

Trefl

50

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.

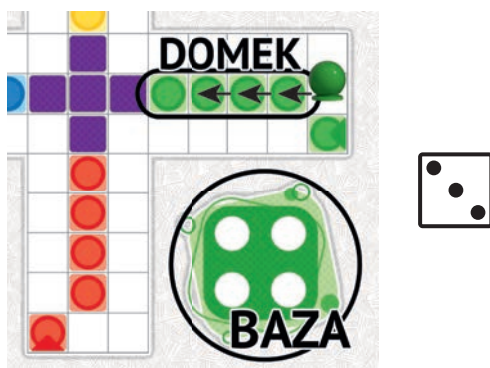
Jeśli gracz wyrzucił , po ruchu pionkiem zdobywa dodatkowy rzut kostką. Gracz może go wykorzystać na ruch dowolnym swoim pionkiem na planszy.

Jeśli gracz wyrzuci , 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 zбитy, gdy na zajęтым przez niego polu zatrzyma się inny pionek. Zбитy 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 przesuwac 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 pionki 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 zбивać na normalnych zasadach. Jeśli myśliwy gracza zбивe tygrysa przeciwnika, gracz kontrolujący myśliwego otrzymuje dodatkowy rzut i kładzie przed sobą jeden pionek warcabowy, a zбивty tygrys przenosi się do swojej bazy.

Wygrywa gracz, który pierwszy wprowadzi wszystkie 8 swoich pionków do domków albo pierwszy zбивe 4 tygrysy (zdobędzie 4 pionki 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 zбивać. Zamiast stawać na polu już zajęтым gracz zatrzymuje się na następnym wolnym polu (rys. 2).



rys. 2

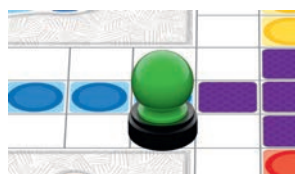
4. POSTÓJ TAKSÓWEK

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. EKSPRES

plansza A, 2 kostki, 4 pionki w jednym kolorze dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zasady jak w Chińczyku, z następującymi zmianami:

Każdy z graczy w swojej rundzie rzuca dwiema kośćmi. Może poruszyć jednego ze swoich pionków o wyrzuconą sumę lub dwa pionki – każdego z nich o liczbę oczek pokazaną na innej kości. Wyrzucenie 1 lub 6 nie powoduje umieszczenia pionka na polu startowym, wyrzucenie 6 nie powoduje dodatkowego rzutu. Gracz może umieścić swój pionek na polu startowym, jeśli wyrzucona suma oczek na obu kostkach wyniesie 7.

6. PARQUÉS

plansza A, 2 kości, 4 pionki w jednym kolorze dla każdego gracza

2-4 GRACZY

Zasady jak w Chińczyku, z następującymi zmianami:

Gracze rzucają dwiema kośćmi. Jeśli gracz nie ma w grze żadnego pionka, ma 3 próby, by wyrzucić dublet (2 te same ścianki na obu kościach). Jeśli mu się nie uda, kolejka przechodzi na następnego gracza. Jeśli gracz wyrzuci dublet, wystawia jednego swojego pionka i może rzucić ponownie. Po rzucie gracz może poruszyć swojego pionka o sumę oczek z dwóch kości albo przesunąć 2 pionki, każdego o liczbę pól wskazaną na innej kości.

7. 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 następní 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 zajęтым 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. 4). Jeśli gracz wyrzuci więcej – traci możliwość ruchu w tej kolejce.

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do ostatniego pola planszy.



rys. 4

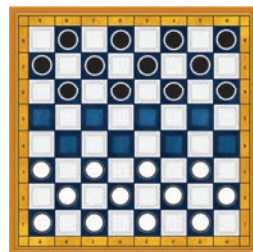
8. WARCABY

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

2 GRACZY

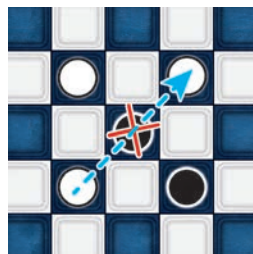
Gracze kładą między sobą planszę i umieszczają swoje pionki na niebieskich polach planszy, w trzech liniach od swojej strony. Dwie środkowe linie zostają puste (rys. 5).

Grę rozgrywa się jedynie na ciemnych polach planszy – pionki nie mają prawa wejść na białe pole. Celem graczy jest zabic 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 – łącząc się z nim rogami.



