

ma trzy. Na czterech graczy rozdaje się w identyczny sposób z tym, że osoba rozdająca ma trzy karty i nie bierze udziału w grze. W przypadku gry w czwórkę jeżeli osoba rozdająca ma w trzech kartach asa, meldunek bądź trzy dziewiątki otrzymuje punkty. Każdy as to 50pkt meldunek liczony jest tak jak w grze a trzy dziewiątki to 150pkt (jedna dziewiątka to nie 50pkt). Za resztę kart gracz nie otrzymuje żadnych punktów. Punktacja wygląda następująco: Dziewiątka – 0, Walet, – 2Dama – 3,Król – 4,Dziesiątka – 10 (jest słabsza tylko od asa!), As – 11.

Meldunki – połączenie damy z królem tego samego koloru!

Kier (czerwo) – 100pkt

Karo (dzwonek) – 80pkt

Trefl (zołądź) – 60pkt

Pik (wino) – 40pkt

Po rozdaniu wszyscy gracze licytują się, osoba po rozdającym jest na musie, czyli w przypadku gdy nikt jej nie przebijie musi ugrać 100pkt. W przypadku dwóch graczy, osoba która wygrała licytację wybiera jedną z dwóch kupkę, w przypadku trzech bądź czterech osoba bierze kupkę z trzema kartami. Następnie oblicza ile jest w stanie ugrać kartami i mówi wszystkim graczom. W przypadku trzech i czterech graczy osoba, która wygrała licytację musi dać po jednej dowolnej karcie osobom, które mają ich po siedem. W przypadku dwóch graczy dwie dowolne karty należy odłożyć na kupkę, gdzie są obecnie dwie (tą kupkę zbiera osoba, która zbierze na ostatnią kartę w grze). Meldować można dowolnie z króla lub z damy trzeba jednak powiedzieć to na głos innym graczom w innym wypadku meldunek jest nieważny. Od momentu rzucenia meldunku dany kolor jest atutem i tym kolorem można pobić każdą kartę (jeżeli w tali nie mamy rzuconego koloru). Drugi w kolejności gracz zawsze musi przebić rzuconą kartę (nawet jeśli ma niższą). Gdy wszyscy gracze stracą wszystkie karty należy policzyć ile kto uzbierał. Osoba, która wygrała licytację musi mieć co najmniej jeden więcej od zadeklarowanej sumy. Przykładowo jeżeli miał ugrać 130pkt, a w sumie ugrał 129 – należy odjąć 130 punktów. Natomiast osoby, które przegrały licytację otrzymują tyle punktów ile mają w kartach (plus ewentualne meldunki), jednak gdy mają 25-34pkt to zapisuje im się 30pkt.

86. KuKu (gra dla 2-4 osób)

Do gry w kuku wykorzystuje się pełną talię kart. Gracze dostają po 3 karty a jeden z nich dostaje 4, pozostałe karty już nie są wykorzystywane. Następnie gracze przekazują między sobą kartę, która nie pasuje im do układu. Jeżeli któryś z graczy ułożył karty w tym samym kolorze lub w tych samych figurach krzyczy "kuku" i zostaje zwycięzca.

87. Remik (gra dla 2-4 osób)

Do gry potrzebna jest pełna talia kart . Starszeństwo jest ustalone od króla do asa, gdzie właśnie as jest najniższą kartą. W grze nie występuje kolor atutowy. Pierwszy rozdający wyznaczony jest w sposób losowy, natomiast kolejne rozdanie kart wychodzi od tego gracza który wygrał poprzednia rozgrywkę.

Rozdający daje każdemu z graczy (również sobie) po 10 kart. Po rozdaniu jedną kartę odsłania i jest ona zarazem pierwszym wyjściem w rozgrywce (zagranie rozdającego). Jeśli kolejna osoba nie weźmie wyłożonej karty ma prawo wziąć ją następna osoba lub rozdający (jeśli grają tylko dwie osoby) wykładając inna kartę z ręki.

Po kolejnym wyjściu gracz może zabrać kartę odkrytą lub z zamkniętego talonu, zrzucając przy tym jedną kartę z ręki która stanowi kolejne wyjście. Podczas gry każdy z graczy kończy swój ruch z 10 kartami w reku.

Celem gry każdego gracza jest takie zestawienie kart w rękę aby otrzymać odpowiednie układy i zameldować remika lub zapukać i osiągnąć maksymalną ilość punktów w zapisie.

W grze istnieją dwa rodzaje układów: komplety i sekwensy.

