игру участник, сидящий за столом вслед за атакующим (как обычно – по ходу часовой стрелки).

В очередном туре роль игрока-одиночки переходит к следующему участнику.



Если нападающая сторона – это два игрока, то зачетное очко в случае успешной атаки получают оба члена этой команды .

Игра вчетвером еще интереснее. Каждая команда состоит из двух игроков, сидящих напротив друг друга. Начинает игру один из защищающихся – сидящий за игровым столом после атакующего игрока, раздавшего карты в этом туре.

#### Количество сдаваемых карт

Сразу заметим, что какого-то оптимального варианта, вероятно, не существует.

Главным параметром, который имеет решающее значение, является разность карт у атакующей и обороняющейся сторон. Как правило, обороняющаяся сторона получает на одну или на две карты больше, чем атакующая. Понятно, что при разности в одну карту атака заметно мощнее, чем при разности в две.

Общее количество карт тоже влияет на характер розыгрыша. Можно утверждать, что чем больше карт роздано, тем больше возможностей у атакующей стороны.

Многое, конечно, зависит и от конкретного распределения карт на руках игроков, и от мастерства участников.

Приведем примеры количества раздаваемых карт в разных вариантах игры.

1) При двух участниках атакующий игрок обычно получает двенадцать, тринадцать или четырнадцать карт, а защищающийся – на одну или на две карты больше. Если разность количества карт на руках игроков равна единице, то атака обычно получается довольно мощной.

3) При трех участниках игры следует учитывать, какую роль играет в данном туре единственный игрок, а какую – пара его соперников.

а) Если единственный игрок держит оборону, то обычно карты раздаются в таком соотношении: каждый атакующий получает по семь или восемь карт, а защитнику дается суммарное количество карт атакующих (четырнадцать или шестнадцать) плюс одна или две карты (по договоренности).

Например, если у каждого атакующего – семь карт, то обороняющемуся можно сдать пятнадцать карт, а если у каждого атакующего – восемь карт, то защищающийся игрок получает семнадцать карт.

б) Если при трех участниках единственный игрок является атакующим, то обычно ему сдается двенадцать карт, а каждому защитнику – по семь. Возможен и такой вариант: у атакующего – тринадцать карт, а у каждого защитника – по семь.

4) При четырех участниках (команда на команду) каждому атакующему игроку обычно раздается по семь карт, а каждому защищающемуся – по восемь.

#### Об этикете

а) Желательно (во избежание неприятных разногласий), чтобы перед каждым своим ходом защитник вслух объявлял количество карт, которые он сейчас выложит на поле (ни одной, одна или две).

Можно договориться о таком правиле: если защитник молча кладет карту на поле, это означает, что он ходит единственной картой. Ход двумя картами защитник должен предварить объявлением вслух (например, произнести: «двумя!»). Пропуск хода защитник также, разумеется, объявляет вслух.

б) Игрок, вознамерившийся положить карту на игровое поле, не должен менять свое решение относительно именно этой карты в том случае, если он уже показал (открыл) ее другим игрокам. Показал карту – будь добр выложить ее на поле куда бы то ни было - согласно правилам!

Если же карта приготовлена, но еще не показана (не перевернута картинкой вверх для всеобщего обозрения), то, конечно, игрок имеет право выложить на поле другую карту.

в) Количество карт на руке любого из игроков является открытой информацией. Любой участник игры может спросить любого другого игрока о количестве оставшихся у него на руке карт. Отвечающий не имеет права скрывать такую информацию (например, прятать свои карты) и должен дать правдивый ответ.

г) При игре трех или четырех человек игрок не должен давать подсказок своему партнеру по команде.