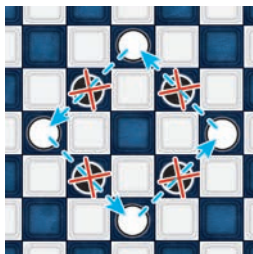
rys. 5

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. 6). Bicie można wykonywać zarówno w przód, jak i w tył.



rys. 6

Zbity pionek jest usuwany z planszy. Jeżeli pomiędzy bitymi pionkami znajdują się wolne pola, gracz musi w jednym ruchu zbić wszystkie tak ustawione pionki przeciwnika. W trakcie takiego bicia pion może zmieniać kierunek ruchu (rys. 7).



rys. 7

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 pionki 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 zbита przez dowolny pionek przeciwnika.

Wygrywa gracz, który zbijie lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.

9. WARCABY WYBLJANKA

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.

10. 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.

11. PRZEMYTNIICY

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 przesuwając 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 pionki na pola przeciwnika lub go zablokuje.

12. 12 RUCHÓW

plansza C, 12 pionów białych, 1 pion czarny

2 GRACZY

Zasady jak w Warcabach, z następującymi zmianami:

Grający białymi rozstawia swoje pionki 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 jakiegokolwiek białe pionki, grający czarnym wygrywa. Czarny pion musi bić maksymalną liczbę pionów w każdym ruchu. Czarny pion nie może zostać zbity.

13. KERCHECK

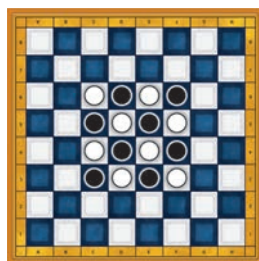
plansza C, 8 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

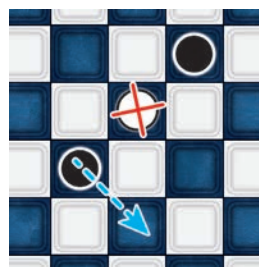
Gracze ustawiają swoje pionki w sposób przedstawiony na ilustracji (rys. 8). Gracze na zmianę wykonują po jednym ruchu. W swoim ruchu pion może zostać przesunięty o jedno pole w dowolną stronę, jeśli nowe pole jest puste. Nie wolno wykonywać ruchów, które nie skutkują z biciem pionka przeciwnika.

Jeśli gracz nie może wykonać takiego ruchu, oddaje ruch przeciwnikowi. Bicie wykonywane jest poprzez odejście. Jeśli z pionem przeciwnika sąsiadują dwa pionki gracza, odsunięcie jednego z nich skutkuje z biciem tego pionka przeciwnika (rys. 9). W jednym ruchu gracz może zbić tylko jeden pionek.

Wygrywa gracz, który zbijie wszystkie pionki przeciwnika.



rys. 8



rys.9

14. MŁYNEK

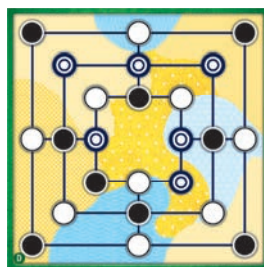
plansza D, 9 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

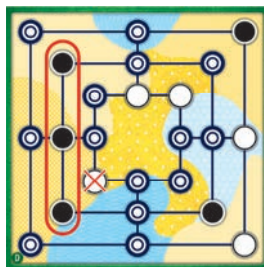
Celem graczy jest zabicie 7 pionów przeciwnika lub ich zablokowanie, by nie mogły wykonać żadnego ruchu. Gracze na zmianę układają po jednym pionku na planszy na wolnych polach (rys. 10 – przykładowe ustawienie początkowe). Gdy gracze rozłożą wszystkie swoje pionki, naprzemiennie nimi poruszają. Pionek 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 młynka – usuwa pionek przeciwnika (rys. 11). Jeżeli w jednym ruchu gracz ułoży dwa młynki – zbijają dwa pionki przeciwnika.



rys. 10



rys. 11

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

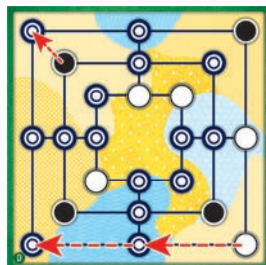
15. MŁYNEK – WIEŻE

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 zajętej polu. Pionki stojące w narożnikach mają prawo przesuwać się na ukos (rys. 12).



rys. 12

16. 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.

