

jeden z partnerów wyłożył niezbędne do otwarcia układy kart, wówczas dla niego i jego partnera gra jest otwarta. Otwarty jest również stos, W takim przypadku, aby wziąć stos, wystarczy okazać jedynie jedną kartę takiej samej wysokości co wierzchnia karta stosu oraz jednego dzokera (prawdziwego bądź fałszywego). Powstały układ (2 karty gracza plus karta wierzchnia stosu) również należy natychmiast wyłożyć. Stos otwarty można wziąć również, jeżeli jego wierzchnia karta pasuje do jednego z wyłożonych już przez gracza na stół układów kart. Wziętą kartę natychmiast dokłada się do układu kart na stole. Pozostałe gracz włącza do kart w rękę.

Kartami blokującymi stos są: „czarne” trójki (pikowa i treflowa), karty w wysokości wyłożonej już kanasty, np. wyłożona jest kanasta dam, stos jest zablokowany, jeżeli jego wierzchnią kartą jest dama.

Z tak zablokowanego stosu nie można już wziąć kart. Stos jest zamknięty dla wszystkich graczy również wówczas, kiedy zostanie zrzucony prawdziwy lub fałszywy dzoker (dwójka). Stosu zamkniętego dzokerem nie można kupić wziąć za 2 dzokery. Aby było widoczne, że stos jest zamknięty, dzokera umieszcza się poprzecznie do kart stosu. „Czarnych” trójek nie wolno wyklądać na stół w trakcie gry. Wykląda się je w momencie kończenia gry, w jakimś układzie (trzech lub czterech trójek) lub dokłada się je do układów wcześniej wyłożonych. „Czerwone” trójki nie biorą bezpośredniego udziału w grze. W przypadku otrzymania „czerwonej” trójki w czasie rozdawania kart gracz w czasie swojej kolejki wyklada ją przed sobą, dobierając jedną kartę z talonu. Tak samo postępuje gracz, jeśli dobierając karty z talonu weźmie „czerwoną” trójkę. Jedynie w przypadku wyłożenia „czerwonej” trójki wziętej wewnątrz pierwszego stosu nie uzupełnia się (nie dobiera się) dodatkowej karty z talonu.

Przed ukończeniem gry gracz może zapytać partnera, czy może kończyć grę. Jedyną odpowiedzią może być: tak lub nie. Jeśli gracz zapytał partnera, to zobowiązany jest postąpić zgodnie z jego odpowiedzią. Przy kończeniu gry korzysta się z „uprawnienia wyjątkowego”, biorąc tylko jedną wierzchnią kartę stosu i nie zrzucając karty z ręki. Każdy z graczy przed skończeniem gry musi mieć w rękę co najmniej jedną kartę. Przyjmuje się bowiem, że pozbycie się kart z ręki oznacza, że gracz skończył grę. Należy pamiętać także, że gracz, który ma w rękę jedną kartę, nie może wziąć pasującej mu karty ze stosu. Jeśli gracz w chwili otwarcia gry jednocześnie ją kończy (wyklada wszystkie karty z ręki i posiada kanastę) - jest to skończenie gry z ręki. W przypadku gdy gracz kończąc grę dobiera jedynie kartę z talonu, nie dotyczy go minimum punktowe dla otwarcia.

Jeżeli partner kończącego grę gracza może wszystkie posiadane w rękę karty wyłożyć w nowych układach lub dołożyć do już wyłożonych, to następuje wówczas podwójne skończenie (premii). W przypadku niemożności pozbycia się wszystkich kart z ręki, lecz tylko ich części, nie wolno dokładać ani wykladać częściowo żadnych kart. Partner gracza otwierającego może skończyć grę, jeśli wyłoży wszystkie karty od razu łącznie z kanastą. Dodatkowym warunkiem jest, że w dotychczasowej rozgrywce dokładał swoje karty do układów na stole (ma w rękę 11 lub 12 kart). Jeśli w trakcie rozgrywek skończą się karty w talonie, rozgrywka kończy się w momencie zrzucenia do stosu karty przez gracza, który wziął ostatnią kartę z talonu.

