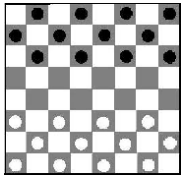


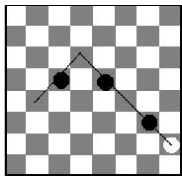
## 7. Warcaby (gra dla 2 osób)

W pudełku tym znajduje się plansza szachownicy oraz po 12 białych i czarnych pionków warcabowych. Aby rozpocząć grę w warcaby planszę należy położyć tak, aby każdy z graczy miał po lewej stronie czarne narożne pole, natomiast pionki należy ustawić na czarnych polach w trzech rzędach od strony każdego gracza.



Grę rozpoczyna grający białymi pionkami, gracze swoje ruchy wykonują na zmianę. Poszczególne ruchy wykonuje się przesuwając dowolny pionek o jedno pole do przodu po przekątnej. Poruszamy się wyłącznie po polach czarnych a na jednym polu może się znaleźć tylko jeden pionek.

Zbijanie pionków przeciwnika następuje poprzez przeskokowanie zbijanego pionka na wolne pole znajdujące się za nim. Zbijanie pionków jest obowiązkowe i może następować zarówno do tyłu jak i do przodu, możliwe jest również zbijanie kilku pionków na raz. Pionki należy zбивać tak, aby ilość zbitych pionków była jak największa. Podczas



zbijania nie można dwa razy przeskakiwać tego samego pionka ale można przechodzić kilka razy przez to samo pole. Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy, zamienia się w damkę (oznacza się go poprzez odwrócenie spodem do góry). Pionek nie zmienia się w damkę jeśli przechodzi przez ostatni rząd szachownicy w trakcie zbijania innych pionków kończąc ich zbijanie na polu z poza ostatniego rzędu.

Damka może poruszać się o dowolną liczbę pól, w dowolną stronę (poruszając się jedynie po czarnych polach). Damka zбивa pozostałe pionki przeciwnika przeskakując o dowolną liczbę pól zarówno przed jak i po biciu.

Zwycięża gracz który zбивa wszystkie pionki i damki przeciwnika lub uniemożliwi jakikolwiek ruch przeciwnikowi. Możliwy jest również remis, gdy żaden z graczy nie jest w stanie zбивć już żadnego pionka przeciwnika

## 8. Warcaby rosyjskie(gra dla 2 osób)

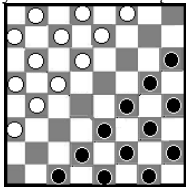
W warcabach typu rosyjskiego pionek staje się damką natychmiast po dojściu do linii przemiany( również w trakcie bicia) i może kontynuować bicie już jako damka.

## 9. Warcaby amerykańskie (gra dla 2 osób)

W warcabach typu amerykańskiego damka porusza się tylko o jedno pole do przodu lub do tyłu.

## 10. Warcaby narożne (gra dla 2 osób)

Zasady gry są takie same jak w zwykłych warcabach z tą różnicą, że pionki ustawiamy jak na rysunku poniżej.



## 11. Warcaby niemieckie (gra dla 2 osób)

W warcabach typu niemieckiego każdy z graczy ma do dyspozycji 16 pionków. Ustawia się je w pierwszych dwóch rzędach (podobnie jak w szachach). Celem gry (tak jak w zwykłych warcabach) jest zбивć lub

przeciwnik musi wyłożyć starszą kartę w tym samym kolorze, chyba że nie ma, wtedy wykłada młodszą (w tym kolorze), chyba że i takiej nie ma, wtedy dokłada dowolną atutową; jeśli nie ma atutowej, może wyłożyć dowolną kartę w dowolnym kolorze. Jeśli natomiast jako pierwsza zostanie wyłożona karta w kolorze atutowym, przeciwnik musi wyłożyć starszą atutową, chyba że nie ma takiej, wtedy wykłada młodszą w tym kolorze, a jeśli nie ma i takiej, to wtedy zupełnie dowolną.

Za karty wchodzące w skład branych lew gracze otrzymują punkty; liczba uzyskiwanych punktów za poszczególne karty wygląda następująco: 9 -- 0 pkt., walet -- 2 pkt., dama -- 3 pkt., król -- 4 pkt., 10 -- 10 pkt., as -- 11 pkt.

Punkty otrzymuje się również za meldunki, którymi są pary dama-król w tym samym kolorze. Meldunki można jednak zgłaszać tylko w pierwszej części rozgrywki (kiedy stos nierozdanych kart nie jest jeszcze wyczerpany ani zamknięty) i odbywa się przez wyłożenie damy lub króla jako pierwszej karty do lewy. Za meldunek w kolorze atutowym otrzymuje się 40 pkt., a za zwykły 20., przy czym punkty przyznawane są dopiero po wzięciu przez gracza jakiejś kolejnej lewy (może być ta, w której melduje lub dowolna po niej). Jeśli gracz po zgłoszeniu meldunku nie weźmie do końca rozdania żadnej lewy, to nie otrzymuje za niego żadnych punktów.