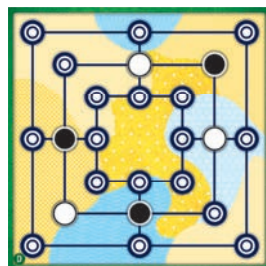
17. MŁYNEK SKACZĄCY

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

2 GRACZY

Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:

Gracze ustawiają pionki w sposób pokazany na ilustracji (rys. 13). Gracze poruszają się na zmianę, przeskakując dowolnym swoim pionkiem na dowolne puste pole. Gracz, który pierwszy utworzy młynek, wygrywa.



rys. 13

18. MŁYNEK KRZYŻOWY

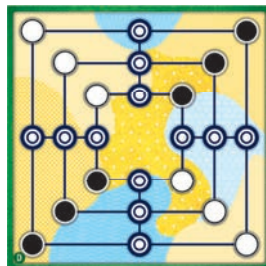
plansza D, 6 pionków warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

2 GRACZY

Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:

Gracze rozkładają swoje 6 pionków w sposób wskazany na ilustracji (rys. 14).

Zwycięża gracz, który jako pierwszy ułoży młynek.



rys. 14

19. 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 zbitia 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 pionki 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 zbitia pionka przeciwnika. Gdy graczowi zostaną tylko 3 pionki, nie zmienia się zasada poruszania się pionów – gracz nie może przeskakiwać swoimi pionami na dowolne wolne pole, jak w przypadku standardowego Młynka.

20. WYŚCIGI KONNE

plansza E, po 1 pionku dla każdego gracza, 2 kostki

2-4 GRACZY





Gracze umieszczają swoje pionki na starcie, na okrągłych polach w swoim kolorze. Zadaniem graczy jest jak najszybsze okrążenie całej planszy i przekroczenie linii mety. Gracze poruszają swoje pionki po torze w swoim kolorze, rzucając kolejno dwiema kostkami. Jeśli suma wyrzuconych oczek jest parzysta, gracz przesuwają swój pionek do przodu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli suma jest nieparzysta – gracz cofa swój pionek. (rys. 15)

Cofający się pionek nie może cofnąć gracza na start – jeśli gracz będzie musiał się cofnąć na pole startu lub dalej, zatrzymuje się na polu „1”. Jeśli ponownie miałby się cofnąć w następnym ruchu – gracz nie wykonuje ruchu.



rys. 15

Jeśli gracz zatrzyma się na polu z czarnym tłem (5, 12, 19, 26 lub 33), traci następną kolejkę. Jeśli zatrzyma się na polu z pomarańczowym tłem (2, 9, 16, 23, 30), gracz od razu uzyskuje dodatkowy ruch. Jeśli gracz zatrzyma się na jednym z płotków, musi zastosować się do poniższych zasad dla danego pola:

-  – pole nr 7: cofnij się o 3 pola,
-  – pole nr 14: przesunij się 4 pola do przodu,
-  – pole nr 21: w następnej kolejce idziesz do przodu, niezależnie od tego, czy suma wyrzuconych przez ciebie oczek będzie parzysta czy nie,
-  – pole nr 28: jeśli żaden inny gracz nie przeszedł przez to pole (nie zatrzymał się na nim lub go nie minął), tracisz kolejkę.

Gracz, który pierwszy przekroczył linię mety (minął pole nr 34), wygrywa. (rys. 16)



rys. 16

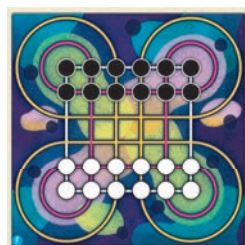
21. SOLO

plansza F, 12 pionków warcabowych dla każdego z graczy

2 GRACZY

Gracze ustawiają swoje pionki w dwóch przeciwległych rzędach, tak, jak na rysunku (rys. 17).

