



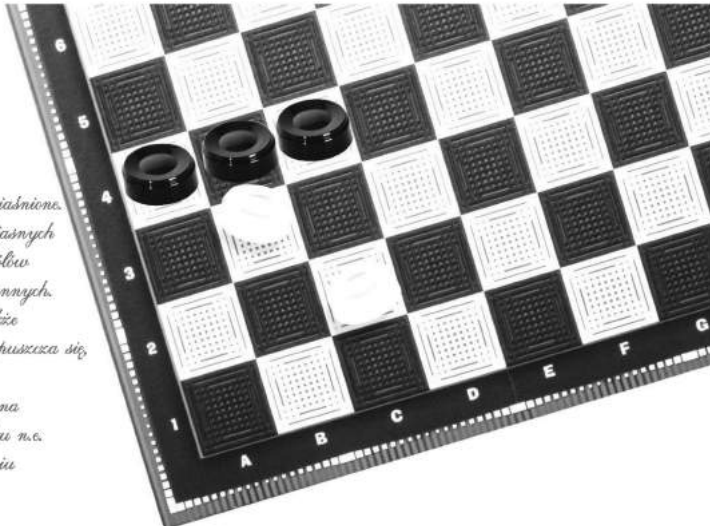
30 GIER

Dla małych i dużych
INSTRUKCJA



I. WARCABY

Pochodzenie gry nie jest dokładnie wyjaśnione. Podobno plansze, zawierające 12 pól jasnych i 12 ciemnych, znaleziono w grobach królów egipskich i na ścianach malowidłach ściennych. Wzmianki o podobnej grze pochodzą także z antycznej Grecji i Rzymu. Przypuszcza się, że warcaby, mimo identycznej planszy, nie wywodzi się z gry w szachy. Obecna forma gry jest znana od około 1100 roku n.e. i rozprzeczła się prawdopodobnie na południu Francji lub w Hiszpanii.



Liczba graczy: 2.

Rekwizyty:

- plansza,
- 12 pionków białych i 12 czarnych

O ile w danym wariantcie nie obowiązują inne reguły, każdy z graczy dysponuje 12 pionkami białymi lub czarnymi. Rozpoczynając grę (grającego białymi pionkami) wyznacza się przez losowanie. Przyjęto się tak kłaść planszę, żeby grający mieli w prawym dolnym rogu jasne pole. Każdy gracz ustawia swoje pionki na ciemnych polach szachownicy, w trzech leżących najbliższej niego rzędach. Dwa środkowe rzędy pozostają puste. Grę rozgrywa się na ciemnych polach szachownicy - pionki nie mają prawa wejść na jasne pola. W kolejnych ruchach gracz na zmianę przesuwa po jednym ze swoich pionków, przestrzegając reguł danego wariantu gry.

I.1. WARCABY TRADYCYJNE

Celem gry jest zabic przeciwnikowi wszystkich pionków lub zablokowanie go, czyli uniemożliwienie mu wykonania jakiegokolwiek ruchu.

Pionki przesuwa się na ukos o jedno pole do przodu. Każdy z graczy stara się jak najwięcej swoich pionków przeprowadzić do przeciwległego końca szachownicy, zbijając po drodze możliwie największą liczbę obcych pionków. Bicie jest obowiązkowe. Wykonuje się je zarówno w przód, jak i do tyłu. Gracz traci figurę (zarówno piona, jak i damę), którą nie wykonał bicia. Aby zbić obcy pionek, należy przeskoczyć przez niego swoim pionkiem, stojącym bezpośrednio przed bitym pionkiem, i stanąć na wolnym polu, bezpośrednio za nim. Jeżeli pomiędzy bitymi pionkami znajdują się wolne pola, w jednym ruchu można zbić dowolną liczbę pionków przeciwnika. Można też, w trakcie takiego ruchu, zmieniać jego kierunek. Pionek, który dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy (pola przemiany), zmienia się w damkę. Oznacza się ją przez nałożenie na przemieniony pionek jednego z wcześniej zbitych pionów przeciwnika (lub obrócenie pionka dołem do góry). Damka ma przywilej poruszania się na ukos o dowolną liczbę wolnych pól, w dowolną stronę. Ma ona również prawo bić obce piony, przeskakując przez dowolną liczbę wolnych pól zarówno przed, jak i po biciu. Damka musi bić maksymalną liczbę pionków i damek. Nie może, na przykład, zbić pionka i damki, jeżeli ma możliwość zbicia trzech pionków. Damkę zbija się tak jak zwykły pionek.

Wygrywa ten z graczy, który zbijie lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika. Jeżeli na szachownicy pozostaną tylko dwie damki (po jednej każdego z graczy) lub dwie damki przeciwko jednej, ale znajdującej się na wielkiej przekątnej szachownicy, gra kończy się remisem.

I.2. WARCABY WYBIJANKA

W wariacie tym obowiązują zasady warcabów tradycyjnych, z jednym wyjątkiem - pionek, stając się damką, zmienia kolor (staje się damką przeciwnika). Inny jest też cel gry - gracze dążą do pozbycia się swoich pionków, podstawiając je umiejętnie przeciwnikowi do zbitcia.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy straci wszystkie pionki.

I.3. WARCABY UKOSNE

Planszę kładzie się na ukos w taki sposób, żeby gracze mieli przed sobą jasne pole narożne. Każdy z grających ustawia pionki w swoim rogu planszy na trzech, leżących na przekątnych, rzędach ciemnych pól (pierwszy rząd - 2 pionki, drugi - 4, trzeci - 6). Rząd środkowy - wielka przekątna - pozostaje pusty.

Zasady gry i jej cel są takie jak w warcabach tradycyjnych.

I.4. WILK I OWCE

Gracze losują, który z nich będzie grał czarnym pionkiem (wilkiem), a który czterema białymi pionkami (owcami). W tej grze pionki nie zbijają się. Rozpoczyna wilk. Owce ustawia się na czarnych polach pierwszego rzędu planszy, natomiast wilka na dowolnym ciemnym polu ostatniego rzędu. Celem owiec jest otoczenie wilka i pozbawienie go możliwości wykonania jakiegokolwiek ruchu, a celem wilka - dotarcie do ostatniego rzędu po stronie owiec. Owce poruszają się na ukos o jedno pole do przodu (w jednej kolejce - jedna owca). Wilkowi wolno poruszać się na ukos o jedno pole, zarówno do przodu, jak i do tyłu.

Kto pierwszy osiągnie swój cel - wygrywa.

II. CHIŃCZYK

"Chińczyk" nie został wymyślony w Chinach.

Gra jest uproszczoną wersją Pachisi - ludowej gry hinduskiej, znanej w Indiach już w VII wieku.

Inna jej nazwa to "Człowieku nie irytuj się".



Liczba graczy: 2 - 4.

Rekwizyty: plansza, kostka do gry, po 4 pionki dla każdego gracza.

Każdy gracz wybiera 4 pionki jednego koloru, które ustawia w rogu planszy na 4 polach wyjściowych w kolorze wybranych pionków. Celem gry jest jak najszybsze przemieszczenie swoich pionków do "domku".

