Trefl

30 GIER

INSTRUKCJA

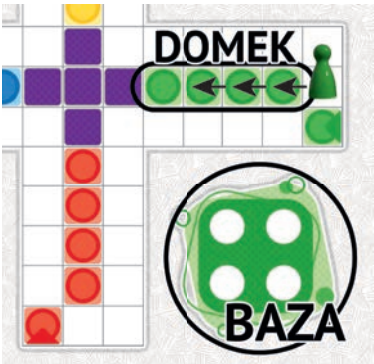
GRY PLANSZOWE

1. CHIŃCZYK

plansza A, 1 kostka, 4 pionki w jednym kolorze dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zadaniem graczy jest jak najszybsze zajęcie wszystkich pól domku w jego kolorze, znajdujących się na środku planszy. Każdy gracz ustawia swoje pionki na polu bazy w odpowiadającym pionkom kolorze.
Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, a następni gracze wykonują swoje ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swoim ruchu gracz rzuca kostką i porusza jeden ze swoich pionków na planszy o liczbę pól wskazanych na kostce, w stronę zgodną z ruchem wskazówek zegara.
Jeśli gracz wyrzucił ⚅, po ruchu pionkiem zdobywa dodatkowy rzut kostką. Gracz może go wykorzystać na ruch dowolnym swoim pionkiem na planszy.
Jeśli gracz wyrzuci ⚀ lub ⚅, zamiast poruszać swoim pionkiem, może wyprowadzić pionek z bazy. Umieszcza go na polu startowym w swoim kolorze 🔴. Na jednym polu może stać tylko 1 pionek. Pionki można przeskakiwać lub zbijać. Pionek zostaje zbity, gdy na zajętym przez niego polu zatrzyma się inny pionek. Zbity pionek wraca do swojej bazy.
Pionki mogą wchodzić na pola domku tylko w swoim kolorze. Aby wprowadzić pionek do domku, gracz musi wyrzucić tyle oczek, ile jest potrzebne do zajęcia jednego z wolnych miejsc (rys. 1). Pionków nie trzeba ustawiać po kolei. Jeżeli gracz nie może wprowadzić pionka do domku, może zrezygnować z wykonania ruchu.
Gracz może przesuwać pionki będące w domku do przodu, jeśli wyrzuci na kostce odpowiednią dla tego ruchu liczbę oczek.
Wygrywa ten, kto pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do domku.



rys. 1

2. POLOWANIE

plansza A, 1 kostka, 8 pionków w dwóch kolorach dla każdego gracza,
4 piony warcabowe dowolnego koloru dla każdego gracza

2 GRACZY

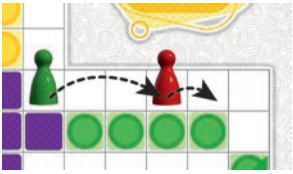
Zasady jak w Chińczyku, z następującymi zmianami:
Każdy z graczy zajmuje swoimi pionkami 2 sąsiadujące ze sobą bazy. 4 pionki gracza w kolorze czerwonym lub żółtym to tygrysy, pionki drugiego koloru to myśliwi. Gracze podczas swojego ruchu decydują, czy poruszają się myśliwymi czy tygrysami. Pionki przeciwników mogą się zbijać na normalnych zasadach. Jeśli myśliwy gracza zbije tygrysa przeciwnika, gracz kontrolujący myśliwego otrzymuje dodatkowy rzut i kładzie przed sobą jeden pionek warcabowy, a zbity tygrys przenosi się do swojej bazy.
Wygrywa gracz, który pierwszy wprowadzi wszystkie 8 swoich pionków do domków albo pierwszy zbije 4 tygrysy (zdobędzie 4 piony warcabowe).

3. PRZESKAKIWANKA

plansza A, 1 kostka, 4 pionki w jednym kolorze dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zasady jak w Chińczyku, z następującymi zmianami:
Pionków graczy nie można zbijać. Zamiast stawać na polu już zajętym gracz zatrzymuje się na następnym wolnym polu (rys. 2).



