

95. MauMau (gra dla 2-4 osób)

Do tej gry niezbędna jest talia złożona z 32 kart. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart. Każdy z graczy otrzymuje 5 kart, jedną kartę wyklada odkrytą na stół .Pozostałe karty leżą na stosie. Gracze kolejno dokładają po jednej karcie do tej leżącej na stole, dokładana karta musi pasować kolorem lub figurą. Walet jest kartą specjalną - można go dołożyć w każdej chwili oraz można nim zmienić kolor na dowolny. Jeśli gracz nie może dołożyć karty musi dobrać kartę ze stosu. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się kart.

96. „358” (gra dla 3 osób)

Do gry jest potrzebna talia składająca się z 52 kart. Starszeństwo kart od asa do dwójki. Osoba rozdająca karty po raz pierwszy wybierana jest w sposób losowy. Każdy z graczy otrzymuje po 16 kart, cztery które pozostają są zakrytym musikiem dla rozgrywającego (osobą rozgrywającą jest siedzący po lewej stronie do rozdającego).

Rozgrywający na podstawie sześciu pierwszych otrzymanych kart, decyduje się na rodzaj rozgrywki:

1. atut – cztery możliwości: serce, kier, pik, krzyż;
2. bez atu;
3. bez lew – każdy z grających musi zebrać jak najmniejszą ilość lew;

Po wybraniu rodzaju gry, rozgrywający odsłania musik i odkłada na stół zakryte cztery karty które są dla niego zbędne. Gracze muszą dokładać karty w kolorze wyjścia, ale nie mają obowiązku przebijania karta starszą. Nie obowiązuje również przebiecie karta atutową w momencie braku koloru wyjściowego. Tak jak wspominaliśmy powyżej istnieją cztery rodzaje rozgrywek (4 atutowe, bez atu oraz bez lew). Cała gra składa się z osiemnastu rozgrywek, każdy z grających musi w dowolnej kolejności rozegrać każdą z czterech możliwości rozgrywek. Każda rozgrywka zobowiązuje rozgrywającego do wzięcia minimalnie 8 lew, rozdającego do minimum 3 lew, a trzecią osobę do zabrania minimum 5 lew.

Stąd też pochodzi nazwa gry: 3 5 8.

Wyjątkiem jest rozgrywka „bez lew”, kiedy to rozgrywający może zabrać maksymalnie 3 lew, rozdający 8 lew, a trzecia osoba maksymalnie 5 lew.

Po każdej rozgrywce nalicza się punkty:

- jeśli gracz wziął tylko lew (lub więcej) do ilu był zobligowany – otrzymuje punkty dodatnie;
- jeśli natomiast nie wykonał planu – otrzymuje punkty ujemne.

Każdy punkt ujemny przyznawany jest za każdy lew, którego zabrakło do wykonania planu, a punkt dodatki za każdy lew zebrany ponad obowiązujący plan. Proszę pamiętać o rozgrywce „bez lew” gdzie dodatnie punkty przyznajemy za każdy mniej zabrany lew, a ujemny za każdy więcej zabrany lew niż można było zebrać.

Suma punktów graczy w rozgrywce będzie zawsze = 0.

Cała gra kończy się po 18 rozgrywkach, kiedy to następuje podsumowanie punktów wszystkich graczy, zwycięża oczywiście ten, który zebrał ich największą ilość.

97. „66” (gra dla 2 osób)

Do tej gry niezbędna jest talia złożona z 24 kart (od 9 do asów) jej celem jest zdobycie 66 punktów.

Gracze rozdają pomiędzy siebie po 6 kart , jedną kartę wyklada się na stół pozostałe pozostają w stosie. Wyłożona karta wyznacza kolor atutowy. Jako pierwszy kartę wyklada przeciwnik rozdającego. Wyklada dowolną kartę, po czym ruch wykonuje jego przeciwnik, również wykladając dowolną kartę.

W pierwszej z dwóch części rozgrywki nie ma konieczności dokładania kart do koloru, ani obowiązku przebijania.

Dwie karty wyłożone po jednej przez każdego z graczy to tzw. lewa; bierze ją ten, kto wyłożył starszą kartę w kolorze wyjścia (kolor pierwszej z wyłożonych kart), przy czym jeśli drugi gracz dołożył kartę w kolorze atutowym do karty w innym kolorze, to bierze lewę niezależnie od tego, jaka to karta. Starszeństwo kart w kolejności od najmłodszej do najstarszej przedstawia się następująco: 9, walet, dama, król, 10, as.

Po wzięciu lewy gracz pobiera ją po jednej karcie, uzupełniając karty na ręce do 6. Jako pierwszy kartę pobiera ten, kto wziął lewę; karty pobierane są ze stosu zakrytego, chyba że się wyczerpią, wtedy pobierana jest karta, która wyznaczała kolor atutowy. Ta karta może jednak zostać wcześniej wymieniona na najsłabszą kartę w kolorze atutowym (dziewiątkę); gracz, który ją posiada na ręku, może dokonać wymiany po wzięciu dowolnej lewy, a przed wyjściem do kolejnej.