Domki stanowią 4 pola koloru pionków usytuowane wewnątrz trasy

Rozpoczynającego wyznacza się przez losowanie. Pozostali zawodnicy rozpoczynają grę w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Aby wprowadzić pionek do gry, czyli ustawić go na polu startowym w kolorze swoich pionków, należy wyrzucić 6 oczek. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają pionki zgodnie z kierunkiem strzałki przy polu startowym o tyle pól, ile wynosi liczba wyrzuconych oczek. Gracz, który wprowadził już swój pionek do gry i ponownie wyrzucił 6 oczek, decyduje, czy przesuwa pionek o 6 pól, czy startuje kolejnym pionkiem.

II.5. WARIANT PODSTAWOWY

Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Pionki można przeskakiwać lub zbijać. Pionek zostaje zбитy, gdy na zajętej przez niego polu (dotyczy to także każdego pola startowego) stanie pionek przeciwnika. Zбитy pionek wraca na swoje pole startowe.

Pionki mogą wchodzić tylko do swojego domku. Aby wprowadzić pionek do domku, gracz musi wyrzucić dokładnie

taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia któregoś z wolnych miejsc w domku. Miejsca te nie muszą być zajmowane po kolei. Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek niewłaściwą do zajęcia pola w domku, a na planszy nie posiada pionka, który mógłby przesunąć o tę ilość pól, rezygnuje z ruchu. Pionki stojące już w domku, gracz może przesunąć do przodu, jeżeli wyrzuci odpowiednią ilość oczek. Jeżeli gracz okrąży planszę i przeoczy wejście do domku, musi okrążyć planszę ponownie.

Wygrywa ten, kto pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do domku.

II.6. CHIŃCZYK Z BLOKADĄ

Na tym samym polu planszy mogą stać 2 pionki jednego koloru. Pojedynczo ustawione pionki można przeskakiwać lub zbijać jak w wariantcie podstawowym. Dwa pionki jednego koloru, ustawione na tym samym polu, mogą być przesuwane razem. Tworzą w ten sposób blokadę dla pionków przeciwnika, które nie mogą jej przeskoczyć bez względu na to, czy poruszają się pojedynczo, czy też jako para (blokada). Blokadę może zbić tylko para pionków (blokada) innego koloru, stając na polu przez nią zajęтым. Oba pionki, które tworzyły zbitą blokadę, wracają na pola wyjściowe. Jeżeli gracz z powodu blokady przeciwnika nie może przesunąć żadnego ze swoich pionków, rezygnuje z ruchu. Gdy blokada (własna lub przeciwnika) ustawiona jest na polu startowym jednego z graczy, nowy pionek nie może być wprowadzony do gry. Gracz przesuwa wtedy któryś ze swoich pionków, znajdujących się już na planszy o 6 pól, a jeżeli nie ma takiej możliwości, rezygnuje z ruchu. Wszystkie zasady wprowadzania pionków do domku są identyczne z wariantem podstawowym. Oznacza to, że mimo możliwości poruszania się po planszy parą pionków, do domku wchodzi się pojedynczo.

II.7. MARATOŃCZYK

W rozgrywce udział bierze jedynie dwóch graczy, których pola rozmieszczone są po przeciwległej przekątnej. Każdy z graczy tym razem ma nie po 4, a po 5 pionków, przy czym jeden z nich różni się kolorem od pozostałych czterech i nazywa się maratończykiem. W odróżnieniu od pozostałych pionków, maratończyk porusza się w przeciwnym kierunku, a jego zadaniem jest zbijanie pionków przeciwnika. Gracz sam wybiera, czy w swojej kolejce poruszyć się standardowym pionkiem, czy maratończykiem. Musi on jednak najpierw koniecznie wyprowadzić wszystkie swoje pionki z pól wyjściowych. Pionki przeciwnika można zbijać jedynie maratończykiem. Zbite pionki nie biorą udziału w dalszej grze. Zadaniem gracza jest zbić wszystkie pionki przeciwnika. Wówczas wraca on maratończykiem na pole wyjściowe i kontynuuje grę już jako standardowy pionek. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wprowadzi swojego maratończyka do domku.

III. GRY W KOŚCI

*Nie wiadomo dokładnie, kiedy powstała gra w kości.
Najprawdopodobniej jednak w ojczyźnie wielkości gier,
czyli starożytnych Indiach. Wówczas zaczęło się
od stwierdzenia, że rzucony przedmiot pada na różne strony.
Zanim zaczęło wyciąg dziesiętymi sześciokątami,
muszelkami, kamyczkami, kośćmi śródstopia zwierząt domowych.
Kości wypalano z gliny, drewna, fajansu, szlachetnych
kamieni, złota i srebra.*



Ogólne zasady gry w kości są proste. Rzucamy kostkami i liczymy punkty, lub zbieramy określone układy oczek. Odstępstwa od nich znajdziecie przy opisach poszczególnych gier. Ilość graczy jest w zasadzie dowolna, gdy ma ona znaczenie, wymieniamy ją we wstępie do danej gry. Jeśli chodzi o ilość kości, to jeśli nie ma dokładnej ich liczby, oznacza to, że można grać klasyczną szóstką. W kości gramy kolejno, graczowi w jego kolejce przysługuje określona ilość rzutów. Kiedy każdy z uczestników zrealizuje swoją kolejkę, mija jedna runda rozgrywki. Przed przystąpieniem do gry powinniście ustalić ilość kolejek, wysokość stawek i wszelkie zmiany przepisów. Muszą być one zrozumiałe dla wszystkich uczestników. W sytuacjach nieprzewidzianych, należy przyjąć rozwiązanie pozwalające na wyrównanie szans wszystkich graczy. Do gry w kości potrzebne są:

- odpowiednia ilość kostek,
- arkusz do zapisywania wyników,
- kubek,
- żetony.

Kostki dzielą się na klasyczne i pokerowe. Na ściankach kostek klasycznych zaznaczone są oczka w ilości od 1 do 6 i tak rozmieszczone, że suma oczek na dwóch przeciwległych ściankach równa się 7. Ścianki kostek pokerowych mają rysunki kart. Na przeciwległych: 9 + as, 10 + król, walet + dama. Relacja między obu typami kostek jest następująca: 1 oczko = 9 w kartach, 2 oczka = 10 w kartach, 3 oczka = walet, 4 oczka = dama, 5 oczek = król, 6 oczek = as.

Aby ustalić kolejność wykonywania rzutów oraz miejsce przy stole musicie wykonać rzuty wstępne. Każdy z graczy wykonuje rzut jedną kostką (przy większej ilości graczy - dwoma). Ten, kto wyrzucił najwięcej oczek, rozpoczyna grę i pierwszy wybiera miejsce przy stole. Pozostali gracze zasiadają po jego lewej ręce w kolejności zgodnej z liczbą wyrzuconych oczek. Ilekroć w tekście będzie mowa o następnym graczu, to zawsze chodzić będzie o tego z lewej strony. W grach wymagających udziału bankiera, zostaje nim pierwszy gracz. Zasady przekazywania funkcji bankiera podają opisy poszczególnych gier.