Punkty podlicza się zgodnie z punktacją bez punktów premiowych za skończenie gry. Na punkty każdej ze stron (partnerów) składają się uzyskane w rozgrywkach: punkty plusowe - za karty wyłożone w różnych układach na stół, punkty premiowe, punkty minusowe - za karty pozostałe w rękach.

I. Punkty plusowe

| | | |
|---|---|----------------|
| 1 | wartość poszczególnych kart zgodna z punktacją podaną na początku opisu gry | |
| 2 | kanasta czerwona | 500 punktów |
| 3 | kanasta czarna | 300 punktów |
| 4 | "czarna" trójka (minimum 3 trójki) | po 50 punktów |
| 5 | "czerwona" trójka (przy kanaście) | po 100 punktów |
| 6 | 4 "czerwone" trójki (komplet) | 800 punktów |
| 7 | skończenie gry | 100 punktów |
| 8 | podwójne skończenie | 100 punktów |
| 9 | skończenie z ręki | 100 punktów |

II. Punkty minusowe

| | | |
|---|---|-------------|
| 1 | "czerwona" trójka (bez kanasty) | 100 punktów |
| 2 | 4 "czerwone" trójki komplet (bez kanasty) | 800 punktów |

Punkty minusowe za karty oblicza się wg ich wartości punktowej. Wygrywa drużyna która jak pierwsza zdobędzie 5000 punktów.

89. Kierki (gra dla 4 osób)

Gra się pełną talią kart (52 karty). Starszeństwo kart od asa do dwójki. Wszystkie kolory są równorzędne, nie ma koloru autowego. Gra polega na unikaniu brania lew, a co za tym idzie uzyskaniu jak najmniejszego zapisu punktowego na swoim koncie. Obowiązkowe jest dokładanie kart w kolorze wyjściowym. Przebijanie starszej

23. Gra Northcotta (gra dla 2 osób)

Każdy z graczy ma do dyspozycji 8 pionków. Gracz ustawia wszystkie swoje pionki przed planszą. Rząd w którym grający ustawi swój pionek zależy od rzutu kostką: gdy wypadnie 1 lub 5 pionek ustawia się w pierwszym rzędzie, 2 lub 6 w drugim, 3 lub 4 w trzecim. O następnych ruchach decyduje grający przesuwając pionek o jedno, dwa lub trzy pola. Każdy pionek może się poruszać wyłącznie do przodu. Nie wolno przeskakiwać pionków. Celem gry jest zablokowanie pionków przeciwnika.

24. May-Yek (gra dla 2 osób)

Każdy z graczy ma do dyspozycji po 16 pionków. Ustawiają je w pierwszym i trzecim rzędzie licząc od swojego brzegu planszy. Każdy z pionków może poruszać się o dowolną liczbę pól - poziomo lub pionowo. Są dwie możliwości wykonania bicia. Pierwsza polega na wzięciu w kleszcze pionka przeciwnika i wtedy zbijany jest pionek wzięty w kleszcze. Druga polega na wejście samemu w kleszcze przeciwnika , wtedy zbijane są dwa pionki stanowiące kleszcze.

Celem gry jest zabicie wszystkich pionków przeciwnika.

GRY NA PLANSZY BACKGAMMONA

25. Backgammon (gra dla 2 osób)

Backgammon jest grą rozgrywaną przez dwie osoby. Gra odbywa się na planszy składającej się z 24 wąskich trójkątów, które są nazywane polami i są rozlokowane w czterech kwadratach. Banda jest miejscem pomiędzy lewą i prawą częścią planszy. Plansza jest ustawiana pomiędzy graczami tak, że każdy z graczy ma przed sobą 12 pól. 12 pól najbliższych graczowi jest nazywane „domem”. Punkty: Każde pole odpowiada jednemu punktowi na kostkach. Dla przykładu: jeśli gracz wyrzuci 6, może przesunąć pionki o sześć pól. Zaczynając grę każdy gracz ma 167 punktów.