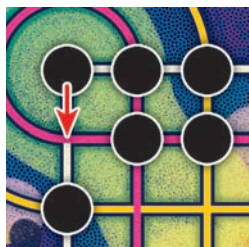
Gracze na przemian wykonują po jednym ruchu swoimi pionkami. Bicie w grze jest nieobowiązkowe i odbywa się poprzez zastąpienie pionka przeciwnika swoim pionkiem. Jeśli gracz nie może dokonać bicia, to w ramach swojego ruchu przesuwa swój pionek na najbliższe wolne pole. (rys. 18)



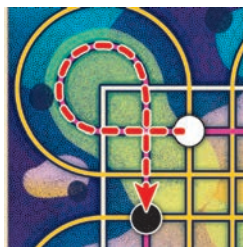
rys. 17

Pionek nie może przeskakiwać przez inne pionki. Jeśli gracz chce i może wykonać bicie, może przesunąć swój pionek o dowolną liczbę pól wzdłuż jednej linii (żółtej lub różowej), jednak zanim dokona bicia, jego pionek musi przejść przez co najmniej jedną pętlę umieszczoną w rogu planszy. Pionek nadal nie może przeskakiwać przez inne pionki, kończy swój ruch na pionku przeciwnika, zbijając go i pozostając na jego miejscu (rys. 19).

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się wszystkich pionków przeciwnika.



rys. 18



rys. 19

22. LIS I GĘSI

plansza G, 1 biały i 13 czarnych pionków warcabowych

2 GRACZY

Lisa (biały pionek) umieszcza się na środku planszy, na żółtym polu. Gęsi (czarne pionki) należy umieścić w trzech rzędach poniżej lisa, tak jak na rysunku (rys. 20). Jeden gracz kieruje lisem, drugi gęśmi. Rozpoczynają gęsi. Gracze naprzemiennie wykonują po jednym ruchu, przesuwać jednego ze swych pionków o jedno pole, wzdłuż pionowych i poziomych linii, jeśli docelowe pole jest wolne. Lis może bić gęś, jeśli stoi obok bitej gęsi, a za nią znajduje się wolne pole. W takiej sytuacji lis przeskakuje przez gęś i zdejmuje ją z planszy. Lis może bić w jednym ruchu kilka gęsi naraz, jeśli pomiędzy nimi znajdują się wolne pola, na które lis może przeskoczyć (rys. 21).

Gęsi nie mogą bić lisa, nie mogą przez niego przeskakiwać.

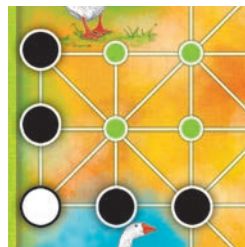
Lis wygrywa, gdy zbije tyle gęsi, by te nie mogły go zablokować lub gdy zbije wszystkie gęsi. Gęsi wygrywają, gdy zablokują lisowi możliwość wykonania jakiegokolwiek ruchu (rys. 22).



rys. 20



rys. 21



rys. 22

23. FREYS-TAFL

plansza G, 1 biały i 13 czarnych pionków warcabowych

2 GRACZY

Zasady jak w Lisie i gęsiach, z następującymi zmianami:

Gracze mogą poruszać swoimi pionkami nie tylko w pionie i poziomie, ale również na ukos, według wszystkich linii na planszy.

24. 17 GĘSI

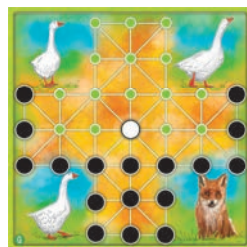
plansza G, 1 biały i 17 czarnych pionków warcabowych

2 GRACZY

Zasady jak w Lisie i gęsiach, z następującymi zmianami:

Gracz kontrolujący gęsi rozpoczyna z 17 gęsiami.

Należy je ustawić tak, jak pokazano na rysunku (rys. 23).



rys. 23

25. MAŁA FORTECA

plansza G, 2 białe i 15 czarnych pionów warcabowych

2 GRACZY

W grze nie bierze się pod uwagę 3 skrajnych pól u dołu, z lewej i prawej strony planszy (pola te zostały oznaczone na planszy czerwonym kolorem). Jeden z graczy umieszcza czarne pionki – atakujących na planszy, pozostawiając 9 pól wolnych – tworzą one fortecę – jak na rysunku (rys. 24)

Drugi gracz umieszcza 2 białe pionki, obrońców, na dowolnych wolnych polach u góry planszy. Grę rozpoczynają atakujący. Gracze poruszają się o jedno pole w pionie, poziomie lub po skosie według wyznaczonych na planszy linii, na sąsiadujące wolne pole.

