

swoje pionki a przeciwnik nie ściągnął jeszcze żadnego pionka, gracz wygrywa poprzez Gammon, za 2 punkty. Jeśli gracz ściągnie wszystkie swoje pionki a przeciwnik ma jeszcze pionki w swojej części „dom”, gracz zwycięża poprzez Backgammon za 3 punkty.

Kostka dublująca - Wszystkie mecze są rozgrywane przy pomocy kostki dublującej. której użycie oznacza zwiększenie liczby punktów za zwycięstwo. Jeśli kostka podwajająca zostaje użyta zwycięzca wygrywa 1,2,3 punkty podwojone przez liczbę jaka wypadła na kostce. Jeśli gracz wybierze podwojenie, przeciwnik ma prawo dokonać następnej decyzji dotyczącej podwojenia. Gracz, który zaproponuje podwojenie nie może się z tego wycofać. W takim wypadku przeciwnik ma wybór: zaakceptować podwojenie lub nie. Jeśli przeciwnik zaakceptuje podwojenie zwycięzca otrzymuje punkty pomnożone przez liczbę na kostce. Jeśli przeciwnik odrzuci podwojenie, gra się kończy i pierwszy gracz zwycięża za 1 punkt. Jeśli przeciwnik akceptuje podwojenie pierwszy gracz traci kostkę podwajającą. W późniejszej grze gracz znowu może podwoić.

26. Jacquet (gra dla 2 osób)

Jacquet jest uproszczoną odmianą gry w Backgammona Jej celem jest jak najszybsze przemieszczenie pionków do własnego domu a następnie wyprowadzenie ich poza plansze. Aby rozpocząć grę wszystkie białe pionki muszą stanąć na pierwszej linii domu czarnych, a wszystkie czarne pionki na pierwszej linii domu białych. Zasadniczą różnicą w tej wersji gry jest brak premii za gammona i backgammona oraz brak możliwości podwajania.

27. Backgammon Holenderski (gra dla 2 osób)

Ta wersja Backgammona różni się tym, że przed rozpoczęciem gry wszystkie pionki stoją na bandzie .Brak jest premii za Gammona i Backgammona i nie ma możliwości podwajania.

28. Backgammon Turecki (gra dla 2 osób)

Początkowe ustawienie pionków przedstawione jest takie jak w wersji tradycyjnej. Cel gry i zasady są podobne do wersji tradycyjnej. Różnicą jest rzucanie pięcioma kostkami i ruszanie jednocześnie pięciu pionków o tyle pól , ile wskazuje liczba oczek na kostce. Nie ma premii za wyrzucenie dubletu. Nie można wykonywać ruchu innymi pionkami jeśli na bandzie znajduje się choć jeden pionek.

GRY NA PLANSZY CHIŃCZYKA

29. Chińczyk (gra dla 2-4 osób)

W Chińczyka może grać od dwóch do czterech graczy. Każdy z nich otrzymuje po cztery pionki w kolorze swoich pól startowych. Po ustawieniu pionków na odpowiednich polach grę rozpoczyna ten z uczestników, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek.

Jeden pionek można postawić na polu startowym oznaczonym strzałką, jeżeli gracz wyrzuci jedno lub sześć oczek na kostce. Ruchy pionkami należy wykonywać zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze przesuwają swoje pionki o tyle pól, o ile wskazuje liczba oczek na kostce. Wyrzucenie sześciu oczek zawsze uprawnia do kolejnego rzutu. Grający nie musi wszystkich wyrzuconych oczek wykorzystać do przesunięcia wyłącznie jednego pionka. W sytuacji gdy np. zostanie wyrzucona dwa razy pod rząd szóstka a później trójka pozwala to graczowi na przesunięcie jednego pionka o sześć pól, wprowadzenie na pole startowe kolejnego pionka i przesunięcie o trzy pola trzeciego pionka.

Jeżeli na jednym polu znajdują się dwa pionki, to pionek stojący tam wcześniej zostaje zbijany z planszy przez pionek, który go właśnie zajmuje. Pionek zbijany jest ponownie ustawiany na polu startowym i musi zostać ponownie wprowadzony na planszę poprzez wyrzucenie na kostce liczby 1 lub 6.

Gdy pionek okrąży całą planszę trafia na jedno z pól końcowych. Na pola końcowe mogą wejść tylko pionki w odpowiednim kolorze. Zwycięża gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki na pola końcowe.

30. Chińczyk z murem (gra dla 2-4 osób)

W tej wersji gry gracz może ustawić na jednym polu kilka pionków, które stanowią mur. Pionki te nie mogą być zbite, nie można ich również przeskoczyć.

wykładającego się miał mniej punktów niż wykładający, to przeciwnik wykładającego zapisuje sobie różnice na swojej korzyść różnice punktów oraz 25 punktów premii. Jeśli gracz wykładający ma 10 kart w kompletnych układach - czyli ma remika (nie ma kart luźnych) zapisuje sobie na swoją korzyść sumę punktów ujemnych (kart luźnych) przeciwnika i25 punktów premii. A przeciwnik nie może dokładać swoich kart luźnych do wyłożonych kart stukającego/wykładającego się (nawet gdyby do nich pasowały).Jeśli podczas rozgrywki w talonie zakrytych kart pozostaną już tylko dwie sztuki, rozgrywkę uznaje się za remisową i następuje ponowne rozdanie kart. Gra toczy się do momentu osiągnięcia lub przekroczenia progu 100 punktów przez jednego z grających. W tym momencie następuje końcowe rozliczenie gry.