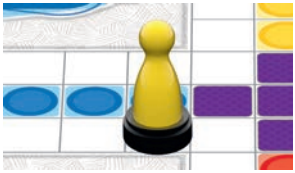
rys. 2

4. POSTÓJ TAKSÓWEK

plansza A, 1 kostka, 4 pionki w jednym kolorze i 1 pionek warcabowy dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zasady jak w Chińczyku, z następującymi zmianami:
Przed grą każdy z graczy wybiera jedno pole na planszy i kładzie na nim pionek warcabowy. Gracz, który zakończy swój ruch na jednym z tak zaznaczonych pól, traci następną kolejkę (rys. 3).



rys. 3

5. CHIŃCZYK Z BLOKADĄ

plansza A, 1 kostka, 4 pionki w jednym kolorze dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zasady jak w Chińczyku, z następującymi zmianami:

Na tym samym polu mogą stać 2 pionki tego samego koloru. Takie pionki mogą być przesuwane razem (rys. 4).

Pary pionków nie można przeskoczyć, nawet inną parą pionków. Parę może zbić tylko inna para pionków. W takim przypadku oba pionki wracają do bazy. Jeżeli gracz z powodu blokady nie może przesunąć swoich pionków, może zrezygnować z wykonania ruchu.

Do domu pionki muszą wejść pojedynczo.

rys. 4

6. WĘŻE I DRABINY

plansza B, 1 kostka, po jednym pionku dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zadaniem graczy jest jak najszybsze dotarcie swoim pionkiem do ostatniego pola planszy – nr 49. Gracze ustawiają swoje pionki na polu nr 1. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, a następni gracze wykonują swoje ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

W swoim ruchu gracz rzuca kostką i porusza swój pionek o liczbę pól wskazaną na kostce. Jeśli pionek zakończy swój ruch na polu, na którym znajduje się podstawa drabiny, wspina się po niej i umieszcza swój pionek na polu wskazanym przez szczyt drabiny. Jeśli gracz zakończy swój ruch na polu, na którym znajduje się głowa węża, zjeżdża po nim na pole wskazane przez jego ogon. Na każdym polu (prócz nr 1) może przebywać tylko 1 pionek. Jeśli gracz miałby zatrzymać się na polu już zajętym przez innego gracza, wycofuje się na pole, które zajmował przed swoim rzutem kostką.

Jeśli gracz chce zatrzymać się na polu nr 49, musi wyrzucić na kostce tyle oczek, ile pól dzieli go od końcowego pola (rys. 5). Jeśli gracz wyrzuci więcej – traci możliwość ruchu w tej kolejce.

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do ostatniego pola planszy.

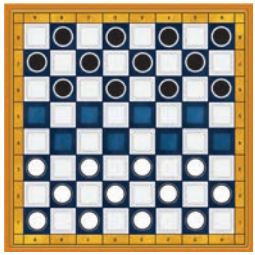
rys. 5

7. WARCABY

plansza C, 12 pionków warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

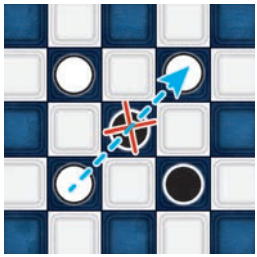
2 GRACZY

Gracze kładą między sobą planszę i umieszczają swoje piony na niebieskich polach planszy, w trzech liniach od swojej strony. Dwie środkowe linie zostają puste (rys. 6). Grę rozgrywa się jedynie na ciemnych polach planszy – piony nie mają prawa wejść na białe pole. Celem graczy jest zbicie wszystkich pionów przeciwnika lub jego zablokowanie – tak, by nie mógł wykonać żadnego ruchu. Rozpoczyna losowo wybrana osoba. Gracze naprzemiennie przesuwają jednego ze swoich pionów o jedno pole do przodu. Nowe pole musi sąsiadować ze starym na ukos – łączyć się z nim rogami.