Obrońcy mogą bić atakujących, jeśli za bitym pionem jest wolne pole. Obrońcy mogą bić kilka pionów w jednym ruchu, jeśli pola za kolejnymi pionami pozostają wolne. Atakujący nie mogą bić obrońców. Atakujący wygrywają, gdy zablokują możliwość ruchu obu obrońców lub gdy zajmą wszystkie 9 pól na górze planszy. Obrońcy wygrywają, gdy uda im się uniemożliwić atakującym zrealizowanie ich celów – będzie ich za mało, by zablokować oba białe pionki lub zając wszystkie 9 pól fortecy.



rys. 24

26. FORTECA

plansza G, 2 białe i 24 czarne pionki warcabowe

2 GRACZY

Zasady jak w Małej fortecy, z następującymi zmianami:

Podczas przygotowania gry czarne pionki umieszcza się również na czerwonych polach. Reszta zasad pozostaje bez zmian (rys. 25).



rys. 25

27. POLSKA FORTECA

plansza G, 2 białe i 24 czarne pionki warcabowe

2 GRACZY

Zasady jak w Fortecy, z następującymi zmianami:

Czarne pionki nie mogą poruszać się wzdłuż poziomych linii. Białe pionki mogą poruszać się wzdłuż wszystkich linii. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

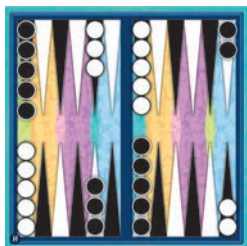
28. TRYKTRAK

plansza H, 15 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza, 2 kości

2 GRACZY

Gracze ustawiają swoje pionki tak jak na ilustracji (rys. 26).



Zadaniem graczy jest jak najszybciej umieszczenie swoich pionów w domu, a następnie wyprowadzenie ich poza planszę. Dom pionów białych znajduje się w prawej górnej części planszy, a dom czarnych – w prawej dolnej (rys. 27).



rys. 26








rys. 27

Piony białe poruszają się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a czarne – w kierunku przeciwnym. Gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie, w jednym ruchu rzucając dwiema kośćmi i poruszając jeden lub dwa pionki o liczbę linii wskazaną na kościach. Jeśli gracz wyrzuci dublet – dwa identyczne wyniki – wykonuje dwukrotny ruch pionami. Przykładowo, jeśli gracz wyrzucił  , porusza

swoje piony czterokrotnie o 4 pola. Na jednym polu może stać kilka pionów tego samego gracza. Jednak gracz nie może postawić swojego pionka na polu, na którym znajdują się dwa lub więcej piony przeciwnika. Jeśli pion gracza zatrzyma się na polu, na którym znajduje się jeden pion przeciwnika, pion ten jest zbijany i przeciwnik umieszcza go na bandzie rozdzielającej planszę na połowy (rys. 28).



rys. 28

Zanim gracz wykona ruch swoimi pionami umieszczonymi na planszy, musi wprowadzić najpierw wszystkie swoje zbite piony z powrotem do gry. By tego dokonać, gracz wykonuje rzut kostką i umieszcza swój pion z bandy na polu w domu przeciwnika, wyznaczonym poprzez rzut. Wyrzucenie  oznacza postawienie pionka na polu przy zewnętrznej krawędzi planszy, wyrzucenie  oznacza postawienie pionka na polu znajdującym się najbliższej bandy. Jeśli gracz miałby umieścić swój pionek na polu zajętym przez kilka pionów przeciwnika, nie może tego zrobić i traci swój ruch. Jeśli umieści swój pion na polu z jednym pionkiem przeciwnika, zbija go na normalnych zasadach. Kiedy gracz ma już wszystkie piony w swoim domu, w swoich kolejnych ruchach może zacząć wyprowadzać je z planszy. Gracz może wyprowadzić z planszy pion z linii, których numer wyrzucił na swoich kościach. Przykładowo, gdy gracz wyrzuci  , może wyprowadzić po jednym pionie z linii trzeciej i piątej od krawędzi planszy. Gracz może też przesunąć swoje piony bliżej krawędzi planszy o liczbę linii wskazaną na kościach, przykładowo wyrzucając , gracz może przesunąć swój pion z linii trzeciej na drugą, zamiast wyprowadzać pion z pierwszej linii. Może się zdarzyć, że graczowi pozostaną piony tylko na najbliższych liniach. W takim wypadku, gdy gracz wyrzuci na kości linie, na której nie ma już pionów, może zdjąć z planszy pion z następnej, niższej linii, niż wskazuje kość. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy wyprowadzi z planszy wszystkie swoje piony.