Gracz który przekroczył pierwszy próg 100 punktów otrzymuje kolejne 100 punktów jako premię oraz dodatkowo 25 punktów premii za każdą z rozgrywek wygranych ponad ilość rozgrywek wygranych przez przeciwnika.

88. Kanasta (gra dla 4 osób)

Dwaj gracze siedzący naprzeciw siebie tworzą pary i grają razem przeciwko drugiej parze graczy. Gra polega na zgromadzeniu jak największej liczby punktów. Uzyskuje się je za zestawione i odpowiednio wyłożone układy kart. Biorąc odpowiednio dużo kart, gracze dążą do zestawienia jak największej ilości układów, z jak największą ilością kart. Grę wygrywa gracz, który pozbędzie się wszystkich kart z ręki. Gra się dwoma pełnymi taliami kart z dzokerami (108 kart).

Wartość punktowa kart:

- asy i dwójki - 20 pkt.
- wszystkie figury, dziesiątki, dziewiątki, ósemki - 10 pkt.
- siódemki, szóstki, piątki, czwórki - 5 pkt.

Dzokery i dwójki - zwane dzokerami fałszywymi - zastępują w układach kart dowolną brakującą kartę.

Trójki „czarne” (pikowa i treflowa) blokują stos.

Trójki „czerwone” (kierowa i karowa) stanowią karty premiowe, nie wchodzi one nigdy w skład żadnych układów.

Układ do wyłożenia jest to komplet co najmniej trzech kart jednakowej wysokości (trzy damy, trzy dziewiątki itd.). W żadnym układzie nie może być więcej niż 50% dzokerów (dzokerów i dzokerów fałszywych - dwójek), tzn. połowy liczby kart podstawowych układu. Wyłożony układ siedmiu kart jednakowej wysokości nazywa się kanastą. Kanastę bez dzokerów nazywamy kanastą czerwoną lub prawdziwą. Kanasta z dzokerami (jednym, dwoma lub trzema) nosi nazwę kanasty czarnej lub fałszywej. Karty w kanaście układu się w mały stos, umieszczając, w zależności od rodzaju kanasty, na wierzchu odpowiednią kartę czerwoną lub czarną. Posiadanie kanasty jest niezbędne do ukończenia rozgrywki. Układy partnerzy mogą łączyć; wyklada się je przed jednym z nich.

Każdy z graczy otrzymuje po jedenaście kart. Kolejną kartę odkrywa się („wyświęca”). Jest to pierwsza karta odkrytego stosu. Resztę kart pozostawia się na stole w zakrytym talonie. W kolejnych rozdaniach gracze rozdają karty kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W przypadku gdy kartą odkrytą (wyświęconą) jest dzoker, trójka czarna lub czerwona, odkrywamy następną kartę.

Do czasu gdy jeszcze nie zostały wyłożone na stół żadne karty, gra jest „zamknięta”. Otwarcie gry (dla partnerów, którzy coś wyłożyli) następuje z chwilą wyłożenia układu kart o odpowiedniej wartości punktowej. W zależności od wysokości zapisu danej pary układ otwarcia musi zawierać co najmniej:

- 50 punktów przy zapisie od 0 do 1495 punktów,
- 90 punktów przy zapisie od 1500 do 2995 punktów,
- 120 punktów przy zapisie ponad 3000 punktów.

Niezbędne punkty do otwarcia mogą pochodzić z kilku układów, których wartość punktową sumuje się. Do liczby punktów niezbędnych do otwarcia można zaliczyć także wartość jednej, wierzchniej karty kupionego pierwszego stosu. Po otworzeniu gry, partnerzy, którzy ją otworzyli, nie mają ograniczeń w dokładaniu w swojej kolejce nowych układów i pojedynczych kart do wyłożonych już układów kart. Zasadą jest, że wolno dokładać karty jedynie do własnych układów. Gracz rozpoczynający rozgrywkę i kolejny (zgodnie z ruchem wskazówek zegara):

- bierze do ręki kartę odkrytą „wyświęconą” i zrzuca jedną kartę z ręki, tworząc nowy, odkryty stos
- lub bierze do ręki wierzchnią kartę zakrytego talonu i zrzuca jedną kartę z ręki na stos odkryty.

Wzięcie większej liczby kart (ponad jedną), co ułatwia tworzenie układów, umożliwia wzięcie stosu powstałego ze zrzucanych kart.

Gdy żaden z graczy niczego jeszcze nie wyłożył, mówimy, że gra jest zamknięta. Zamknięty jest również stos. Wzięcie karty lub kart stosu uzależnione jest od okazania przez gracza dwóch innych kart tej samej wysokości, co wierzchnia karta stosu. Powstały układ kart (2 karty gracza plus wierzchnia karta stosu) należy natychmiast wyłożyć na stół. Gracz biorący stos bierze wszystkie znajdujące się w nim karty. Karty, z wyjątkiem jednej, dołączonej do układu, włącza się do kart w rękę. Wyjątek od tej zasady jest omówiony w dalszej części. Gdy