Jeśli któryś z graczy zamknie stos, to jego zadaniem jest uzyskanie w rozdaniu 66 punktów. Za ich zdobycie otrzymuje punkty za rozdanie (nie należy ich mylić z punktami za wzięte lewy i meldunki), których liczba zależy od liczby punktów zdobytych przez przeciwnika w następujący sposób: 1 pkt., jeśli przeciwnik zdobył 33 pkt. lub więcej; 2 pkt., jeśli mniej niż 33, ale więcej niż 0.; 3 pkt., jeśli 0. Jeśli gracz, który zamknął stos, zdobędzie w lewach i meldunkach mniej niż 66 pkt., to jego przeciwnik otrzymuje 2 pkt. za rozdanie, a jeśli nie wziął żadnej lewy, to nawet 3 pkt.

W sytuacji, kiedy żaden z graczy nie zamknie stosu i rozgrywka trwa do wyłożenia wszystkich kart, wzięcie ostatniej lewy premiowane jest 10 pkt., a punkty za rozdanie otrzymuje ten z nich, który zdobył w nim więcej punktów (za lewy, meldunki i premie); jeśli uzyskali jednakową liczbę, nikt nie otrzymuje punktów za rozdanie.

Rozdanie nie musi trwać do ostatniej lewy; gracz, na którego przypada kolej wyłożenia pierwszej karty do lewy, może "zadeklarować 66", jeśli sądzi, że zdobył już co najmniej 66 punktów (nie dotyczy to jednak przeciwnika gracza zamykającego, bo zamknięcie stosu jest w pewnym sensie zobowiązaniem zdobycia 66 do końca rozdania przez zamykającego). Po zadeklarowaniu 66 gracz otrzymuje odpowiednią liczbę punktów za rozdanie, jeśli rzeczywiście zdobył 66 pkt., a jeśli nie zdobył, to punkty otrzymuje jego przeciwnik (2 lub 3, jak wyżej). Istnieje też możliwość zadeklarowania "66 po meldunku"; gracz otrzymuje wtedy punkty za meldunek od razu po wyłożeniu karty meldunkowej, nie po wzięciu lewy (tzw. meldunek niebity), następuje zakończenie rozgrywki, a gracze otrzymują punkty za rozdanie jak w przypadku zwykłej deklaracji. Kolejne rozdania rozgrywane są do momentu, kiedy któryś z graczy zdobędzie w sumie 7 lub więcej pkt. za rozdania -- zostaje wtedy zwycięzca.

## 98. Ogórek (Gra dla 2-4 osób)

W grze biorą udział wszystkie 52 karty od 2 do asa. W każdym rozdaniu jeden z graczy jest rozdającym karty. W pierwszym rozdaniu jest nim losowo wybrany gracz, w każdym następnym - osoba siedząca po lewej stronie gracza ostatnio rozdającego. W kolejnych rozdaniach każdy z graczy otrzymuje po 6 kart, pozostałe karty nie są ujawniane i nie biorą udziału w grze.

Jako pierwsza kartę wykłada osoba siedząca po lewej stronie rozdającego, po czym karty dokładają kolejno (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) pozostali gracze. Pierwszy gracz może wyłożyć dowolną kartę, pozostali gracze muszą dokładać karty na jeden z dwóch sposobów:

rzucając kartę o wartości nie mniejszej niż największa karta wyłożona w danej lewie rzucając kartę o najmniejszej wartości, jaką posiada. Wartości kart są następujące:

dwójka -- 2, trójka -- 3, ..., dziesiątka -- 10, walet -- 11, dama -- 12, król -- 13, as -- 14.

Komplet kart, wyłożonych kolejno po jednej przez każdego z graczy, to lewa. Gracz, który wyłożył kartę o największej wartości, bierze lewę i wychodzi jako pierwszy do następnej. Jeśli kilku graczy wyłożyło kartę o największej wartości, lewę bierze ten z nich, który wyłożył kartę jako ostatni. Przykład: pierwszy gracz wyłożył 7, drugi 10, trzeci 10, czwarty 9 -- kartę bierze trzeci gracz, ponieważ jako ostatni wyłożył 10.

Karty układane przez graczy nie są zbierane po każdej lewie, lecz leżą przed nimi odkryte do końca rozdania. Gracz, który weźmie ostatnią lewę, otrzymuje punkty karne w liczbie równej wartości wyłożonej karty. Jeśli suma punktów karnych osiągnie lub przekroczy 21, gracz traci życie, ale jednocześnie "reinkarnuje się" z największą liczbą punktów posiadaną przez kogoś z przeciwników. Jeśli straci życie po raz kolejny, odpada z gry.

Każdy gracz, który w ostatniej lewie wyłożył największą kartę, ale nie wziął lewy, otrzymuje tyle punktów premii, co przegrany punktów karnych. Premia jest odejmowana od sumy dotychczas uzyskanych punktów i następuje to po ewentualnej reinkarnacji osoby, która wzięła lewę.

Suma punktów gracza nie może nigdy spaść poniżej zera, a w przypadku graczy z drugim życiem -- poniżej liczby punktów, z jaką byli reinkarnowani.

Koniec następuje w momencie, kiedy w grze pozostanie tylko jeden gracz -- zostaje on zwycięzcą.