29. TRYKTRAK HOLENDERSKI

plansza H, 15 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza, 2 kości
2 GRACZY

Zasady jak w Tryktraku, z następującymi zmianami:

Na początku gry żaden z graczy nie ma pionów na swojej planszy. Gracze rozpoczynają grę od wprowadzenia wszystkich swoich pionów do domu przeciwnika na normalnych zasadach.

30. TRYKTRAK ROSYJSKI

plansza H, 15 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza, 2 kości
2 GRACZY

Zasady jak w Tryktraku, z następującymi zmianami:

Wszyscy gracze rozpoczynają bez pionów na planszy – gra rozpoczyna się od ich wprowadzenia. Wszyscy gracze wprowadzają swoje pionki w prawej dolnej części planszy. Dom jest wspólny dla obu graczy, znajduje się w prawej górnej części planszy. Obaj gracze przesuwają swoje pionki w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

31. GARANGUET

plansza H, 15 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza, 3 kości
2 GRACZY

Zasady jak w Tryktraku, z następującymi zmianami:

Gracze podczas swojego ruchu rzucają trzema kośćmi, przesuwają swoje pionki o wszystkie trzy wyrzucone wartości. Dublet występuje wtedy, gdy na dwóch kościach zostanie wylosowana ta sama cyfra, jednak musi być ona wyższa niż wynik na trzeciej kości (rys. 29).



rys. 29

W przypadku wylosowania tego samego wyniku na trzech kościach, gracz wykonuje ruch o wskazaną wartość sześciokrotnie.

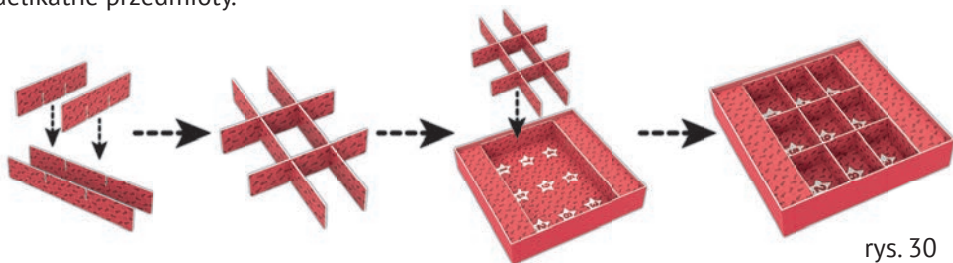


KATAPULTY

Przed rozpoczęciem gier z wykorzystaniem katapult złóżcie i umieśćcie w pudełku separator, tak jak na rysunku (rys. 30).

Odmierzcie odległość między separator, a katapultami za pomocą wieka pudełka. Młodszy gracz – odległość równa 1 szerokości pudełka. Starsi – odległość równa 2 szerokościom pudełka. Kulki mogą latać naprawdę daleko!

Podczas używania katapult nie celujcie w oczy i twarz innych osób, zwierzęta lub delikatne przedmioty.



rys. 30

32. KTO PIERWSZY

denko z separatorem, 5 kulek i katapulta w wybranym kolorze dla każdego gracza
2-4 GRACZY

Gracze stawiają pudełko z separatorem między sobą i umieszczają swoje katapulty w odpowiedniej odległości od pudełka. Na umówiony sygnał gracze jednocześnie starają się przy pomocy swoich katapult wstrzelić swoje pionki do pudełka. Jeśli kulka wpadnie do jednej z komór w pudełku, gracz nie może jej wyjąć do końca rozgrywki. Kulki, które nie trafiły do pudełka, trzeba wykorzystać ponownie. Gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kulek otrzymuje 5 punktów, drugi – 3 punkty, trzeci – 1 punkt. Następnie gracze sprawdzają, do których komór trafiły ich kulki. Cyfra umieszczona na dnie danej komory przedstawia punkty zdobyte przez daną kulkę. Gracz, który po zsumowaniu wszystkich punktów będzie miał ich najwięcej, wygrywa.

33. 3 W LINII

denko z separatorem, 5 kulek i katapulta w wybranym kolorze dla każdego gracza
2-4 GRACZY

Zasady jak w Kto pierwszy, z następującymi zmianami:

Gracze nie biorą pod uwagę punktów umieszczonych w komorach. Który z graczy pierwszy wstrzeli swoje kulki tak, by zajęte przez nie komory tworzyły prostą linię (w poziomie, pionie lub na ukos), wygrywa. Jeśli każdy z graczy wykorzystał wszystkie swoje kulki i żaden nie stworzył linii, rozgrywkę należy powtórzyć.