Kompletem nazywamy trzy lub cztery karty tej samej figury (wysokości), np. trzy asy lub cztery damy, sekwensem zaś są trzy lub więcej kolejnych kart w tym samym kolorze, może to być np. dziewiątka, dziesiątka i walet pik, ale także :as, dwójka, trójka serce. Nie można tworzyć sekwensu z as, króla i damy, ani z dwójki, asa i króla. Sekwens może być utworzony (choć to niezwykle rzadki przypadek) nawet z dziesięciu kart, komplet zaś najwyższy z czterech. Wartość punktowa kart w ręce i tym samym wysokość wygranej wynosi: za karty w kompletach lub sekwensach: 0 punktów; za luźne figury (król, dama, walet): po 10 punktów; za luźne błotki (od asa do dziesiątki): równowartość każdej błotki, np. za dziewiątkę 9 punktów, a za czwórkę cztery punkty. As punktowany jest 1 punktem. Gracz, który ma w rękę dziesięć lub mniej punktów może zapukać, to jest po dobraniu karty z talonu lub ze stosu, zrzucić jedną kartę z ręki i karty z ręki wyłożyć na stół. Wówczas jego przeciwnik wyklada na stół posiadane przez siebie układy kart, może także ze swoich luźnych kart (nie w układach) dołożyć te które pasują do układu przeciwnika (np. czwartą dziesiątkę do wyłożonych trzech dziesiątek, ósemkę i dziewiątkę serce do wyłożonego sekwensu piątki, szóstki i siódemki serce. Nie wolno dokładać kart do kart luźnych. Jeżeli wykładający miał mniejszą ilość punktów niż suma punktów kart luźnych jego przeciwnika, po wyłożeniu zapisuje sobie różnicę na swoją korzyść. Jeśli natomiast okaże się, że przeciwnik

31. Chińczyk z polami bezpiecznymi (gra dla 2-4 osób)

W tej wersji Chińczyka wszystkie pola narożne są polami bezpiecznymi Postawionych tam pionków nie można zbić.

32. Chińczyk z rozbójnikiem (gra dla 2 osób)

Gracze mają do dyspozycji 4 pionki i jeden dodatkowy w innym kolorze, zwany rozbójnikiem. Zasady i cel gry jest takie same jak w Chińczyku tradycyjnym. Rozbójnik jest ustawiany na polu startowym przeciwnika, porusza się w kierunku przeciwnym do pozostałych pionków. W tej wersji wyłącznie rozbójnik ma prawo zbijania pionków. Rozbójnik może być zbity przez pionek przeciwnika i przechodzi na jego własność w dalszej rozgrywce.

33. Kolorowy Chińczyk (gra dla 2-4 osób)

Każdy z graczy ma do dyspozycji 4 pionki (każdy w innym kolorze). Ustawia je na swoim polu startowym. Celem gry jest wprowadzenie do swojego domu 4 pionków w różnych kolorach. Gracze mogą przesuwac po planszy dowolne pionki (również należące do przeciwnika), mogą wprowadzać do swojego domu także pionki przeciwnika. Można poruszać pionki o kolorze którego nie ma się w domu i na polach startowych.

GRY NA PLANSZY MŁYNKA

34. Młynek (gra dla 2 osób)

Do gry używana jest plansza, składająca się z dwudziestu czterech okrągłych pól, które znajdują się na bokach trzech kwadratów różnej wielkości, przy czym każdy kwadrat umieszczony jest w poprzednim .Każdy z graczy ma 9 jednokolorowych pionków. Grę rozpoczyna gracz, który wylosował pionki ciemniejsze, ustawiając jeden ze swoich pionków na dowolnym polu. Następne ruchy wykonywane są na zmianę. W momencie, kiedy gracz ustawia już na planszy wszystkie posiadane pionki, każdy kolejny ruch polega na przemieszczaniu ustawionych już pionków na planszy na wolne pola sąsiadujące. Jedynie wtedy, kiedy graczowi zostają już tylko trzy pionki możliwe jest przestawienie pionka na dowolne puste pole. Celem gry jest jak najszybsze zabicie pionków przeciwnika. Jest to możliwe jedynie poprzez ustawianie tzw. młynków, czyli umieszczenie trzech pionków tak, żeby znajdowały się one na tej samej linii poziomej lub pionowej (wyłącznie na polach połączonych liniami). Gracz, który ustawił młynek zdejmuje dowolny pionek przeciwnika. Możliwe jest zdjęcie tylko takiego pionka, który nie tworzy żadnego młynka. Jedynie w przypadku, kiedy wszystkie pionki przeciwnika tworzą młynki, gracz zdejmując dowolny pionek. Pionki raz zbite nie wracają już do gry. Możliwe jest ustawienie poprzez dostawienie jednego pionka na planszy jednocześnie podwójnego młynka. W takim przypadku gracz zbija dwa dowolne pionki przeciwnika, zgodnie z powyżej opisanymi regułami.Zakończenie gry następuje w sytuacji, kiedy jednemu z graczy pozostają na planszy tylko dwa pionki lub nie może wykonać żadnego ruchu, tzn. ma zablokowane przez pionki przeciwnika wszystkie sąsiadujące ze swoimi pionkami pola. W tej sytuacji przeciwnik tego gracza odnosi zwycięstwo. W przypadku, jeśli trzykrotnie powtórzy się ustawienie na planszy, następuje remis.

35. Młynek z przeskokami (gra dla 2 osób)

W tej wersji gry gracze mają do dyspozycji po 3 pionki. Pionki nie są zbijane. Celem gry jest utworzenie młynka.

36. Młynek krzyżowy(gra dla 2 osób)

W tej wersji gracze mają do dyspozycji po 6 pionków. Pionki ustawiają na planszy wzdłuż linii przekątnych (jeden kolor wzdłuż jednej linii). Celem gry jest utworzenie młynka w dowolnej linii poziomej.

GRY NA PLANSZY WĘŻE I DRABINY

37. Węże i Drabiny (gra dla 4 osób)

O kolejności w grze decydują wyniki rzutów kostką. Gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek wybiera pionek i stawia go na polu startowym.