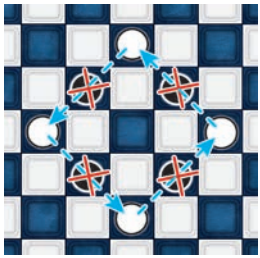
rys. 6

W warcabach bicie jest obowiązkowe – jeśli gracz nie wykona dostępnego bicia, traci swój pionek, którym mógł go dokonać. Aby zbić obcy pionek, gracz musi przeskoczyć nad nim swoim pionkiem, stojąc bezpośrednio przed bitym pionem i zatrzymując się bezpośrednio za nim (rys. 7). Bicie można wykonywać zarówno w przód, jak i w tył.



rys. 7

Zbity pionek jest usuwany z planszy. Jeżeli pomiędzy bitymi pionkami znajdują się wolne pola, gracz musi w jednym ruchu zbić wszystkie tak ustawione piony przeciwnika. W trakcie takiego bicia pion może zmieniać kierunek ruchu (rys. 8).



rys. 8

Jeżeli pionek gracza znajdzie się na polu w ostatnim rzędzie planszy, pionek zamienia się w damkę – oznacza się to poprzez nałożenie jednego ze zbitych wcześniej pionów przeciwnika na swojego piona.

Damka może poruszać się o dowolną liczbę pól w dowolną stronę. Może również bić piony przeciwnika, przeskakując przez dowolną liczbę wolnych pól zarówno przed, jak i za bitym pionem. Damka musi zawsze bić maksymalną liczbę pionów przeciwnika. Damka może zostać zbita przez dowolny pionek przeciwnika.

Wygrywa gracz, który zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.

8. WARCABY WYBIJANKA

plansza C, 12 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Zasady jak w Warcabach, z następującymi zmianami:
Zmienia się cel gry – gracze muszą jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich pionów poprzez podstawianie się przeciwnikowi do bicia. Gdy pionek gracza staje się damką, trafia pod kontrolę przeciwnika.

9. WARCABY CELTYCKIE

plansza C, 12 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Zasady jak w Warcabach, z następującymi zmianami:
Gracze wykonują kolejno po dwa ruchy, a nie po jednym. Oba mogą wykonać tym samym pionkiem lub dwoma dowolnymi. Pionki wolno bić tylko do przodu.

10. PRZEMYTNICY

plansza C, 12 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Zasady jak w Warcabach, z następującymi zmianami:
Celem graczy jest przeprowadzenie wszystkich swoich pionków na pola początkowo zajęte przez przeciwnika. Pionki można przesuwać zarówno do przodu, jak i do tyłu. Pionki można przeskakiwać na zasadach podobnych, jak przy biciu, jednak „zbity" pion nie jest zdejmowany z planszy.
Wygrywa gracz, który jako pierwszy przeprowadzi swoje piony na pola przeciwnika lub go zablokuje.

11. 12 RUCHÓW

plansza C, 12 pionów białych, 1 pion czarny

2 GRACZY

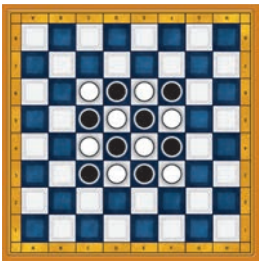
Zasady jak w Warcabach, z następującymi zmianami:
Grający białymi rozstawia swoje piony standardowo, grający czarnymi ustawia swój pion na dowolnym granatowym polu w jednym z 3 rzędów bliżej siebie. Zadaniem białych jest pozbycie się swoich pionów z planszy w 12 ruchach.
Jeśli po tym czasie na planszy zostaną jakiekolwiek białe piony, grający czarnym wygrywa. Czarny pion musi bić maksymalną liczbę pionów w każdym ruchu. Czarny pion nie może zostać zbity.