Celem gry jest przesunięcie wszystkich swoich pionków do “domu” a następnie ściągnięcie ich z planszy. Gracz który pierwszy ściągnie pionki z planszy wygrywa. Każdy gracz rzuca jedną kostką, aby zdecydować kto zaczyna. Gracz z większą liczbą zaczyna grę. Jeśli wynik jest taki sam rzut jest powtarzany. Po rzucie rozpoczynającym, gracze grają już dwoma kostkami. Zasady obowiązujące podczas poruszania pionkami: Pionki mogą być poruszane tylko do przodu, czyli pionek zawsze musi być przesunięty na pole o niższej wartości niż to na którym stoi. Pionek może być przesunięty tylko na otwarte pole. Otwarte pola to takie, które nie mają żadnych pionków, są zajmowane przez własne pionki gracza lub takie, na których stoi tylko jeden pionek przeciwnika. Nie ma limitu pionków stojących na danym polu.

Liczby na dwóch kostkach odpowiadają oddzielnym ruchom. Przykładowo gracz może przesunąć pionek o sumę oczek lub wykonać dwa ruchu zgodnie z punktami na dwóch kostkach.

Gracz może wybrać przesunięcie jednego pionka ale tylko wtedy, gdy pola które przechodzi są otwarte.

Jeżeli na obu kostkach jest taki sam wynik, na przykład 3 i 3, jest to tzw. podwojenie. Gracz przesuwa wtedy pionki podwójną liczbę razy, w tym przypadku o 3 pola 4 razy.

Gracz musi wykonać ruch zgodnie z oczkami wyrzuconymi na obu kostkach. Jeśli ma możliwość wykonania tylko jednego ruchu a pozostałe pionki ustawione są tak, że nie może ich przestawić, traci drugi ruch. Jeśli ma zablokowaną możliwość wykonania obu ruchów, traci swoją kolejkę.

Zbijanie następuje gdy pojedynczy pionek stojący na polu nazywany jest blotką i może zostać zбитy przez przeciwnika. Kiedy pionek gracza staje na polu, na którym znajduje się pojedynczy pion przeciwnika, pionek przeciwnika zostaje zбитy i umieszczany jest na poprzeczce (bandzie).

Powrót do gry z bandy następuje gdy przeciwnik w swoim pierwszym ruchu po zbitiu pionka wprowadza go ponownie do gry. Zбитy pionek wprowadzony zostaje do bazy przeciwnika, zgodnie z rzutem kostkami (dla gracza białymi pionkami na pola od 1 do 6, a dla grającego czerwonymi - od 19 do 24). Oczywiście jeżeli pola te są zablokowane przez pionki przeciwnika, to wtedy ruchu nie można wykonać i należy czekać na zwolnienie któregośkolwiek pola w bazie albo na wyrzucenie kostką takiej ilości oczek, która umożliwi postawienie pionka na wolnym polu w tej bazie.

Z chwilą, kiedy gracz umieści wszystkie pionki w swojej bazie, może rozpocząć ściąganie pionków. Ściąganie następuje również zgodnie z ilością oczek wyrzuconych na kostkach. Jedynie w przypadku, kiedy ilość oczek jest większa niż możliwa do wykonania ilość ruchów pionkiem, ściągany zostaje pionek z pola położonego najdalej. Jeśli zdarzy się tak, że podczas ściągania jakiś pionek zostanie zбитy przez przeciwnika, kontynuowanie ściągania możliwe jest dopiero po wprowadzeniu tego pionka do bazy.

Gammon Backgammon – Gracz który pierwszy ściągnie pionki z planszy zdobywa 1,2 lub 3 punkty. Jeśli gracz ściągnie wszystkie pionki przed tym jak zrobi to przeciwnik zdobywa 1 punkt. Jeśli gracz ściągnie wszystkie