Grę można zakończyć w jeden z poniższych sposobów:

- po upływie ustalonego czasu;
- po rozegraniu ustalonej ilości kolejek;
- po uzyskaniu przez pierwszego z graczy ustalonej ilości punktów;
- po wyczerpaniu przez uczestników własnych zapasów żetonów.

Grę w kości można rozliczać punktami lub żetonami. Wygodniejsze są żetony, gdyż ich użycie nie wymaga prowadzenia zapisów w arkuszu wyników. Przy rozliczaniu punktowym wyjaśnienia wymaga hazardowy system „każdy z każdym”.

Przykład: Gracze uzyskali następujące ilości punktów: A = 89, B = 137, C = 111. Oto ich końcowe rezultaty. A przegrał do B: $89-137 = -48$, a do C: $89-111 = -22$. W sumie przegrał $(-48)+(-22) = -70$. B wygrał od A: $137-89 = 48$, a od C: $137-111 = 26$. W sumie wygrał $48+26 = 74$. C wygrał od A: $111-89=22$, a przegrał do B: $111-137 = -26$. W sumie przegrał $22-26 = -4$ pkt. Sprawdzeniem poprawności rozliczenia typu „każdy z każdym” jest zsumowanie rezultatów końcowych wszystkich graczy.

Wynikiem powinno być zero ($-70 + 74 - 4 = 0$).

Zasady porządkowe:

1. Gdy gracz rzuci poza kolejnością, jego rezultat zostaje anulowany, a kostki wracają do tego, na którego przypadała kolejka.
2. Jeśli jedna lub kilka kostek podczas rzutu opuści pole gry, gracz wykonuje dodatkowy rzut tylko tymi kostkami.
3. Jeżeli dokonano błędnego zapisu do arkusza wyników i zostanie to zauważone, zanim właściciel zapisu wykonał kolejny rzut, wynik powinien zostać skorygowany. Jednak, gdy gracz wykonał już następny rzut, zapisu się nie zmienia.
4. W wypadku remisu przeprowadza się dogrywkę, biorą w niej udział tylko zainteresowani gracze i dogrywka polega na jednym rzucie wszystkimi kostkami. Wygrywa ten, kto wyrzucił najwięcej oczek. Dogrywkę trzeba powtarzać aż do skutku.

III.8. KONTROLA JA-KOŚCI

Ilość graczy: dowolna.

Ilość kości: 1.

Cel gry: uzyskać największą sumę oczek.

Rozpoczyna całą serię gier o najprostszych zasadach. W swojej kolejce gracz rzucają trzy razy kostką i podliczają wyrzucone punkty. O zwycięstwie przesądza największa suma oczek. Gdy kilku graczy będzie miało jednakowo

najwyższą sumę oczek, organizujemy dogrywkę. Nagrodą mogą być żetony / cukierki złożone w puli przed rozpoczęciem rozgrywki. Grę tę możemy urozmaicić wieloma wariantami np. wprowadzając premie punktowe za wielokrotne wyrzucenie tej samej wartości.

III.9. JEDYNKI

Każdy z graczy ma do dyspozycji 1 kostkę i 10 rzutów. Pod uwagę bierze się jedynie wyrzucone jedynki. Kto wyrzuci ich najwięcej, wygrywa.

III.10. KTO PIERWSZY

Gracze kolejno rzucają jedną kostką. Ten z nich, który jako pierwszy wyrzuci sumę oczek równą 21 lub więcej – wygrywa.

III.11. SWINKA

Gramy jedną kostką i każdy z graczy sumuje oczka uzyskane z trzech rzutów. Zapisujemy je na swoje konto tylko wtedy, jeśli nie wyrzuciliśmy jedynki. Powoduje ona stratę wszystkich oczek z danej kolejki. Swoje rzuty możemy zakończyć w dowolnym momencie i uzyskane oczka zapisać. Gra toczy się do chwili uzyskania przez kogoś z graczy przynajmniej 100 punktów. Jeżeli kilku graczy przekroczy tę granicę w tej samej kolejce, zwycięzca zostaje posiadacz wyższego zapisu, a gdy te są równe, wszyscy wygrywają

III.12. OCZKO KLASYCZNE

Ilość graczy: dowolna.

Ilość kostek: 1.

Cel gry: zdobyć 21 punktów.

Każdy z graczy w swojej kolejce rzuca kostką tak długo, aż suma kolejnych wskazań kostki będzie równa 21 lub jak najbliższa tej wartości. Przekroczenie jej powoduje wykluczenie gracza z danej kolejki. Po każdej rundzie porównuje się rezultaty uczestników gry. Pozwalają one na zdobycie punktów wg poniższych reguł. Za uzbieranie dokładnie 21 oczek gracz otrzymuje 3 punkty. Jeżeli nikt nie uzyskał 21 oczek, gracze z jednakową sumą najbliższą 21 oczkom otrzymują po jednym punkcie

W gruncie rzeczy, wszystkie następne gry oparte na tej samej zasadzie, to warianty „Oczka klasycznego”.

III.13. SYZYF

Ilość graczy: 2.

Ilość kostek: 1.

Gracz rozpoczynający wykonuje rzut kostką. Dalsza gra toczy się tylko poprzez przewracanie kostki o 90 stopni na dowolną jej ściankę. Gracz dokonując jednego obrotu, dodaje oczka z górnej ścianki do poprzedniej sumy i głośno wymienia jej nową wartość. Przegranym w grze zostaje ten, kto wykonawszy obrót, nie może uniknąć sumy 30 oczek lub jej przekroczenia.

IV. GRY W KARTY

Gra w karty została wymyślona w Chinach, uproszczona w Indiach i przyniesiona do Europy w XI wieku przez Arabów. Pierwsze znane indyjskie karty ozdabiane były szachowymi figurami. Karty – tak jak szachy są grą wymagającą strategii.



Dla tych, którzy po raz pierwszy wchodzą w zaczarowany świat kart, wyjaśniamy na wstępie kilka podstawowych pojęć.

Kolory kart - to dwa czerwone (kiery czyli po polsku - czerwień i karo - inaczej wino) oraz dwa czarne (trefle - swojskie żołędzie i piki - po polsku dzwonki). Ta kolejność odzwierciedla także starszeństwo kolorów.

Rozdający (ustalany w dowolny sposób) - to gracz, który tasuje karty, daje je do przełożenia i rozdziela pomiędzy graczy.

Naręczny (rozdzającego lub innego gracza) znajduje się po jego lewej ręce i on oraz następni rozdający pełnią swoje funkcje w kolejności zgodnej z kierunkiem gry, czyli ruchem wskazówek zegara.

Rozgrywający wychodzi z kartą wyjściową do pierwszej lewy (potocznie - bitki, wziętki).

Lewa (wziętka, bitka) - to zbiór kart jednej kolejki powstający przez dokładanie po jednej karcie przez każdego uczestnika gry. Do lewy się wychodzi, lewą się zgrywa, zdobywa, podlicza się ilość zdobytych lew lub ilość punktów w kartach zdobytych lew.