12. KERCHECK

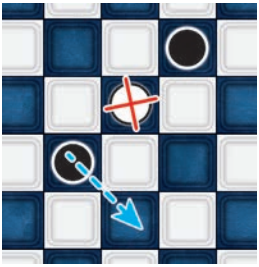
plansza C, 8 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Gracze ustawiają swoje piony w sposób przedstawiony na ilustracji (rys. 9). Gracze na zmianę wykonują po jednym ruchu. W swoim ruchu pion może zostać przesunięty o jedno pole w dowolną stronę, jeśli nowe pole jest puste. Nie wolno wykonywać ruchów, które nie skutkują zbiciem pionka przeciwnika.
Jeśli gracz nie może wykonać takiego ruchu, oddaje ruch przeciwnikowi. Bicie wykonywane jest poprzez odejście. Jeśli z pionem przeciwnika sąsiadują dwa piony gracza, odsunięcie jednego z nich skutkuje zbiciem tego piona przeciwnika (rys. 10). W jednym ruchu gracz może zbić tylko jeden pionek.
Wygrywa gracz, który zbije wszystkie pionki przeciwnika.



rys. 9



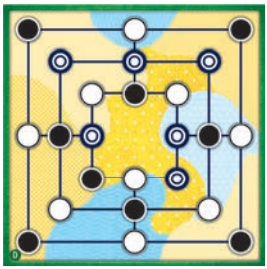
rys. 10

13. MŁYNEK

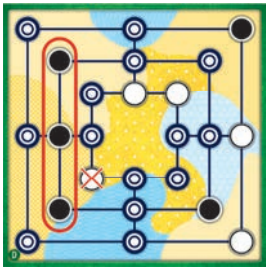
plansza D, 9 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Celem graczy jest zbicie 7 pionów przeciwnika lub ich zablokowanie, by nie mogły wykonać żadnego ruchu. Gracze na zmianę układają po jednym pionku na planszy na wolnych polach (rys. 11 – przykładowe ustawienie początkowe). Gdy gracze rozłożą wszystkie swoje piony, naprzemiennie nimi poruszają. Pionek można przesunąć na dowolne puste pole, sąsiadujące ze starym polem (połączone z nim linią).
Gracze zbijają pionki przeciwnika poprzez ułożenie młynka – poziomej lub pionowej linii składającej się z 3 własnych pionków.
Po jego ułożeniu gracz może zbić dowolny pionek przeciwnika. Jeśli podczas rozkładania pionków gracz stworzy młynek – usuwa pionek przeciwnika (rys. 12). Jeżeli w jednym ruchu gracz ułoży dwa młynki – zbija dwa pionki przeciwnika.



rys. 11



rys. 12

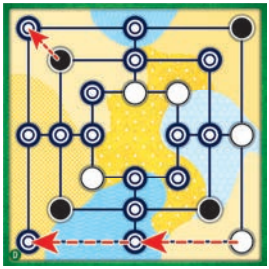
Jeśli graczowi zostaną w grze jedynie 3 piony, w ramach swojego ruchu może nimi przeskakiwać na dowolne puste pole (nie musi być połączone ze starym polem). Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbije przeciwnikowi 7 pionów lub uniemożliwi mu wykonanie jakiegokolwiek ruchu.

14. MŁYNEK – WIEŻE

plansza D, 9 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:
Pionki poruszają się jak wieże w Szachach – w linii prostej, o dowolną liczbę wolnych pól. Pionki nie mogą przez siebie przeskakiwać ani kończyć ruchu na zajętym polu. Pionki stojące w narożnikach mają prawo przesuwać się na ukos (rys. 13).



rys. 13

15. MŁYNEK LASKERA

plansza D, 10 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

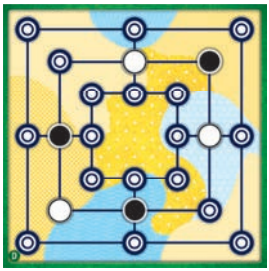
Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:
Każdy z graczy dysponuje jednym dodatkowym pionem. Dodatkowo, podczas rozkładania pionków na planszy gracz może w swoim ruchu albo położyć pion na planszy, albo przesunąć jeden z już położonych na standardowych zasadach. Po rozłożeniu wszystkich pionów gra przebiega według normalnych zasad.

