

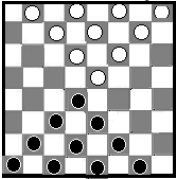
okrętów można oddać salwę w jeden okręt przeciwnika to ulega on zbitiu i zostaje usunięty z gry. Zbijanie jest obowiązkowe. Zamiast ruchu można odbudować wcześniej utracony okręt. Okręt taki wypływa z portu, warunkiem jego odbudowy jest otwarcie portu (możliwość wykonania ruchu pionkiem z portu). Zwycięzcą zostaje ten gracz który wprowadzi swój okręt do portu wroga, pod warunkiem że port nie jest chroniony trzema salwami z okrętów wroga.

19.Centuria (gra dla 2 osób)

Każdy z graczy ma do dyspozycji 16 pionków, ustawia je w pierwszych dwóch rzędach (podobnie jak w szachach). Celem gry jest zabicie lub zablokowanie pionków przeciwnika. Pionki mogą przesuwać się wyłącznie o jedno pole do przodu lub w bok. Bicie następuje przez wzięcie pionka przeciwnika w kleszcze (pionek przeciwnika musi znajdować się pomiędzy naszymi pionkami). Za zabicie pionka przysługuje dodatkowy ruch.

20. Piramida (gra dla 2 osób)

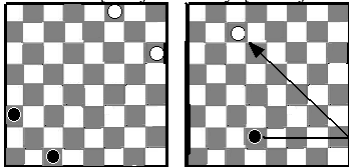
Każdy z graczy ma do dyspozycji 10 pionków. Ustawia je tak jak na rysunku poniżej:



Celem gry jest ustawienie swojej piramidy na miejscu piramidy przeciwnika. Pionki poruszają się na ukos do przodu i do tyłu. Dopuszczalne jest przeskakiwanie pionków podobnie jak w biciu w zwykłych warcabach z tą różnicą, że pionki nie są zbijane i pozostają na planszy.

21.Odbicie (gra dla 2 osób)

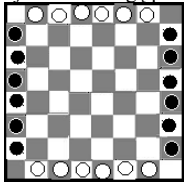
Każdy z graczy rozstawia po dwa pionki jak na rysunku poniżej. Pionki poruszają się wzdłuż linii poziomych i pionowych. Na każdej z tej linii może się znajdować wyłącznie jeden pionek.



Bicie następuje tak jak na rysunku powyżej. Czarny pionek poruszający się po poziomej linii w domyśle odbija się od brzegu planszy i po ukosie zbijają pionek przeciwnika. Wygrywa gracz który pierwszy zbijie pionek przeciwnika.

22. Szyki (gra dla 2 osób)

Pionki ustawiamy jak na rysunku poniżej. Pionki mogą poruszać się w każdym kierunku o taką ilość pól



jaka ilość pionków (własne i przeciwnika) znajduje na linii wzdłuż której jest wykonywany ruch. Dopuszczalne jest przeskakiwanie wyłącznie własnych pionków. Bicie następuje wtedy gdy pionek kończy ruch na polu, na którym znajduje się pionek przeciwnika. Celem gry jest zebranie wszystkich swoich pionków w jedną grupę. Jeśli graczowi pozostanie jeden pionek zostaje zwycięzcą partii.

karty jest uznaniowe, dobrowolne. Cały cykl kierów składa się z sześciu kolejnych rozdań. W każdym rozdaniu gracze otrzymują po 13 kart. Gracz biorący lewą wychodzi jako pierwszy do następnej. W każdym rozdaniu inne karty przynoszą punkty ujemne (minusowe) i tych nie należy brać. Sumę punktów ujemnych z każdego rozdania zapisuje się na koncie poszczególnych graczy.
Rozdanie 1 - nie brać lew - każda lewa 20 punktów.
Rozdanie 2 - nie brać kierów - każda karta kier 20 punktów.
Rozdanie 3 - nie brać dam - każda dama 60 punktów.
Rozdanie 4 - nie brać waletów i króli - każdy walet lub król 30 punktów.
Rozdanie 5 - nie brać króla kier - za jego wzięcie - 150 punktów.
Rozdanie 6 - nie brać ostatniej lewy - za jej wzięcie 150 punktów.
W rozdaniu drugim i piątym wolno wychodzić w kier, jeśli się nie ma już innych kolorów. Niekiedy partnerzy umawiają się, że w rozdaniu szóstym nie należy brać dwóch ostatnich lew lub lewy siódmej i trzynastej (ostatniej wyznaczając po 75 punktów za każdą z wziętych lew Gra się też nieraz rozdanie siódme, w którym występują wszystkie zasady związane z liczeniem punktów ujemnych łącznie z zakazem wychodzenia w kier w przypadku posiadania innego koloru.

90. Dureń (gra dla 2 osób)

Gra się talią kart liczącą 32 karty: od asów do siódemek. Starszeństwo kart od asa do siódemki. Kolor atutowy jest zmienny. Rozdaje się graczom wszystkie karty. Każdy gracz obiera sobie swój kolor atutowy. Gracze starają się przebić kartę przeciwnika starszą kartą w tym samym kolorze lub kartą w swoim kobreze atutowym (atu), a następnie „nadłożyć”, czyli wyjść kartą najbardziej niedogodną dla przeciwnika. Gdy gracz nie może lub nie chce przebijać karty położonej przez przeciwnika, musi wziąć wówczas wszystkie karty leżące na stole. Karty te dołącza do kart w ręku. Po wzięciu przez gracza kart ze stołu wychodzi przeciwnik. Wygrywa gracz, który szybciej pozbędzie się swoich kart.

91. Pasjans (gra dla 1 osoby)

Do gry w pasjansa wykorzystujemy jedną talię bez Jokerów. 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 odsłaniamy. Są dwa podstawowe warunki układania kart. Po pierwsze karty układa się malejąco, a po drugie, karta tego samego koloru nie może być obok siebie. Poza wyłożonymi kartami trzymamy w ręku resztę talii. Odsłaniamy, co trzecią kartę i jeżeli pasuje nam do wyłożonych to jej używamy, jeżeli nie to odkładamy 3 karty na bok, i znowu powtarzamy czynność, jeżeli już nic nie można zrobić na stole. Celem gry jest ułożenie wszystkich czterech kolorów od asa do króla.

92. Oszust (gra dla 2-4 osób)

Do tej gry niezbędna jest talia złożona z 32 kart. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart. Karty rozdaje się równo pomiędzy graczy (rozdający może mieć mniej). Grę rozpoczyna gracz z 7 kier. Kładzie ją na stole obrazkiem do dołu mówiąc „kier”. Każdy z kolejnych graczy kładzie w ten sam sposób swoją kartę mówiąc „kier”, nawet jeśli kładzie kartę innego koloru. Gracze w każdej chwili mogą sprawdzić czy ostatnio położona karta jest kierem. Jeśli to nie był kier, gracz który położył tę kartę zabiera cały stos. Jeśli jednak karta była kierem stos zabiera gracz który zgłosił podejrzenie. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

93. Stara Panna (gra dla 3-6 osób)

Do tej gry niezbędna jest talia złożona z 32 kart. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart.. Przed rozpoczęciem gry należy usunąć z talii jedną damę, pozostałe karty rozdaje się między graczy. Na początku gry gracze odkładają na bok wszystkie pary (np dwa asy) jakie mają w swoich kartach. Następnie jeden z graczy wyciąga z kart poprzedzającego gracza dowolną kartę. Jeśli utworzy ona parę z jakąkolwiek z jego kart, może tę parę odłożyć na bok. Gra kończy się gdy gracze pozbędą się kart, a jeden z nich zostanie na ręku z damą (stara panna). Jest on przegrywającym.

94. Memory(gra dla 2-4 osób)

Talię kart tasują się i rozkłada na stole koszulkami do góry. Gracze kolejno odkrywają dwie dowolne karty ze stołu. Jeżeli te karty stanowią parę zabierają ją, jeśli nie - odkładają na miejsce. Gra kończy się gdy zostaną zebrane wszystkie karty. Wygrywa gracz który zebrał największą ilość par.