34. OBLĘŻENIE

denko, wieczko, 10 kulek w dowolnym kolorze i 1 katapulta dla każdego gracza
2 GRACZY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wyjąć z denka kartonową wkładkę. Każdy gracz

umieszcza przed sobą jedną część pudełka, wnętrzem do góry. Pomiędzy dwiema częściami pudełka gracze powinni zachować kilkanaście centymetrów odstępu. Przed swoimi pudełkami gracze ustawiają katapulty oraz 10 kulek (rys. 31).



Zadaniem graczy jest jak najszybsze umieszczenie 10 kulek w pudełku drugiego gracza przy pomocy katapulty. Gracze na umówiony sygnał jednocześnie rozpoczynają strzelanie z kulkami. Kulka, która trafi do pudełka, zostaje w nim do końca rozgrywki. Jeśli kulka nie trafi, to przeciwnik może ją zabrać i użyć jako swojej kulki. Gracze mogą obronić się przed kulkami przeciwnika, próbując łapać je w locie. Nie można jednak dotykać kulek, które znalazły się już w pudełku. Gracz, który jako pierwszy umieści 10 kulek w pudełku przeciwnika, wygrywa.



GRY KARCJANE

35. 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.

36. 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 wyklada 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.



37. 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.



38. 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 wyklada 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.

39. WYKOPKI

talía 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.

40. BLEF

talía 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.



GRY KOŚCIANE

41. POKER KOŚCIANY

5 kości

2-4 GRACZY

Zadaniem graczy jest wyrzucenie jak najwyższej kombinacji. Gracze rzucają maksymalnie 3 razy pięcioma kośćmi, po każdym rzucie mogą odłożyć część kości z pasującymi wynikami. Gracz, który stworzy najwyższy układ, wygrywa. Poniżej wymieniono układy od najwyższego do najniższego:

Poker – 5 takich samych wyników

Kareta – 4 takie same wyniki

Full – 3 takie same wyniki i 2 takie same wyniki

Duży Strit – 5 kolejnych numerów od 2

Mały Strit – 5 kolejnych numerów od 1

Trójka – 3 takie same wyniki

Dwie pary – 2 pary takich samych wyników

Para – 2 takie same wyniki

Bez pary – 5 różnych wyników, niepasujących do żadnego z powyższych układów.

W przypadku remisu grę wygrywa ten z remisujących graczy, który utworzył swój układ z wyższych wartości.

42. POKER INDIAŃSKI

5 kości

2-4 GRACZY

Zasady jak w Pokerze kościanym, z następującymi zmianami:

W grze stosuje się taką samą kolejność układów, jednak nie występują w niej Strity. Pierwszy gracz rzuca maksymalnie 3 razy, lecz wszyscy kolejni gracze mogą rzucić maksymalnie tyle razy, co pierwszy gracz.

43. SEKWENCJA

5 kości

2 GRACZY

Każdy z graczy otrzymuje dwie kości i ustawia je na dowolne ścianki. Kości ustawia jedna obok drugiej. Następnie gracze rzucają piątą kością. Kto pierwszy uzyska na rzucanej kości swoją sekwencję (najpierw wynik z lewej kości, a w następnym rzucie wynik z prawej kości) wygrywa.

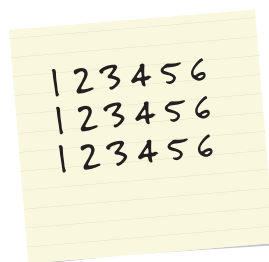
44. WYKREŚLANKA

1 kość, kartka i ołówek dla każdego gracza

2-6 GRACZY

Gracze wypisują na kartce 3 ciągi liczb od 1 do 6 w 3 rzędach, jeden pod drugim. Na umówiony sygnał gracze rzucają swoimi kośćmi i wykreślają liczbę odpowiadającą wyrzuconej liczbie oczek. Jeśli wszystkie odpowiadające liczby są wykreślone, gracz nie wykreśla żadnej i rzuca dalej kostką. Wszyscy gracze grają równocześnie, bez podziału na tury.