16. MŁYNEK SKACZĄCY

plansza D, 3 pionki warcabowe w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:
Gracza ustawiają pionki w sposób pokazany na ilustracji (rys. 14). Gracze poruszają się na zmianę, przeskakując dowolnym swoim pionkiem na dowolne puste pole. Gracz, który pierwszy utworzy młynek, wygrywa.



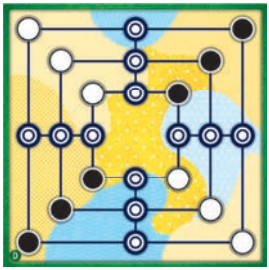
rys. 14

17. MŁYNEK KRZYŻOWY

plansza D, 6 pionków warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:
Gracze rozkładają swoje 6 pionków w sposób wskazany na ilustracji (rys. 15).
Zwycięża gracz, który jako pierwszy ułoży młynek.



rys. 15

18. SHAX

plansza D, 9 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:
Jeśli podczas układania pionków któryś z graczy ułoży młynek, nie powoduje on od razu zbicia pionka przeciwnika. Dopiero po zakończeniu umieszczania pionków gracz, który jako pierwszy stworzył młyn podczas układania pionków, usuwa jeden pion przeciwnika. Następnie przeciwnik usuwa pionek drugiego gracza. Jeśli gracze nie stworzyli żadnego młyna, wówczas gracz, który jako drugi dokładał swoje piony kontynuuje grę jako pierwszy. Jeśli w jakimkolwiek momencie gracz nie jest w stanie poruszyć żadnym ze swoich pionów, przeciwnik musi przesunąć jeden ze swoich pionków, by umożliwić graczowi ruch. Młynek stworzony w ten sposób nie powoduje zbicia piona przeciwnika. Gdy graczowi zostaną tylko 3 piony, nie zmienia się zasada poruszania się pionów – gracz nie może przeskakiwać swoimi pionami na dowolne wolne pole, jak w przypadku standardowego Młynka.

MEMOS

19. MEMOS

24 żetony

2-4 GRACZY

W grze uczestniczą wszystkie żetony, prócz pomidora. Żetony należy obrócić rewersem

do góry i wymieszać, a następnie ułożyć je obok siebie w kształt prostokąta 4x6 żetonów. Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Odkrywa on dwa dowolne żetony. Jeśli na obu żetonach znajduje się ten sam owoc, gracz zabiera żetony i kładzie je przed sobą. Następnie gracz może odkryć kolejną parę żetonów. Odkrywa je tak długo, aż nie odkryje dwóch różnych owoców. Jeśli gracz odkryje dwa różne owoce, zakrywa je, a runda przechodzi na kolejnego gracza. Gra kończy się, gdy w grze nie będzie już żadnych zakrytych żetonów. Gracz, który zebrał najwięcej par, wygrywa.

20. POMIDOR

25 żetonów

2-4 GRACZY

Zasady jak w Memos, z następującymi zmianami:

W grze wykorzystuje się dodatkowo żeton z pomidorem. Należy go wymieszać z pozostałymi żetonami i utworzyć z nich kształt kwadratu 5x5 żetonów. Jeśli dowolny gracz odsłoni pomidora, musi zwrócić jedną zebraną wcześniej parę do dostępnych żetonów (jeśli taką posiada), a następnie miesza wszystkie żetony (wraz z pomidorem) i układa je na nowo. Swoją turę rozpoczyna kolejny gracz. Gra kończy się, gdy w puli zostanie tylko jeden żeton (pomidor).

