

99. Poker (gra 2-4 osób)

W podstawową wersję pokera gra się talią złożoną z 24 kart zaczynających się od 9. Każdy z graczy otrzymuje po 5 kart, pozostałe karty układamy na stosie. Gracze mogą pozbyć się do 4 najgorszych kart i dobrać taką samą ilość ze stosu. Gdy wszyscy gracze pozbędą się najgorszych kart, miesza się je z tymi pozostawionymi na stosie a dopiero potem dobiera. Gracz ma prawo pozostawić otrzymane karty bez jakichkolwiek wymian.

W następnym etapie gracze mogą odsłonić swoje karty lub wycofać (spassować) się z dalszej gry. Gracze porównują odsłonięte układy kart. Możliwe są następujące układy kart (od najsilniejszego):

Poker – as, król, dama, walet ,10 (w jednym kolorze)

Mały Poker- król, dama. Walet, 10 , 9 (w jednym kolorze)

Kareta -cztery takie same figury

Kolor- pięć kart takiego samego koloru

Full- trójka i para

Strit- as, król, dama, walet ,10

Mały strit- król, dama. Walet, 10 , 9

Trójka- trzy takie same figury

2 Pary- dwie pary

Para- dwie takie same figury

Partię wygrywa gracz z najsilniejszym odsłoniętym układem kart. Zwycięzca partii otrzymuje 3 punkty, przegrani po jednym punkcie minusowym, natomiast passujący nie otrzymuje punktów.

Zwycięzcą gry zostaje gracz który jako pierwszy zdobędzie 21 punktów.

100. Brydż (gra dla 4 osób)

Do gry używa się dwóch pełnych talii, tasowanych i rozdawanych na zmianę. Starszeństwo kart od asa do dwójki. Asy, króle, damy, walety i dziesiątki to honory; pozostałe karty to błotki. Starszeństwo kolorów w licytacji: bez atu, piki, kiery, kara, trefle. Istnieje zmienny kolor atutowy.

Cel gry

Osiągnięcie maksymalnej ilości punktów w zapisie za wygraną partię i robra (drugą partię).

Gracze i rozdanie

Gra dla czterech osób - dwóch par. Gracze siedzący na przeciw siebie grają wspólnie przeciwko drugiej parze, siedzącej także na przeciwko siebie. Pary dobierają się przez losowanie: z zakrytej talii każdy z graczy wyciąga po jednej karcie. Gracz z najstarszą kartą wybiera miejsce; gracz z kartą następną co do starszeństwa jest jego partnerem, siada naprzeciw. Dwaj pozostali są ich przeciwnikami - zajmują dwa pozostałe miejsca.

Wylosowane pary grają wspólnie w ciągu całego robra. Rober jest zamkniętym fragmentem gry, składającym się z dwu dogranych partii (patrz: zapis). Po skończonym robrze odbywa się kolejne losowanie. Gracze, którzy tworzyli parę, nie mogą już w tej samej turze grać ze sobą po raz drugi. W trzecim robrze grają ze sobą ci, którzy jeszcze nie tworzyli pary. Trzy robry stanowią pełny cykl gry, nazywany turą.

Gracz, który wylosował najstarszą kartę, pierwszy rozdaje karty, po przełożeniu ich przez przeciwnika siedzącego po prawej ręce. Karty rozdaje się po jednej począwszy od przeciwnika z lewej, aż do rozdania całej talii (każdy z grających otrzymuje po 13 kart). W czasie rozdawania partner rozdającego tasuje drugą talię i kładzie ją po swojej prawej ręce; następnie karty będzie rozdawał przeciwnik siedzący z lewej strony obecnie rozdającego.

Licytacja

Gra w brydża składa się z dwu części: licytacji i rozgrywki.

W czasie licytacji ustala się kontrakt, to jest zobowiązanie do wzięcia określonej ilości lew z określonym kolorem jako atutowym lub w "bez atu" przez tę parę partnerów, która zadeklarowała najwyższy kontrakt.

Lewa składa się z czterech kart dokładanych kolejno przez wszystkich czterech graczy. Zaczyna lewę (wychodzi) ten gracz, który wziął lewę poprzednią, kładąc dowolną ze swoich kart na stół. Pozostali gracze dokładają kolejno (w kierunku ruchu wskazówek zegara) po jednej karcie. Obowiązuje dokładanie kart w kolorze wyjścia. Jeśli gracz nie ma koloru wyjściowego, dokłada dowolną kartę; nie ma obowiązku przebijania atutem.

Lewę zabiera ten z graczy, który dołożył najstarszą kartę w zagrany kolorze. Jeśli któryś z graczy nie miał koloru wyjścia i dołożył atu (przebił), lewa należy do niego. Jeśli więcej graczy dołożyło atu, lewa należy do tego, który położył najstarszą atutową kartę.

Lewy są własnością obydwu partnerów bez względu na to, który z nich ją bierze.

