



1. Допустимое число игроков – двое.

2. Игроки определяют равное количество карт, участвующих в сражении с каждой стороны – от 4х штук.

3. Игроки определяют приз, который достанется победителю: одна выигранная карточка, все или другое на усмотрение участников.

4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



4. Игроки определяют случайным образом масть-победитель для предстоящего сражения.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



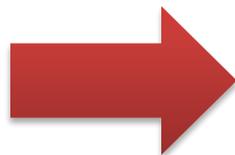
5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



5. Игроки определяют случайным образом масть, за которую будут выступать наемники.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



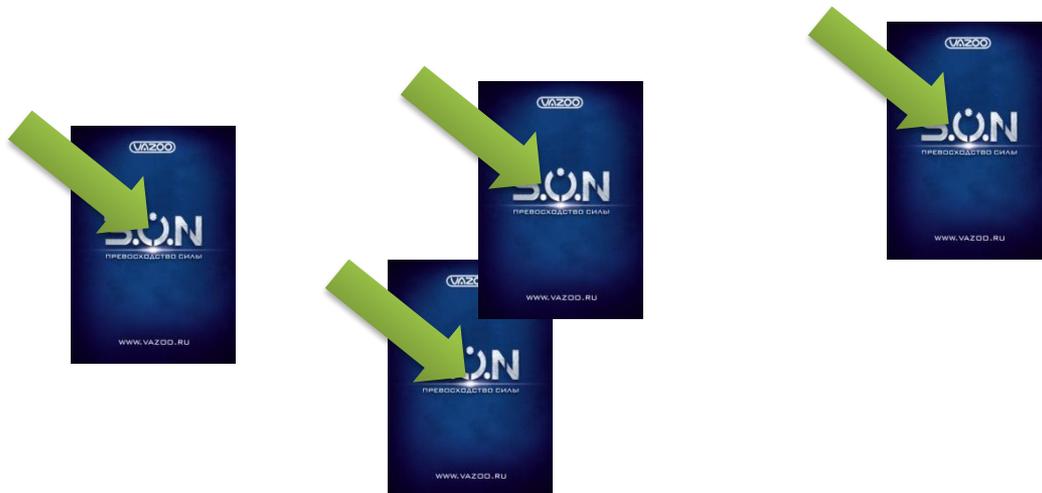
6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



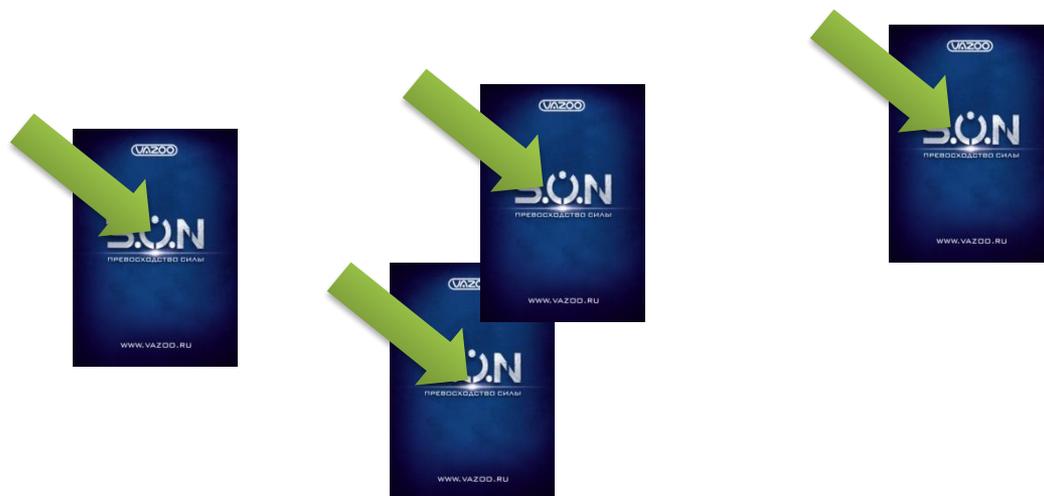
6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



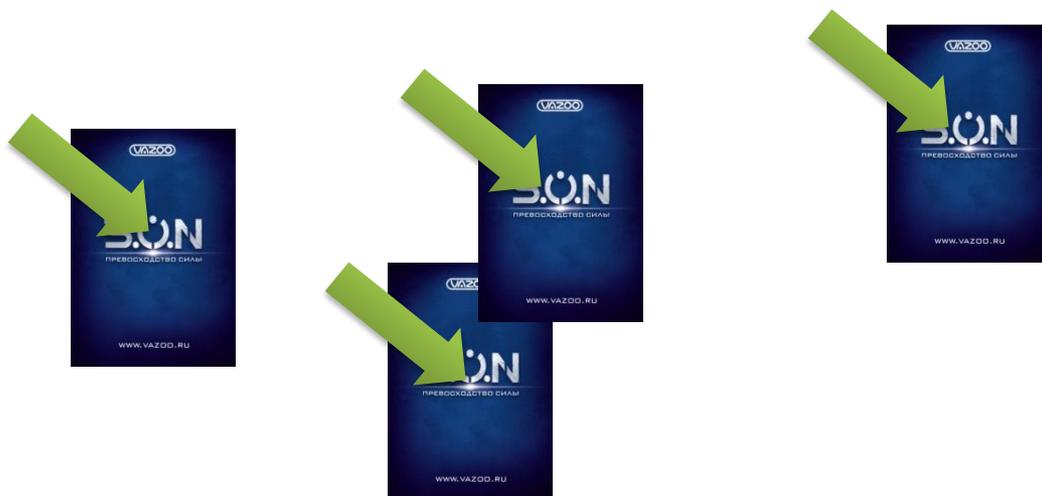
6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



6. Определить карточки, которые будут участвовать в игре, путем случайного выбора друг у друга.



7. Карты выкладывают друг напротив друга по 4 шт.



7. Карты выкладывают друг напротив друга по 4 шт.



7. Карты выкладывают друг напротив друга по 4 шт.



7. Затем первый игрок по одной карте раскрывает свой ряд.
Каждая карта делает ход в соответствии с обозначениями на ней.