21. POKRYWKI

24 żetony, 1 pokrywka dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zasady jak w Memos, z następującymi zmianami:

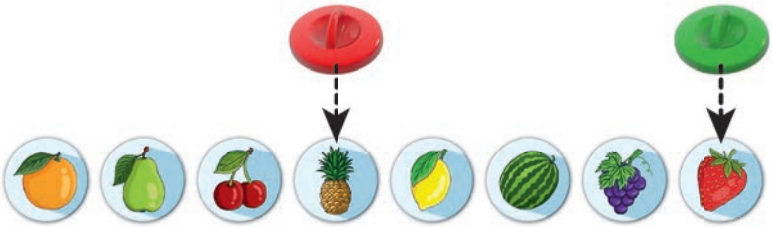
Pod koniec swojego ruchu gracz może nakryć jeden z żetonów w puli swoją pokrywką. Żaden inny gracz nie może odkryć przykrytego żetonu. Na początku swojej następnej rundy gracz zdejmuje pokrywkę i MUSI odkryć żeton, który nią nakrył. Gracze nie mogą korzystać z nakrywania żetonów, jeśli w puli zostało 10 żetonów lub mniej.

22. OWOCOWE OPOWIEŚCI

8 żetonów, 2 pokrywki

2+ GRACZY

Gracze losują 8 żetonów i układają je odkryte, jeden obok drugiego w jednym ciągu. Gdy wszyscy gracze przyjrzeli się już wyłożonym żetonom, czwarty i ósmy nakrywane są pokrywkami (rys. 16).



rys. 16

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gracze kolejno muszą powiedzieć jedno zdanie, które będzie zawierać nazwę owocu z kolejnych żetonów. Zanim gracz powie swoje zdanie, musi najpier powtórzyć kolejno zdania stworzone przez poprzednich graczy. Pierwszy gracz układa swoje zdanie. Drugi musi powtórzyć zdanie pierwszego i dołożyć swoje zdanie. Trzeci powtarza zdania gracza pierwszego, drugiego i wymyśla swoje zdanie i tak dalej. Przy czwartym i ósmym żetonie jest utrudnienie – gracz musi pamiętać, jaki owoc krył się pod jego żetonem na początku gry – przez cała grę nie można podglądać zasłoniętych żetonów! Jeśli którykolwiek z graczy się pomyli – nie będzie w stanie przypomnieć sobie zdań wypowiedzianych przez poprzednich graczy, pomyli kolejność, nie pamięta owocu ze swojego żetonu itp. – odpada z aktualnej rundy. Gdy gracze wykorzystają już wszystkie żetony lub w grze pozostanie tylko jeden gracz, runda się kończy, a wszyscy pozostali w grze otrzymują 1 punkt. Gracze rozgrywają kolejne rundy wg powyższych zasad.
Gracz, który pierwszy zdobył 3 punkty, wygrywa grę. Jeśli jednocześnie większa liczba graczy zdobędzie wymaganą liczbę punktów, gra kończy się ich remisem.

23. MISTRZ SŁOWA

8 żetonów, 2 pokrywki

2+ GRACZY

Zasady jak w Owocowych opowieściach, z następującymi zmianami:
Zamiast zdania zawierającego owoc wskazany na żetonie, gracz musi stworzyć całe zdanie składające się ze słów na tę samą literę, co owoc wskazany na żetonie. Przykładowo, jeśli gracz otrzymał żeton winogrona, musi wszystkie wyrazy w swoim zdaniu rozpocząć od litery W. Gracze nie muszą powtarzać zdań stworzonych przez poprzedników. Jeśli gracz użyje wyrazu, który nie rozpoczyna się od potrzebnej litery, odpada z danej rundy.

GRY KARCIANE

24. WOJNA

talia kart bez jokerów

2 GRACZY

Gracze otrzymują po pół zakrytej talii. Następnie naraz odkrywają wierzchnią kartę. Gracz, który posiada wyższą kartę, zbiera obie odkryte karty i umieszcza je na spodzie swojej talii. Gdy gracze odkryją dwie karty o tej samej wartości, rozpoczyna się wojna. Gracze umieszczają na swoich kartach następną w pozycji zakrytej oraz kolejną kartę odkrytą. Następnie gracze porównują nowoodkryte karty. Gracz, który wyłożył wyższą kartę, zbiera oba zestawy.
Jeśli odkryte karty ponownie mają tę samą wartość, czynność należy powtórzyć.
Grę wygrywa ten, kto zbierze wszystkie karty.