Gracz, który pierwszy skreśli wszystkie wypisane liczby, wygrywa.



45. CZARNY PIOTRUŚ

5 kości

3 GRACZY



Każdy gracz otrzymuje po jednej kości. Następnie jeden z graczy rzuca pozostałymi 2 kośćmi na środku stołu tak, by każdy miał do nich swobodny dostęp. Na umówiony znak gracze jednocześnie rozpoczynają rzuty swoimi kośćmi. Gdy gracz wyrzuci jedną z liczb wskazanych na kościach na środku, zabiera pasującą kość do siebie. Gracz, który zostanie w grze bez możliwości wzięcia kości przegrywa.

46. POJEDYNEK

6 kości, 20 kart – asy oraz od 2 do 5 w 4 kolorach

2 GRACZY

Gracze otrzymują po 3 kości i kładą na stole między sobą potasowane, zakryte karty. Każdy gracz wyciąga 3 karty i kładzie przed sobą – będą to jego tarcze. Zadaniem każdego gracza jest pozbawić przeciwnika wszystkich jego tarcz. Na umówiony sygnał gracze rzucają swoimi kośćmi, gracze grają jednocześnie. Po rzucie mogą

zatrzymywać dowolną liczbę kości, by wykorzystać później jej wynik. By zdjąć tarczę przeciwnika, gracz musi na swoich kościach wyrzucić dublet o wartości jednej z kart przeciwnika. Taką parę gracz kładzie na karcie przeciwnika, a następnie odrzuca tę kartę i może dalej rzucać użytymi kośćmi. Jeśli gracz wyrzuci dublet  , może pociągnąć kolejną kartę i umieścić ją przed sobą jako kolejną tarczę. Gracze nie mogą mieć naraz więcej niż 3 tarcz. Kiedy stos kart się zużyje, nie dobiera się nowych kart. Grę wygrywa ten, kto pozbawi przeciwnika wszystkich tarcz jako pierwszy.

47. KTO OSTATNI?

2 kości dla każdego gracza, 30 pionów warcabowych

2-3 GRACZY

Piony warcabowe rozkłada się na stole między graczami. Gracze kolejno rzucają dwiema kośćmi. Następnie wybierają jeden z wyrzuconych wyników i pobierają ze środka tyle pionów, ile wskazuje wybrana kość. Gracz, który będzie zmuszony do pobrania ostatniego piona, przegrywa.

48. LICYTACJA

1 kość dla każdego gracza, 24 karty – as oraz od 2 do 6 z każdego koloru

2-4 GRACZY

Każdy gracz na początku gry otrzymuje 1 kość i 3 losowe karty. Resztę kart układa się w potasowany, zakryty stos. Co rundę ze stosu odkrywana jest jedna karta, następnie gracze rzucają swoimi kośćmi. Gracz, który osiągnął najwyższy wynik może zabrać wyłożoną kartę. Gracze mogą jednak podbić stawkę, zagrywając do swoich rzutów posiadane na ręku karty. Suma zagranych kart i rzutu decyduje, kto zdobędzie kartę. Zagrane karty są odkładane na spód zakrytego stosu.

Grę wygrywa gracz, który pierwszy skompletuje na swojej ręce 4 karty w jednym z 4 kolorów.

49. BLACK JACK

1 kość

2+ GRACZY


W swojej kolejce gracz wykonuje dowolną liczbę rzutów kością, za każdym razem dodając swój wynik do już osiągniętych. Zadaniem gracza jest uzyskanie 21 punktów lub mniej. Gracz może spasować po każdym rzucie. Jeśli gracz wyrzuci 22 lub więcej, odpada z gry. Gdy gracz spasuje, kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Grę wygrywa ten, kto w swoich rzutach uzyska 21 punktów albo będzie najbliżej tego wyniku.

50. BEREK

2 kości

4+ GRACZY

Gracze siadają dookoła stołu. Dwóch graczy naprzeciw siebie otrzymuje po jednej kości i na umówiony sygnał zaczynają nimi rzucać. Gdy gracz wyrzuci , przekazuje kość osobie po swojej lewej. Gracz, który otrzymał kość kontynuuje rzucanie. Jeśli jeden z graczy miałby rzucać dwiema kośćmi naraz – odpada i przekazuje kości pozostałym graczom.

Grę wygrywa gracz, który w pojedynku 1 na 1 pierwszy wyrzuci .

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. Mała, *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