Ze stosom zrzutek mamy do czynienia w grach polegających na pozbywaniu się kart z ręki. Stanowią go pozostawione na stole karty, wyrzucane przez graczy we wszystkich kolejkach. Karty pozostałe po podziale mogą brać udział w grze jako talon zapasowy, z którego gracze dobierają karty po zgraniu lewy aż do jego wyczerpania. Karty dorzuca się, dodaje, dokłada, zagrywa do koloru wyjścia (kolor pierwszej karty w danej kolejce) albo do koloru atutowego, czyli uznanego za preferencyjny w danej rozgrywce lub całej grze.

Dokładając karty można przebijać, a więc zagrywać starszą kartą od już zagranych. O starszeństwie przesądza kolor i nominał. W wielu grach obowiązuje wychodzenie w kolorze wyjścia lub przebijanie, a gdy zabraknie odpowiedniej karty, dokładanie lub przebijanie posiadaną kartą w kolorze atutowym.

Czasem gra polega na wykładaniu kart w tzw. sekwensie, który podawany jest we wstępie do gry (przynajmniej trzy karty jednego koloru w określonej kolejności) lub kompletu kart (najmniej trzy karty o takim samym nominale).

W niektórych grach uczestnicy meldują i licytują. Meldunek to zgłoszenie takiego układu kart (zwykle pary), którego posiadanie przynosi dodatkowe premie. Licytując gracze ogłaszają przed rozpoczęciem rozgrywki ilość lew lub punktów, które zobowiązują się zdobyć.

Bywają rozgrywki lub całe gry tzw. odwrócone, w których celem jest oddawanie kart przeciwnikowi i nie branie wziętek. Tradycyjnie nazywa się je z francuska misere, czyli nędza.

IV.14. WOJNA

Ilość kart: 52.

Ilość graczy: dwóch.

Starszeństwo kart: A-10-K-D-W-9...3-2.

Gracze otrzymują połowę talii kart i nie zaglądając do nich, trzymają w zakrytym stosie przed sobą. W każdej kolejce rywale równocześnie odkrywają wierzchnie karty swych stosów. Ten z nich, który odkrył starszą (liczy się tylko nominał), zbiera obie i wsuwa koszulkami do góry na spód swego stosu. Gdy trafią na siebie dwie karty tego samego nominału, rozpoczyna się tytułowa wojna. Aby ją rozstrzygnąć, gracze kładą na swojej karcie jedną zakrytą i jedną odkrytą. Wszystkie zabiera gracz ze starszą na wierzchu. Jeśli dołożone odkryte karty są takie same, kontynuuje się wojnę do chwili rozstrzygnięcia.

Zwycięzcą zostaje gracz, który przejął wszystkie karty.

IV.15. KURTUAZJA

Ilość kart: 24 (od asów do dziewiątek).

Ilość graczy: trzech lub czterech.

Starszeństwo kart: nie obowiązuje.

Wszystkie karty zostają rozdzielone równo pomiędzy uczestników gry. Każdy trzyma swoje w zakrytych stosach przed sobą, nie zaglądając do nich. Rozgrywka polega na odwracaniu przez kolejnych graczy jednej wierzchniej karty ze swojego stosu. W zależności od nominału odkrytej karty gracze powinni odpowiednio zareagować.

I tak:

asa należy przykryć ręką;

króla - przywitać: "Bonjour monsieur" (wym. bonżur mesje);

damę - przywitać: "Bonjour madame" (wym. bonżur madam);

waletowi - zasalutować dwoma palcami prawej ręki;

dziesiątka – należy krzyknąć głośno ... "kurtuazja!";

dziewiątka – należy nie wykonywać żadnych ruchów/okrzyków;

Gracz, który ostatni wykona wymaganą przy danej karcie czynność, bądź wykona czynność nieprawidłową musi wziąć wszystkie odkryte karty znajdujące się na stole. Zdjęte ze stołu karty trafiają na spód jego stosu.

Jednoczesne wykonanie zadań przez kilku graczy oznacza, że rozgrywka jest nierozstrzygnięta, a karty pozostają na stole.

Zwycięzcą gry zostaje gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart. Pozostali grają o zajęcie jak najlepszej lokaty.

IV.16. CZERWONE I CZARNE

Ilość kart: 52.

Ilość graczy: od dwóch do sześciu.

Starszeństwo kart: nie obowiązuje.

Rekwizyty dodatkowe: żetony (np. zapałki, guziki, cukierki, itp.).

Przed rozpoczęciem rozgrywki zakryte karty rozkłada się w siedmiu rzędach po siedem, a w ósmym rzędzie - trzy. Każdy gracz w swojej kolejce odkrywa dwie spośród rozłożonych kart. Jeżeli tworzą parę (ten sam nominal i barwa: czarna obejmuje piki i trefle, a czerwona kiery i kara) zabiera je i ma prawo odkrywać następne dwie. Jeżeli odkryte karty nie tworzą pary, gracz odkłada je zakryte na ich poprzednie miejsca, a do gry przystępuje jego sąsiad.

Rozgrywka kończy się po zdjęciu ze stołu wszystkich zakrytych kart. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kart.

IV.17. PYTEK

Ilość kart: 52.

Ilość graczy: od trzech do sześciu.

Starszeństwo kart: nie obowiązuje.

Wszystkie karty zostają równo rozdzielone pomiędzy graczami. Gracze dążą do uzbierania jak największej ilości kompletów kart o takim samym nominale (np. czterech dam). Zadając odpowiednie pytanie, szukają potrzebnych kart u graczy. Pierwszy pyta naręczny rozdającego. Pytający musi posiadać w ręku przynajmniej jedną kartę poszukiwanego nominalu. W pytaniu należy wymienić zarówno nominal, jak i kolor pożądanej karty. Na przykład: - Czy masz damę treflową? - Jeśli pytany gracz posiada poszukiwaną kartę, musi ją przekazać szukającemu, a ten kontynuuje poszukiwania u innych graczy tak długo, aż padnie odpowiedź przecząca. Zbieracz kończy wówczas swoją kolejkę, a pytkiem zostaje następny gracz. Po uzbieraniu kompletu (czterech kart jednakowego nominalu), gracz wyklada go na stole przed sobą i rozpoczyna zbieranie kolejnych kompletów. Zwycięzcą zostaje, ten który uzbierał ich najwięcej.

Wariant gry z określoną ilością rozdanych kart. Jeśli gra dwóch grających otrzymują po 7 kart, a jeśli więcej - po 5. Reszta kart tworzy zakryty talon zapasowy. Tym razem poprosić można tylko o nominal karty (np. o damę), a w wypadku odpowiedzi przeczącej - pytek dobiera z talonu zapasowego wierzchnią kartę.

IV.18. WIST NIEMIECKI

Ilość kart: 52.

Ilość graczy: dwóch.

Starszeństwo kart: A-K-D-W-10-9...3-2.

Obaj gracze otrzymują 6 kart. Kolor trzynastej karty staje się atutowym w danej rozgrywce. Reszta kart tworzy talon zapasowy, którego wierzchnia karta zawsze jest odkrywana. Do pierwszej bitki wychodzi przeciwnik rozdającego. Obowiązkowe jest dorzucanie do koloru wyjściowego. Lewę zdobywa gracz, który zagrał najstarszą kartą w kolorze wyjścia. Zdobywca bitki dobiera wierzchnią, odkrytą kartę talonu i wychodzi do następnej lewy. Przeciwnik bierze zakrytą kartę z talonu i odkrywa następną. Po wyczerpaniu kart z talonu i z ręki, podlicza się punkty rozgrywki (po

jednym za bitkę). Zwycięzca zdobywca większości lew i zapisuje na swoje konto różnicę między zdobytymi przez obu graczy bitkami. Całą grę wygrywa, ten kto pierwszy zbiera 50 punktów.

IV.19. REMIK PROSTY

Ilość kart: 52 + 2 dzokery.

Ilość graczy: od dwóch do sześciu.

Starszeństwo kart: nie obowiązuje.

Wartości kart: dwójki i dzokery = 25, as = 11, figury (K, D, W) = 10, pozostałe wg ilości oczek.

Kolejność sekwensowa kart: A-K-D-W-10-9-8-7-6-5-4-3-2 (w jednym kolorze).

Istotą gier zwanych "Remikami" jest takie dopasowywanie kart, by zameldować, wyłożyć remika, (czyli karty z ręki) połączone w komplety lub sekwensy. Rozdający wydaje graczom 6 rozdań po jednej karcie. Reszta stanowi talon zapasowy. Jego wierzchnia odstonięta karta stanowi pierwszą stosu zrzutek, do której wychodzić będzie przeciwnik rozdającego (gracz z lewej strony). Może on tę kartę kupić lub wybrać niespodziankę, czyli kartę z zakrytego talonu zapasowego. Następnie wyklada jedną ze swoich kart, czyli zagrywa do następnego gracza. Gdy gracz zamelduje remika, zgłasza, że podczas trwania jednego rozdania ułożył wszystkie (poza jedną) karty na rękę w co najmniej trzykartowe komplety i sekwensy. Jedną kartę obowiązkowo zrzuca na stół, a pozostałe wyklada. Jego przeciwnicy wykładają takie układy swoich kart, jakie udało im się skompletować. Jeśli gracz kompletuje karty poprzez kupienie zagranej przez przeciwnika, czyli odkrytej karty, musi do niej dołożyć przynajmniej dwie, tworzące komplet lub sekvens. Gdy dobiera z talonu zapasowego - pierwszą zakrytą, czyli decyduje się na kartę niespodziankę, nie ma takiego obowiązku, choć także może wyłożyć jakiś swój gotowy komplet. **W** obu wypadkach po wzięciu karty należy jedną ze swoich wyjść do następnego gracza. Wyłożone komplety i sekwensy mogą być przez gracza uzupełniane i rozbudowywane w następnych kolejkach tego rozdania do czasu, aż ktoś nie zamelduje i nie wyłoży remika. Dżokerem oraz dwójką można zastąpić każdą brakującą do układu kartę.

Wartość remika nie zależy od wartości tworzących go kart i jest stała. Gracz za wyłożenie remika otrzymuje 25 punktów oraz sumę wartości luźnych kart swoich przeciwników.

Jeśli rozdanie trwa tak długo, że w talonie zapasowym zostało mniej kart niż jest graczy, wszyscy wykładają takie układy, jakie mają, a swoje luźne karty mogą podrzucić innym graczom, gdy pasują do kompletu lub sekwensu. Punkty z pozostałych luźnych kart zapisuje na swoje konto gracz posiadający luźne karty o najmniejszej wartości. Zwycięzcą zostaje gracz, który pierwszy zbiera 500 punktów.

IV.20. MAKAO

Ilość kart: 52.

Ilość graczy: od dwóch do czterech.

Starszeństwo kart: nie obowiązuje.

Wartości kart: asy = 100, trójki = 30, dwójki = 20, król kier = 50, pozostałe figury = po 10, reszta kart wg ilości oczek.

Każdy gracz otrzymuje 5 kart, a kolejna odkryta stanowi pierwszą stosu zrzutek. Pozostałe karty tworzą talon zapasowy. Gracze kolejno, począwszy od naręcznego rozdającego, dorzucają do wierzchniej karty stosu zrzutek jedną kartę o identycznym kolorze lub nominalnie. Gdy brakuje właściwej karty, tak długo dobiera się z talonu, aż trafi się na odpowiednią. Wyjątkiem są asy, które można zrzucić na dowolną kartę, otrzymując przy tym prawo wyboru koloru. Trzyście kart talii to karty specjalne: dwójki, trójki, czwórki, walety, król kier. Karty te dołożone do stosu przez gracza niosą następujące sankcje dla jego sąsiada z lewej strony, który:

- **po dwójce** - dobiera z talonu zapasowego dwie karty lub daje okup;
- **po trójce** - dobiera trzy karty lub wykupuje się;
- **po czwórce** - traci kolejkę bez możliwości okupu;
- **po królu kierowym** - dobiera pięć kart, nie mając możliwości okupu;
- **po waletcie** - dokłada kartę o żądanym przez zagrywającego nominalnie bez możliwości okupu. Żądanie to dotyczy wszystkich kolejnych graczy do chwili, aż ktoś zagra żądanym nominalnie. Jeśli gracz nie ma żądanej karty,

dokupuje wierzchnią z talonu.

Aby się wykupić należy na kartę specjalną położyć inną, ale o takim samym nominale. Wówczas kara powiększona dwukrotnie przechodzi na następnego gracza. Możliwość okupu - również. Jeśli specjalną kartą jest pierwsza odkryta w grze, sankcje dotyczą naręcznego rozdającego, który (gdy nie ma odpowiedniej karty na okup) również dobiera z talonu. Po wyczerpaniu kart z talonu rozdający odkłada wierzchnią kartę stosu zrzutek, reszta potasowana stanowi nowy zakryty talon zapasowy. Rozgrywka kończy się z chwilą wyłożenia przez jednego z graczy ostatniej swojej karty na stos zrzutek, pod warunkiem, że w poprzedniej kolejce zapowiedział możliwość zakończenia gry słowem: - Makao.

Po zakończeniu rozgrywki gracze obliczają swoje punkty. Wygrywający makao otrzymuje 10 punktów premii, a pozostali gracze odpisują sobie sumę oczek z kart, które im pozostały (mogą mieć wynik ujemny). Gra trwa określoną wcześniej ilość rozdań lub przez ustalony czas. Wygrywa, ten kto zbierze najwięcej punktów dodatnich.

IV.21. TYSIĄC LICYTOWANY

Ilość kart: 24 (od asów do dziewiątek).

Ilość graczy: trzech lub czterech.

Starszeństwo kart: A-10-K-D-W-9.

Wartości kart: as = 11, dziesiątka = 10, król = 4, dama = 3, walet = 10.

Gracze kolejno pełnią funkcję rozdającego, a naręczny rozdającego jest w każdej kolejce "na musiku", to znaczy musi wziąć udział w licytacji. Celem walki są punkty za wartościowe karty i zgłoszone meldunki. W talii znajduje się 120 punktów. Meldunek - to król i dama tego samego koloru u jednego z graczy. Warunkiem zdobycia za nie premii jest wyjście w jedną z kart (D lub K) do bitki i ogłoszenie wartości meldunku. Wartość zależy od koloru mariaża: pikowy = 40 punktów, treflowy = 60, karowy = 80, a kierowy = 100. Kolor zgłoszonego meldunku jest atutowym do chwili zgłoszenia przez któregoś z graczy innego meldunku. Każdy gracz otrzymuje siedem kart, a trzy umieszcza się w zakrytym musiku. Rozdanie dzieli się na dwie części: licytację i rozgrywkę. W licytacji gracze kolejno zgłaszają ilość punktów, jaką zobowiązują się zdobyć w trakcie rozgrywki. Pierwszy "jest na musiku" i zabiera głos naręczny rozdającego, deklarując 100 punktów. Każda następna odzywka musi być większa od poprzedniej przynajmniej o 10. Z licytacji mogą wycofać się gracze nie będący "na musiku". Zwycięzca licytacji zostaje rozgrywającym i ma prawo do wykorzystania kart z musika. Pokazuje je przeciwnikom i dołącza do kart w ręku. Następnie ze swoich kart daje po jednej obu pozostałym graczom, nie pokazując ich. Przed wyjściem do pierwszej bitki ogłasza ostateczną ilość punktów, jaką zamierza zdobyć. Nie może ona być mniejsza od odzywki, dzięki której wygrał licytację. W grze obowiązuje przebijanie w kolorze wyjścia, a przy braku odpowiedniej karty - zagrywanie atutem. Jeśli gracz nie ma atutowej i starszej w kolorze, by przebić, wychodzi dowolną kartą. Dopóki nie zgłoszono meldunku, nie obowiązuje kolor atutowy. Lewę zdobywa gracz, który zagrał najstarszą kartą w kolorze wyjścia lub najstarszą atutową. Zdobywca bitki wychodzi do następnej.

Po zakończeniu rozgrywki gracze liczą zdobyte punkty. Zwycięzca licytacji zapisuje na swoje konto ilość zgłoszoną przed wyjściem, nawet jeśli faktycznie nagrał więcej punktów. Jeżeli nie zrealizował zamiaru, odpisuje tę wartość. Pozostali gracze zapisują sobie ilość zdobytych punktów. Przy zapisie równym 900 lub więcej, brakujące do zakończenia punkty gracz może zaliczyć sobie tylko jako rozgrywający (zwycięzca licytacji). Punkty zdobyte inaczej, są dla niego stracone. Przy czterech graczach rozdający nie bierze udziału w rozgrywce. Może on jednak zdobyć punkty za karty znajdujące się w musiku: za asa - 50 i za meldunek wg jego wartości.

Jeżeli w "Tysiąca" gra dwóch graczy, nie przeprowadza się licytacji. Obaj otrzymują po 6 kart, a pozostałe tworzą talon zapasowy. Rozgrywka dzieli się na dwa etapy, rozdzielone momentem wyczerpania kart talonu zapasowego. Do pierwszej bitki wychodzi przeciwnik rozdającego. Po zdobyciu lewy gracz uzupełnia ilość kart w ręku do sześciu, biorąc wierzchnią z talonu zapasowego. Jego przeciwnik bierze następną. W pierwszej części rozgrywki nie obowiązuje dodawanie do koloru ani zagrywanie kartą atutową. Lewę zdobywa gracz, który zagrał najstarszą kartą w kolorze wyjścia lub najstarszą atutową. W drugiej - należy przebijać kolorem wyjściowym lub zagrywać

atutem. Starszeństwo kolorów wyjaśnione jest przy okazji wartości meldunków w "Tysiącu licytowanym". Przy zapisie o wysokości 900 lub więcej punktów, gracz może zakończyć grę tylko po zgłoszeniu jednego z meldunków.

IV.22. POKER KLASYCZNY

Ilość kart: 52

Ilość graczy: od dwóch do dziesięciu.

Rekwizyty dodatkowe: żetony (np. zapalki, guziki, cukierki, itp.).

Poker jest niewątpliwie jedną z najbardziej znanych gier karcianych i występuje on w wielu różnych odmianach. Tradycyjna wersja pokera jest wersją pięciokartową. Niezwykle ważna w grze jest umiejętność blefowania czyli w pewnym sensie nie okazywania emocji. Przeważnie do gry używa się talii kart złożonej z 52 kart ale początkujący gracze powinni zacząć przygodę z pokerem kartami rozpoczynającymi się od 9. Rozdający daje każdemu z graczy po 5 kart, a całą resztę kart odkłada na bok. Karty te będą potrzebne w dalszej grze. Po otrzymaniu kart każdy z graczy może wymienić od jednej do czterech kart które mu nie odpowiadają a także ma możliwość odłożenia kart, tym samym zrezygnowania z dalszej części gry w danej rundzie, tracąc wówczas stawkę wejściową. Gracz może też pozostać przy swoich kartach kontynuując grę. Po wymianie kart przez graczy następuje runda licytacji. Gracze mają wówczas możliwość następujących zagrań:

- **pas** – czyli rezygnacja z dalszej gry. Osobie pasującej przepadają dotychczasowo postawione żetony.
 - **czekanie** – gdy żaden z wcześniejszych graczy w rozgrywanej rundzie nie dołożył żadnej kwoty do stawki, gracz ma możliwość czekania i nie musi dokładać nic do obecnej puli.
 - **sprawdzenie** – wyrównanie do kwoty, którą postawili wcześniejsi gracze.
 - **podbicie** – przebicie kwoty, którą postawili dotychczas inni gracze. Możliwe jest także kolejne przebicie w jednej rundzie.
 - **wejście za wszystko** – włożenie do puli wszystkich środków, którymi gracz dysponuje.
- Wygrywa gracz, któremu udało się zgromadzić najwyższy układ kart.

Rodzaj układu	opis układu
Poker królewski	10, Walet, Dama, Król i As w tym samym kolorze.
Poker	Pięć kolejnych kart w tym samym kolorze.
Kareta	Cztery karty o takiej samej wartości i jedna karta o innej wartości.
Ful	Trójka i para. W przypadku uzyskania fula, wygrywa układ z wyższymi kartami tworzącymi trójkę - np. KKK22 wygrywa z QQQAA.
Kolor	Pięć kart w takim samym kolorze. Jeśli mamy więcej niż jeden kolor, wygrywa układ z wyższą kartą.
Strit	Pięć kart kolejno ułożonych np. 10 9 8 7 6. As może być zarówno kartą wysoką jak i kartą niską, tworząc np. układy: AKQJ10 lub 5432A. Strity typu 32AKQ nie są dozwolone.
Trójka	Trzy karty o jednakowej wartości.
Dwie pary	W przypadku, gdy dwóch graczy ma po dwie pary, wygrywa ten z graczy, który posiada najwyższą parę. Jeśli we dwóch mają taką samą wysoką parę wygrywa ten z graczy, który ma wyższą kolejną parę. Jeśli dwóch graczy ma po dwie takie same pary, wygrywa ten, który ma wyższą piątą kartę.
Para	Dwie karty o takiej samej wartości. Jeśli dwóch graczy ma taką samą parę, wygrywa ten z graczy, który ma wyższe pozostałe karty.

Zasada wejścia za wszystko stanowi, że gracz nie może zostać zmuszony do rezygnacji z udziału w rozdaniu

pokerowym z powodu braku wystarczającej kwoty żetonów, aby sprawdzić odpowiedzi na zakład. Taki gracz jest zwany „all-in”. Ma on prawo do części puli w wysokości, jaką miała w momencie postawienia przez niego ostatniego zakładu. Wszystkie dalsze działania pozostałych graczy dotyczą tzw. bocznej puli, do której gracz all-in nie ma już prawa

IV.23. DUREŃ

Ilość kart: 32 (od asów do siódemek).

Ilość graczy: od dwóch do czterech.

Starszeństwo kart: A-K-D-W-10-9-8-7.

Przed rozpoczęciem gry każdemu zostaje przydzielony kolor atutowy. Gracze otrzymują taką samą ilość kart i oddają odpowiednie siódemki poszczególnym właścicielom kolorów atutowych.

W grze chodzi o to, by jak najszybciej pozbyć się swoich kart, przebijając karty przeciwników. Pierwszy zagrywa naręczny rozdającego, wykładając na stół dowolną kartę. Jest to pierwsza karta stosu zrzutek. Kolejny gracz dorzuca dwie karty; pierwsza musi być albo starsza w kolorze wyjścia, albo w jego kolorze atutowym, a druga - już dowolna. Takie same zasady obowiązują kolejnych graczy. Jedną kartę wolno graczowi dołożyć tylko wtedy, gdy jest to jego ostatnia. Gdy gracz nie może (lub nie chce) przebić wierzchniej karty, musi wziąć ze stołu cały stos zrzutek, a nowy stos rozpoczyna kolejny gracz, wychodząc w dowolną kartę.

Zwycięzcą gry zostaje ten, kto pierwszy pozbedzie się kart z ręki. Pozostali walczą o kolejne lokaty.

IV.24. OGÓREK

Ilość kart: 52.

Ilość graczy: od dwóch do ośmiu.

Starszeństwo kart: dwójka trefl oraz A-K-D-W-10-9...3-2 (najmłodsze trefle to czwórki i trójki).

Wartości kart: dwójka trefl = 20, as = 11, figury (K,D,W) = 10, pozostałe wg ilości oczek.

Rekwizyty dodatkowe: żetony (np. zapałki, guziki cukierki, itp.).

Istotą gry jest takie zrzucanie kart, aby na zakończenie rundy została karta najmłodsza i najmniej wartościowa. Szczególnie należy starać się pozbyć ogórka, czyli dwójki treflowej. W grze nie ma koloru atutowego. Każdy z graczy otrzymuje 6 kart, pozostałe zostają odłożone i nie biorą udziału w dalszej rozgrywce. Gra składa się z kilku rund po pięć kolejek, w czasie których odpadają poszczególni gracze. Rozdający wyklada jedną ze swoich kart rozpoczynając stos zrzutek. Każdy gracz w tej kolejce musi dorzucić kartę o tym samym nominale, jeśli nie ma - wyższą, a gdy i takiej nie posiada - najniższą (bez względu na kolor). Następną kolejkę rozpoczyna gracz, który w poprzedniej wyłożył jako ostatni najwyższą kartę. Po rozegraniu pięciu kolejek gracze odkrywają swoją ostatnią kartę. Rozdanie przegrywa posiadacz najwyższej karty. Zapisuje wartość tej karty na swoje konto i rozpoczyna się następne rozdanie.

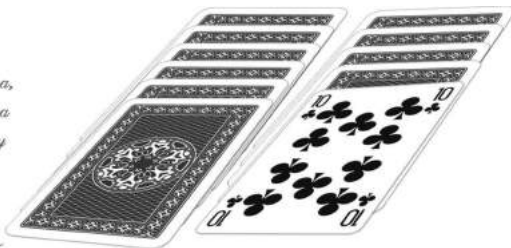
Gracz, który w kilku rozdaniach przekroczy sumę 21 punktów, kończy swój udział w danym rozdaniu. Partię wygrywa ostatni mający prawo do gry.

V. PASJANSE

*Pasjans (z fr. *passiance* "cierpliwość") – gra karciana, zazwyczaj jednocesobowa. Rozgrywka odbywa się za pomocą jednej lub dwóch talii kart. Zwykle celem gry jest ułożenie wszystkich kart (od najmniejszej do największej) na asach.*

Stawianio pasjansa kabaliski uważają też za rodzaj wróżby – w tej roli pasjans bywa nazywany kabalą.

Pasjans powstał w siedemnastowiecznej Francji i był rozgrywką uprawianą głównie przez arystokrację. Na początku XIX wieku oraz z wejściem napoleońskimi rozprzestrzenił się na całą Europę.



V.25. PASJANS SOLITAIRE – SAMOTNIK

Ilość kart: 52 (jedna talia).

Pasjans solitaire jest tym, o którym na pewno każdy słyszał i niemalże każdy potrafi ułożyć. Jest on również dostępny na każdym komputerze.

Do dyspozycji mamy pełną talię. Na początku rozkładamy wszystkie karty. Najpierw w 7 rzędach, później w 6, w 5, w 4, w 3, w 2 i na końcu w jednym. Za każdym razem ostatnią kartę kładziemy odsłoniętą.

Istnieją dwie najważniejsze zasady, których należy przestrzegać. Po pierwsze – karty w kolumnach układają się malejąco, a po drugie – naprzemiennie kolorami: czarny z czerwonym. Poza wyłożonymi kartami mamy do dyspozycji w ręku resztę talii. Jeżeli nie jesteśmy w stanie przekładać więcej wyłożonych kart, wówczas odstawiamy kartę z pozostałej części talii i jeżeli pasuje nam ona do wyłożonych, to jej używamy. Jeżeli nie, to odkładamy ją na bok. I tak powtarzamy opisane czynności, aż do skutku. Jeżeli w wyniku przetożeń na górze któregoś z rzędów pojawi się puste miejsce, możemy tam położyć jedynie króla.

Naszym celem jest zebranie w osobnych kupkach czterech dworów – grup kart, zgodnie z ich hierarchią. Dwory budujemy na asach, które odkładamy na bok i na nich kolejno karty w odpowiednim kolorze od 2 do K.

VI. DOMINO

Kamienie do gry w domino są modyfikacją tradycyjnych kości. Ich najstarsze formy znane były od dawna w Chinach. Do Europy przyniósł je w XIII wieku słynny podróżnik Marco Polo.



Komplet kamieni do gry w domino składa się z 28 kamieni. Zbiór zakrytych kamieni pozostałych po rozdaniu – to talon. Kamień z tą samą liczbą oczek na obydwu połowach nazywany jest podwójnym lub dubletem, połówka kamienia bez oczek – blankiem lub mydłem. Przed przystąpieniem do gry kamienie należy położyć oczkami do dołu i wymieszać. Następnie każdy z grających wybiera odpowiednią liczbę kamieni i trzyma tak, by inni gracze nie widzieli oznaczeń. Kamienie w talonie dobierane są przez graczy w trakcie zabawy. Posiadacz kamienia podwójnego z największą liczbą oczek wykłada go na środek stołu i w ten sposób rozpoczyna grę. Pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara dokładają kamienie. Jeżeli żaden z graczy nie posiada dubletu, wszystkie kamienie zostają zwrócone, potasowane i ponownie rozlosowane.

Przebieg gry

Kiedy pierwszy zawodnik wyłoży największy dublet, kolejni gracze dokładają po jednym kamieniu do wybranej połówki wcześniej wyłożonego kamienia, tak aby liczba oczek na przylegających połówkach była identyczna (mydło dokłada się do innego mydła). W niektórych wariantach gry kamienie podwójne dokłada się pionowo. Kamienie tworzą trasę o dwóch końcach. W przypadającej kolejce gracz ma możliwość dołożenia swego kamienia do jednego z tych końców. Jeżeli gracz nie ma kamienia, który mógłby dołożyć, losuje go z talonu. Robi to tak długo, aż będzie w stanie wykonać ruch. Jeżeli gracz wzięt ostatni kamień z talonu i nadal nie może wykonać ruchu – pasuje i próbuje dołożyć kamień w następnej kolejce. Grający nie może zrezygnować z ruchu, jeżeli ma możliwość dołożenia kamienia.

Zakończenie partii i gry

Ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich kamieni, zostaje zwycięzcą partii. Partia kończy się również wtedy, gdy nikt nie może wykonać ruchu, a w talonie nie ma już kamieni. W tym przypadku zwycięzcą zostaje gracz, który ma na kamieniach najmniej oczek. Wówczas odejmuje on sumę oczek swoich kamieni od sumy oczek na kamieniach pozostałych graczy i zapisuje różnicę na swoje konto. Na tej samej zasadzie zwycięski gracz bez kamieni zapisuje na swoje konto sumę oczek pozostałych graczy. Zabawę kontynuuje się do momentu, gdy któryś z graczy zbiera 100 punktów i zostanie zwycięzcą całej gry.

Przedstawione warianty gry w domino różnią się zasadami rozpoczynania gry, dokładania kamieni, korzystania z talonu i celem gry (pozbycie się kamieni lub zdobycie określonej sumy punktów).

VI.26. DOMINO WĘGIERSKIE

Liczba graczy: od dwóch do czterech.

Podział kamieni: 2 graczy po 12, 3 graczy po 8, 4 graczy po 6.

Pozostałe kamienie nie tworzą talonu, odkłada się je na bok. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się swoich kamieni w każdej partii, tak by nie zapisywać na swoje konto punktów karnych. Grę rozpoczyna posiadacz największego kamienia podwójnego (z największą liczbą oczek) Domino węgierskie różni się tym od pozostałych, że w swojej kolejce dokładamy nie jeden, a wszystkie pasujące kamienie. Gdy nie możemy już dołożyć żadnego kamienia, kolejka przechodzi na następnego gracza, który również stara się dołożyć jak najwięcej swoich kamieni. Partia gry toczy się do momentu, gdy któryś z grających wyłoży wszystkie kamienie lub żaden z graczy nie będzie mógł wykonać ruchu. Wtedy każdy zapisuje na swoje konto sumę karnych punktów równą ilości oczek na kamieniach, które mu pozostały.

Zwycięża ten, kto po kilku partiach będzie miał najmniej punktów. Podlicza się je wówczas, gdy pojawi się posiadacz 100 punktów, czyli główny przegrany.

VI.27. DOMINO WŁOSKIE

Liczba graczy: od trzech do pięciu.

Podział kamieni: 3 graczy po 8, 4 graczy po 6, 5 graczy po 5.

Pozostałe kamienie nie tworzą talonu, odkłada się je na bok. Celem gry jest osiągnięcie z góry ustalonej liczby punktów, np. 100. W tej grze nie obowiązuje zasada równej liczby oczek na przylegających połówkach. Rywalizację rozpoczyna posiadacz kamienia podwójnego z największą liczbą oczek. Następnie gracze po kolei dokładają po jednym dowolnie wybranym kamieniu i na bieżąco sumują wszystkie oczka.

Wygra gracz, który dołoży ostatni kamień z liczbą oczek brakującą do 100. Jeżeli nie uda się to żadnemu z graczy, zwyciężcą zostanie gracz, który osiągnie sumę oczek najbliższą tej liczbie.

VI.28. DOMINO FRANCUSKIE

Liczba graczy: 2

Podział kamieni: każdy z graczy otrzymuje 8 kamieni.

Pozostałe kamienie tworzą zakryty talon. Rozpoczynając grę (wyłoniony w dowolny sposób) wyklada na stół jeden ze swoich kamieni. Drugi gracz dokłada kamień zgodnie z zasadą, że połówki kamieni mają tę samą liczbę oczek. Nie kładzie go jednak z jednej lub drugiej strony, tak jak w dominie tradycyjnym, lecz na górze kamienia wyłożonego wcześniej (druga połówka dokładanego kamienia wisi w powietrzu).

Następnie gracze kolejno wykładają po jednym kamieniu na górę lub pod spód, tworząc dwa leżące jeden na drugim schodki. Gracz, który w przypadającej mu kolejce nie może dołożyć żadnego kamienia, rezygnuje z ruchu lub dobiera jeden kamień z talonu. Dwa ostatnie kamienie muszą pozostać w talonie.

Wygrywa gracz, który pierwszy pozbędzie się swoich kamieni. Jeżeli gracze mają jeszcze kamienie, a żaden z nich nie może wykonać ruchu, zwyciężcą zostaje ten, kto na swoich kamieniach ma mniejszą liczbę oczek.

VII. GRY ZRĘCZNOŚCIOWE

VII.29. PCHEŁKI

“Pchełki” to gra towarzyska i zręcznościowa. Może w niej brać udział od 2 do 4 osób. Każdy z grających wybiera komplet pchełek w jednym kolorze: 6 małych krążków i 1 duży. Małe pchełki układamy w pobliżu miseczki, stanowiącej cel ich skoku. Pchli skok powodujemy naciskając dużym krążkiem na brzeg małego. Jeśli pchełka upadnie poza miseczkę, to z tego miejsca musi skakać w następnych kolejkach. Wygrywa ten, czyj komplet pchełek pierwszy znalazł się w miseczce.



VII.30. MIKADO-BIERKI

Aby rozpocząć grę, należy rozsypać bezładnie bierki na równym podłożu. W tym celu zbieramy bierki w dłoń opierając je dolnym końcem np. o blat stołu i otwieramy ją. Gra polega na wybraniu ze stosu jak najwięcej bierek bez poruszenia innych, leżących na stole. Gdy któraś z nich drgnie, kolejka przechodzi na następnego gracza. Przy manipulowaniu można pomagać sobie bierkami wyciągniętymi poprzednio. Po zebraniu wszystkich sumuje się punkty zdobyte przez każdego z grających - zgodnie z tabelką.

Ilość (szt)	Kolor bierki	Wartość punktowa
1	Czarny	20
5	Żółty	10
5	Niebieski	5
15	Czerwony	3
15	Zielony	2

W opracowaniu wykorzystano m.in.:

Wikipedia

<http://www.kurnik.pl/>

<http://edukacyjne-gry.dla-dzieciakow.info/>

<http://www.kosteczki.republika.pl/>

<http://www.zasadygry.pl/>

<http://www.gry-karciane.edu.pl/>

Lech Pijanowski, Księga Pasjansów, Warszawa 1984 r.