25. POLOWANIE NA WALETY

talia kart

3-6 GRACZY

Wszystkie karty rozdaje się kolejno graczom do wyczerpania talii. Trzyma się je

w zakrytych stosach przed sobą i nie zagląda do nich. Dowolny gracz odkrywa i wykłada wierzchnią kartę swego stosu na stół od siebie, w ten sposób, aby wszyscy grający ujrzeli jej obrazek równocześnie. Podobnie powinni postępować kolejni gracze. Jeżeli odkrywaną kartą okaże się któryś z waletów, każdy stara się klepnąć go jak najszybciej. Pierwszy, któremu się to uda, zabiera wszystkie odkryte karty leżące na stole i wsuwa pod spód swego stosu. Jeśli odkrywana karta nie jest waletem, pozostaje na stole. Gdy ktoś pospieszy się z klepnięciem lub dotknie przez pomyłkę innej karty, musi każdemu z grających dać po jednej swojej karcie. Gracz, który straci wszystkie swoje karty, odpada z gry, a pozostali kontynuują rozgrywkę.

Zwycięzcą zostaje ten, kto albo zdobył wszystkie karty, albo po upływie ustalonego czasu posiada najwięcej kart.

26. STARA PANNA

talia kart bez jokerów i damy pik

2-5 GRACZY

Wszystkie karty rozdaje się kolejno graczom do wyczerpania talii. Spośród nich wybiera się i odkłada na bok wszystkie pary, czyli dwie karty o tym samym nominale i tej samej barwy, czyli czerwone lub czarne. Po wyłożeniu par gracze kolejno wyciągają od swojego sąsiada z lewej strony jedną kartę.
Jeżeli dzięki sąsiedzkiej karcie gracz utworzy parę z kartą z ręki, odkłada obie na stół. Jeśli nie – powiększa swój stan posiadania. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich kart. Gracz, który pozostanie z samotną damą treflową, przegrywa.

27. DODAWANIE

talia kart bez jokerów

4-7 GRACZY

Wartości kart: as, król, dama, walet = 1, pozostałe wg wartości indeksów. Gra toczy się o zdobycie tylu kart, aby ich zsumowana wartość dała 21 punktów. Wszystkie karty rozdziela się równo pomiędzy graczy, którzy trzymają karty na ręku zakryte przed innymi. Rozpoczynający wykłada jedną ze swoich kart i ogłasza jej wartość punktową. Gracze kolejno dodają do stosu po jednej i sumują punkty na bieżąco. Kolejka trwa dotąd, aż któryś z graczy osiągnie 21 punktów.
Zwycięzca zabiera cały stos, odkłada go na bok i rozpoczyna nową kolejkę. Gracz, którego karta spowodowała przekroczenie 21 punktów, oddaje wszystkie wyłożone karty następnemu graczowi i także rozpoczyna nową kolejkę. Gra kończy się po

zgraniu wszystkich kart. Wygrywa zdobywca największej liczby kart.

28. WYKOPKI

talia kart bez jokerów

2-5 GRACZY

Najwyższą kartą w grze jest as, najniższą 2. Każdy gracz otrzymuje 7 kart. Wierzchnia karta z pozostałego stosu zawsze jest odkryta, a pozostałe tworzą zakrytą talię. Pierwszy gracz zagrywa dowolną kartę. Kolejni gracze wykładają po jednej karcie, która powinna być albo w tym samym kolorze, albo tego samego nominału. Ósemki wolno graczowi zagrać na dowolną kartę, zawiadamiając, jaki nominał i kolor im przydziela. Gdy gracz nie ma odpowiedniej karty, wykopuje ją z talii poprzez dobieranie kolejnych wierzchnich kart na rękę tak długo, aż trafi na potrzebną. Po wyczerpaniu talii gra się tylko kartami z ręki. Gracz, któremu brak odpowiedniej karty, traci kolejkę. Zwycięzcą zostaje, ten kto pierwszy pozbędzie się kart z ręki.