Licytację rozpoczyna rozdający, po nim licytują kolejno (w kierunku ruchu wskazówek zegara) następni gracze.

Gracz, na którego przypada kolej licytowania, może powiedzieć "pas" lub dać odzywkę. "Pas" znaczy: "nie licytuję".

Odzywka jest deklaracją kontraktu. Kontrakt obowiązuje do wzięcia tzw. książeczki, tj. sześciu lew i ponadto takiej ilości lew, jaka została zadeklarowana w odzywce (jeden pik to zobowiązanie wzięcia siedmiu

Gdy król nie jest szachowany oraz nie można wykonać posunięcia ani królem ani inną figurą: nastąpił **pat** czyli remis.

Figurę lub pionek przeciwnika stojące na drodze naszej figury lub pionka możemy (ale nie musimy) zbić. Polega to na tym, iż zdejmujemy figurę lub pionek przeciwnika z szachownicy (nie bierze ona udziału w dalszej grze), a w to miejsce stawiamy nasz pionek lub figurę. Nie można zbić króla. O królu zagrożonym zbiciem mówimy ,że jest szachowany. Bicie pionkiem wykonujemy na ukos. Pionki mogą również wykonywać tzw. bicie w przelocie. Następuje ono wtedy gdy pionek przeciwnika przesuwają się o dwa pola przeskakując pole kontrolowane przez naszego pionka, zbijamy wtedy ten pionek jakby przesunął się tylko o jedno pole.

W szachach mamy również do czynienia z ruchami specjalnymi:

Pionek możemy wymienić na dowolną figurę, gdy dojdzie on do **linii przemiany** (linia ósma dla piona białego, linia pierwsza dla czarnego). Taką sytuację nazywamy **przemianą piona**.

Rosządą nazywamy specjalne posunięcie, wykonywane równocześnie królem i wieżą tego samego koloru. Posunięcie to pozwala zabezpieczyć króla oraz szybko wprowadzić wieżę do gry. Aby wykonać to posunięcie prawidłowo, najpierw przedstawiamy króla o dwa pola w lewo lub w prawo, a następnie przenosimy wieżę nad królem i stawiamy obok niego. **Roszada krótka** to roszada wykonana w tę stronę, gdzie króla od wieży oddzielają dwa wolne pola. **Roszada długa** to roszada wykonana w tę stronę, gdzie króla od wieży oddzielają trzy wolne pola. Rosządę możemy wykonać gdy: Król i wieża nie wykonały jeszcze żadnego posunięcia, pole na którym postawimy króla nie znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika, pola nad którymi przenosimy króla nie znajdują się w zasięgu działania figury przeciwnika, król nie jest szachowany.

2.Wybijanka szachowa (gra dla 2 osób)

Celem gry jest pozbycie się wszystkich bierek. Bierki poruszają się i biją tak, jak w zwykłych szachach ale bicie jest obowiązkowe. Każdy pionek który dojdzie do linii przemiany zamienia się na hetmana. Strata króla nie kończy gry. Zwycięzcą zostaje gracz, który pozbędzie się wszystkich bierek.

3.Szachy z kostką (gra dla 2 osób)

Celem gry w szachy jest „danie mata” królowi przeciwnika. **Mat** występuje wtedy, gdy król nie ma możliwości uniknąć groźby szachu

Od gry w zwykłe szachy różni ją to, że przed każdym ruchem należy rzucić kostką. Jeśli wypadnie 6 – można wykonać ruch wieżą 5- skoczkiem 4- gońcem 3-hetmanem 2-pionkiem 1-królem.

Jeżeli nie można wykonać ruchu wynikającego z rzutu kostką , gracz traci możliwość ruchu. W przypadku gdy król został zaszachowany gracz powinien go obronić figurą wynikającą z rzutu kostką. Jeśli to jest niemożliwe ma prawo wykonać ruch królem.

4.Szachy marsylskie (gra dla 2 osób)

Celem gry jest zamatowanie króla tak jak w zwykłych szachach. W szachach typu marsylskiego gracze wykonują po 2 ruchy. Króla szachować można jedynie w drugim ruchu.

5.Szachy bitewne (gra dla 2 osób)

Celem gry jest zamatowanie króla tak jak w zwykłych szachach. W szachach typu bitewnego każdy z graczy ustawia swoje bierki na swojej połowie planszy w dowolny sposób ale z zachowaniem następujących warunków:
- wszystkie bierki można ustawiać jedynie w pierwszych trzech rzędach,
- w każdej kolumnie musi być jeden pionek,
- gońce muszą stać na polach o różnych kolorach.

6. Cesarz (gra dla 2 osób)

Celem gry jest zmatowanie przeciwnika. Gracz grający czarnymi bierkami ustawia je tak, jak w zwykłych szachach. Gracz grający białymi bierkami ma do dyspozycji jedynie Cesarza (biały król) który może się poruszać tak jak hetman i skoczek.