Druga część rozgrywki następuje w momencie, kiedy zostaną pobrane wszystkie nierozdane karty lub jeden z graczy "zamknie" stos nierozdanych (w grze na żywo odbywa się to przez odwrócenie karty wyznaczającej kolor atutowy i ułożenie jej w poprzek na stosie zakrytym). Gracz może zamknąć stos, tylko kiedy jest jego kolej wyłożenia pierwszej karty do lewy.

W drugiej części rozgrywki ulegają zmianie zasady dokładania kart do lew -- pojawia się obowiązek dokładania do koloru i przebijania, o ile to możliwe. I tak, jeśli pierwszy gracz wyłoży kartę w kolorze innym niż atutowy,

zablokowanie wszystkich pionków przeciwnika. Zasady są identyczne jak w warcabach zwykłych: pionki poruszają się jedynie na ukos, z tym że bicie można wykonywać do przodu na ukos w lewo, prawo i na wprost oraz w bok na lewo i prawo. Do tyłu bicie jest niedozwolone.

12. Warcaby tureckie (gra dla 2 osób)

W warcabach typu tureckiego każdy z graczy ma do dyspozycji 16 pionków. Ustawia się je w pierwszych dwóch rzędach (podobnie jak w szachach). Celem gry jest zabicie wszystkich pionków przeciwnika. Pionki mogą poruszać się o jedno pole do przodu lub w bok. Bicie można wykonywać jedynie do przodu i w bok., do tyłu bicie jest niedozwolone. Pozostałe zasady są identyczne jak w warcabach zwykłych.

13. Poddawanka (gra dla 2 osób)

Celem tej gry jest pozbycie się wszystkich pionków przez poddanie ich biciu przeciwnikowi.

14. Pstryk (gra dla 2 osób)

Każdy z graczy ustawia 8 pionków na ostatnim rzędzie szachownicy. Następnie pstrykają w pionki tak, aby uderzyć w pionek przeciwnika. Celem gry jest zrzucenie wszystkich pionków przeciwnika z planszy.

15. Wilki i Owca (gra dla 2 osób)

Wilki (4 czarne pionki) ustawia się na czarnych polach ostatniego rzędu planszy, Biały pionek (owcę) ustawia się na jednym z czarnych pól po przeciwnej stronie. Pionki poruszają się o jedno pole jedynie po czarnych polach szachownicy . Wilki mogą poruszać się wyłącznie do przodu a owca może wykonywać ruchy do tyłu.

Gra kończy się gdy wilki otoczą i zablokują owcę, lub też owca ucieknie wilkom.

16.Wilk i Owce (gra dla 2 osób)

W tej wersji owiec jest 12. Ustawiamy je w trzech pierwszych rzędach szachownicy, natomiast jedynego wilka ustawiamy po przeciwnej stronie. Owce poruszają się o jedno pole na ukos do przodu natomiast wilk porusza się jak damka. Wilk ma prawo zbijania owiec tak jak damka. Gra kończy się gdy wilk zbije wszystkie owce lub też owce zablokują wilka.

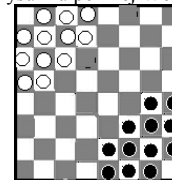
17. Falanga (gra dla 2 osób)

Pionki ustawiamy tak jak w warcabach niemieckich. Pionki poruszają się o jedna pole w każdym kierunku. Dozwolone są specyficzne ruchy tzw. falanga pionków . Falangę stanowi kilka pionków obok siebie w jednej linii. Falangi mogą (ale nie muszą) przesuwac się o taka ilość pól jaka stanowi suma pionków w falandze, wyłącznie wzdłuż linii utworzonej przez pionki falangi. Bicie wykonują wyłącznie falangi pod warunkiem, że znajdują się w jednej linii ze zbijaną falangą lub pionkiem, oraz że zbijana falanga składa się z mniejszej ilości pionków. Za każdym razem można zbić tylko jeden pionek. Bicie następuje poprzez przesunięcie falangi tak, aby pierwszy jej pionek zajął miejsce pionka zbijanego.

Zwycięża ten gracz który jako pierwszy doprowadzi pionek do drugiego brzegu planszy.

18. Archimedes (gra dla 2 osób)

Pionki (okręty) ustawiamy tak jak na rysunku poniżej Wolne pole w rogach planszy stanowi port.



Celem gry jest wpłynięcie do portu przeciwnika. W trakcie gry atakuje się okręty przeciwnika poprzez oddanie salwy armatniej tj. takie ustawienie pionków, aby znalazły się one w dowolnej linii prostej w stosunku do jego pionków. Okręt w każdej chwili może oddać salwę w dowolnym kierunku. Jeśli jednocześnie ze swoich trzech