29. BLEF

talia kart

3-6 GRACZY

Gracze otrzymują równą liczbę kart, nadmiarowe karty są odrzucane. Rozpoczynający musi posiadać na ręku asa. Kładzie go zakrytego, ogłaszając „as". Następnie gracze kładą na asie kolejne zakryte karty po kolei, w sekwencji malejącej. Gracz może zagrać dowolną kartę, jednak jego deklaracja musi być zgodna z zagrywaną kolejnością. Dowolny gracz w każdej chwili może sprawdzić ostatnio zagrywaną kartę, mówiąc „blef" i odkrywając ostatnio położoną kartę. Jeśli gracz, który umieścił tę kartę, położył inną, niż deklarował, musi wziąć na rękę wszystkie zagrane przez graczy karty. Jeśli karta była zgodna z deklaracją, to sprawdzający bierze wszystkie karty. Grę wygrywa gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

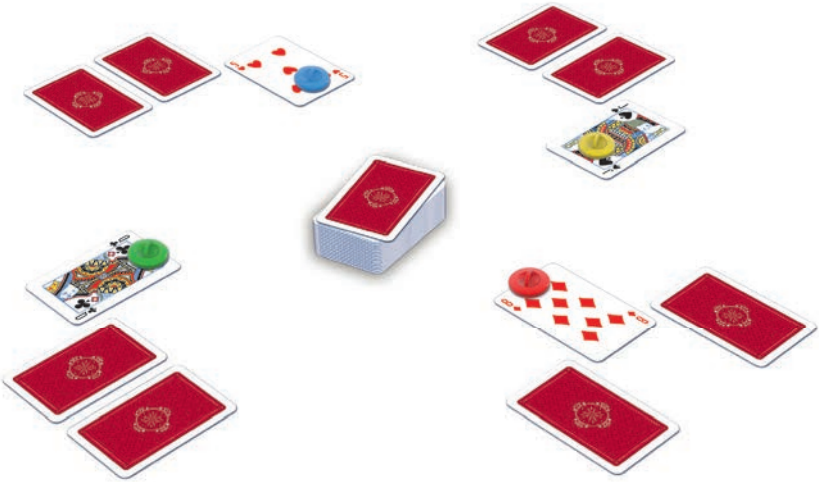
30. RYNECZEK

talia kart bez jokerów, po jednej pokrywce dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zadaniem graczy jest zebranie jak najlepszych zestawów kart, by otrzymać za nie jak najwięcej punktów. Punkty otrzymuje się za zebranie kart w jednym nominale:
za parę – 2 punkty, za trójkę – 3 punkty, za karetę – 5 punktów.
Każdy z graczy otrzymuje 3 losowe karty, pozostałe karty są układane w zakryty stos. Gracze w tajemnicy przed innymi wybierają jedną ze swoich kart i kładą ją zakrytą przed sobą. Na umówione hasło gracze odkrywają wystawione karty i za pomocą

pokrywek próbują nakryć kartę innego gracza. Jeśli wszyscy pozostali gracze nakryli już karty, a gracz nie nakrył karty innego gracza i pozostał ze swoją niezakrytą kartą, musi nakryć swoją.



Następnie gracze dołączają nakrytą kartę do reszty swoich kart i dobierają ze stosu nową kartę. Następnie gracze powtarzają zdobywanie kart, aż w stosie zostanie mniej kart, niż jest graczy. Gracze odkrywają wszystkie zdobyte karty i podliczają zdobyte punkty. Wygrywa gracz, który zdobędzie największą sumę punktów.

Źródła:

C. von Kessel, *Gry w karty*, Demart sp. z o.o., 2007.

C. von Kessel, *Gry w kości*, Demart sp. z o.o., 2007.

M. Mala, *Zagrajmy w karty*, Bauer-Weltbild Media sp. z o.o., Sp. k., 2006 .

J. Sadaj, *Gry w kości*, Wydawnictwo „Jesad" .

L. i W. Pijanowscy, *Encyklopedia gry świata według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2006.

ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia
www.trefl.com, Made in Poland

Zespół: Agnieszka Walczak, Mariusz Majchrowski
Opracowanie graficzne: Monika Duc
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski