

# 100 GIER

INSTRUKCJA





## GRY PLANSZOWE


### 1. CHIŃCZYK




2-4 GRACZY

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

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 następní 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.

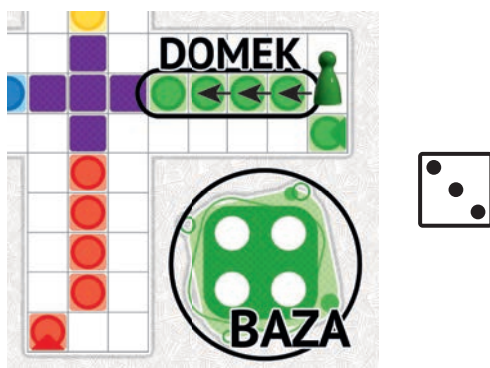
Jeśli gracz wyrzucił , po ruchu pionkiem zdobywa dodatkowy rzut kostką. Gracz może go wykorzystać na ruch dowolnym swoim pionkiem na planszy.

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 zбитy, gdy na zajęty przez niego polu zatrzyma się inny pionek. Zбитý 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

2 GRACZY

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

### **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 zбитy tygrys przenosi się do swojej bazy.

Wygrywa gracz, który pierwszy wprowadzi wszystkie 8 swoich pionków do domków albo pierwszy zbije 4 tygrysy (zdobędzie 4 pionki warcabowe).

## 3. PRZESKAKIWANKA

2-4 GRACZY

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

### **Zasady jak w Chińczyku, z następującymi zmianami:**

Pionków graczy nie można zbijać. Zamiast stawać na polu już zajęтым gracz zatrzymuje się na następnym wolnym polu (rys. 2).



rys. 2

## 4. POSTÓJ TAKSÓWEK

2-4 GRACZY

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

### **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

2-4 GRACZY

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

### **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. CHIŃCZYK Z BLOKADĄ

2-4 GRACZY

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

### **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 wykonania ruchu. Do domu pionki muszą wejść pojedynczo.



rys. 4

## 7. PARQUÉS

2-4 GRACZY

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

### **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.

## 8. WĘŻE I DRABINY

2-4 GRACZY

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

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. 5). Jeśli gracz wyrzuci więcej – traci możliwość ruchu w tej kolejce. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do ostatniego pola planszy.



rys. 5

## 9. WARCABY

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

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. 6). Grę rozgrywa się jedynie na ciemnych polach planszy – pionki nie mają prawa wejść na białe pole. Celem graczy jest zabicie 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.

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. 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. 8).

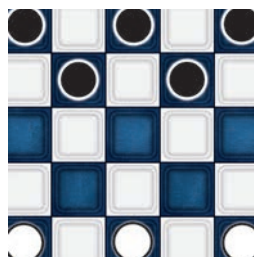
Jeżeli pionek gracza znajdzie się na polu w ostatnim rzędzie planszy, pionek zamienia się w damkę – oznacza się to poprzez nałożenie jednego ze zbitych wcześniej pionów przeciwnika na swojego piona.

Damka może poruszać się o dowolną liczbę pól w dowolną stronę. Może również bić 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 zbijе lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.

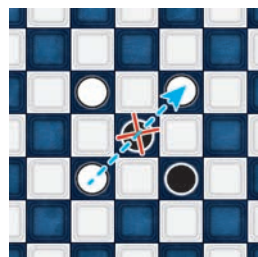
## 2 GRACZY



rys. 6



rys. 7



rys. 8

## 10. WARCABY WYBIJANKA

2 GRACZY

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

### **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.

## 11. WARCABY CELTYCKIE

2 GRACZY

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

### **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.

## 12. WARCABY AMERYKAŃSKIE

2 GRACZY

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

### **Zasady jak w Warcabach, z następującymi zmianami:**

Po dotknięciu pionka gracz musi natychmiast wykonać nim ruch. Nie ma możliwości wyboru innego pionka ani skorygowania swojego ruchu. Pionki mogą bić tylko do przodu. Damka może bić do przodu i do tyłu. Damka może poruszać się w dowolnym kierunku, ale tylko o jedno pole.

## 13. WARCABY ROSYJSKIE

2 GRACZY

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

### **Zasady jak w Warcabach, z następującymi zmianami:**

Bicie nie jest obowiązkowe. Kiedy pionek staje się damką, może wykonać jeszcze jeden dodatkowy ruch.

## 14. PRZEMYTNICY

2 GRACZY

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

### **Zasady jak w Warcabach, z następującymi zmianami:**

Celem graczy jest przeprowadzenie wszystkich swoich pionków na pola początkowo zajęte przez przeciwnika. Pionki można przesuwac 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.

## 15. 12 RUCHÓW

2 GRACZY

plansza C, 12 pionów białych, 1 pion czarny

### 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 jakiegokolwiek białe piony, grający czarnym wygrywa. Czarny pion musi bić maksymalną liczbę pionów w każdym ruchu. Czarny pion nie może zostać zbity.

## 16. KERCHECK

2 GRACZY

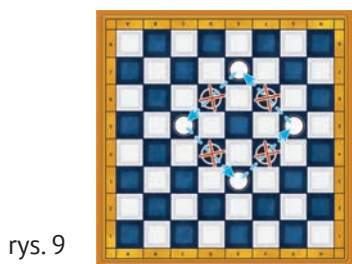
plansza C, 8 pionów warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

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.

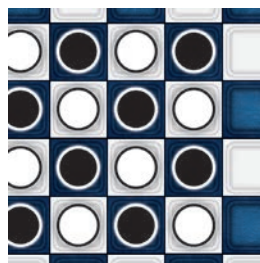
Nie wolno wykonywać ruchów, które nie skutkują z biciem pionka przeciwnika. Jeśli gracz nie może wykonać takiego ruchu, oddaje ruch przeciwnikowi. Bicie wykonywane jest poprzez odejście. Jeśli z pionem przeciwnika sąsiadują dwa piony gracza, odsunięcie jednego z nich skutkuje z biciem tego pionka przeciwnika (rys. 10).

W jednym ruchu gracz może zbić tylko jeden pionek.

Wygrywa gracz, który zbije wszystkie pionki przeciwnika.



rys. 9



rys.10

## 17. MŁYNEK

2 GRACZY

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

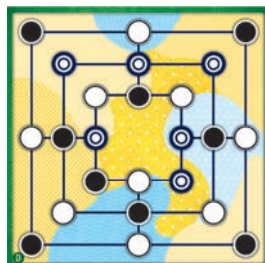
Celem graczy jest zabicie 7 pionów przeciwnika lub ich zablokowanie, by nie mogły wykonać żadnego ruchu. Gracze na zmianę układają po jednym pionku na planszy na wolnych polach (rys. 11 – przykładowe ustawienie początkowe). Gdy gracze rozłożą wszystkie swoje piony, naprzemiennie nimi poruszają. Pionek 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. 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 zbija przeciwnikowi 7 pionów lub uniemożliwi mu wykonanie jakiegokolwiek ruchu.



rys. 11



rys. 12

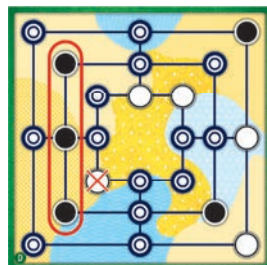
## 18. MŁYNEK – WIEŻE

2 GRACZY

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

### 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 zajęętym polu. Pionki stojące w narożnikach mają prawo przesuwać się na ukos (rys. 13).



rys. 13

## 19. MŁYNEK LASKERA

2 GRACZY

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

### 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.

## 20. MŁYNEK SKACZĄCY

2 GRACZY

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

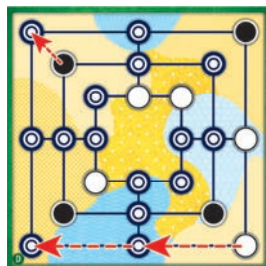
### Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:

Gracze 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

## 21. MŁYNEK KRZYŻOWY

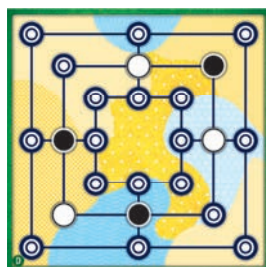
2 GRACZY

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

**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

## 22. SHAX

2 GRACZY

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

**Zasady jak w Młynku, z następującymi zmianami:**

Jeśli podczas układania pionków któryś z graczy ułoży młynek, nie powoduje on od razu zbitcia 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 zbitcia pionka przeciwnika. Gdy graczowi zostaną tylko 3 pionki, nie zmienia się zasada poruszania się pionów – gracz nie może przeskakiwać swoimi pionkami na dowolne wolne pole, jak w przypadku standardowego Młynka.

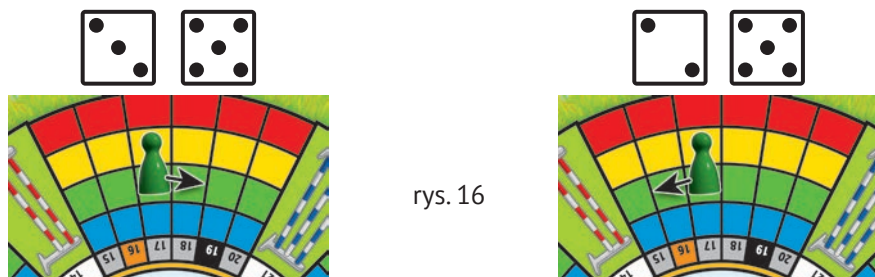
## 23. WYŚCIGI KONNE

2-4 GRACZY

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





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 przesuwa swój pionek do przodu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli suma jest nieparzysta – gracz cofa swój pionek (rys. 16).



rys. 16

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. 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. 17).



rys. 17

## 24. SOLO

2 GRACZY

plansza F, 12 pionków warcabowych dla każdego z graczy

Gracze ustawiają swoje pionki w dwóch przeciwległych rządach, tak, jak na rysunku (rys. 18).

Gracze na przemian wykonują po jednym ruchu swoimi pionkami. Bicie w grze jest

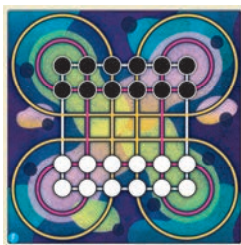
nieobowiązkowe i odbywa się poprzez zastąpienie pionka przeciwnika swoim pionkiem. Jeśli gracz nie może dokonać bicia, to w ramach swojego ruchu przesuwa swój pionek na najbliższe wolne pole (rys. 19).

Pionek nie może przeskakiwać przez inne pionki. Jeśli gracz chce i może wykonać bicie, może przesunąć swój pionek o dowolną liczbę pól w 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. 20).

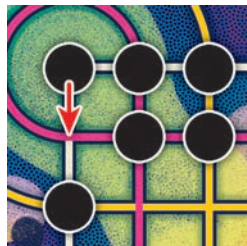
Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się wszystkich pionków przeciwnika.



rys. 18



rys. 19



rys. 20

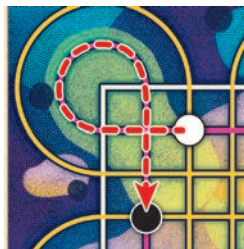
## 25. LIS I GĘSI

2 GRACZY

plansza G, 1 biały i 13 czarnych pionków warcabowych

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. 21). Jeden gracz kieruje lisem, drugi gęśmi. Rozpoczynają gęśmi. Gracze naprzemiennie wykonują po jednym ruchu, przesuając 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. 22). Gęsi nie mogą bić lisa, nie mogą przez niego przeskakiwać. Lis wygrywa, gdy zbiję tyle gęsi, by te nie mogły go zablokować lub gdy zbiję wszystkie gęsi. Gęsi wygrywają, gdy zablokują lisowi możliwość wykonania jakiegokolwiek ruchu (rys. 23).



rys. 21



rys. 22



rys. 23

## 26. FREYS-TAFL

2 GRACZY

plansza G, 1 biały i 13 czarnych pionków warcabowych

**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.

## 27. 17 GĘSI

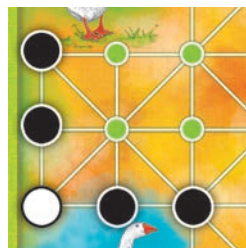
2 GRACZY

plansza G, 1 biały i 17 czarnych pionków warcabowych

**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. 24).



rys. 24

## 28. MAŁA FORTECA

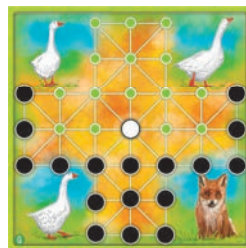
2 GRACZY

plansza G, 2 białe i 15 czarnych pionów warcabowych

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. 25).

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 zająć wszystkie 9 pól fortecy.



rys. 25

## 29. FORTECA

2 GRACZY

plansza G, 2 białe i 24 czarne pionki warcabowe

**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. 26).



rys. 26

## 30. POLSKA FORTECA

2 GRACZY

plansza G, 2 białe i 24 czarne pionki warcabowe

### 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.

## 31. TRYKTRAK

2 GRACZY

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

Gracze ustawiają swoje pionki tak jak na ilustracji (rys. 27).


Zadaniem graczy jest jak najszybsze 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. 28).





rys. 27



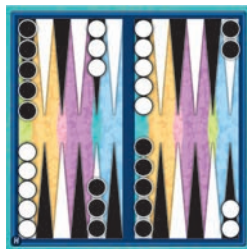
rys. 28

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 pionki 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 pionów 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. 29).



Zanim gracz wykona ruch swoimi pionami umieszczonymi na planszy, musi wprowadzić najpierw wszystkie swoje zbite pionki 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 pionu na polu przy zewnętrznej krawędzi planszy, wyrzucenie  oznacza postawienie pionu na polu znajdującym się najbliższej bandy.

Jeśli gracz miałby umieścić swój pionek na polu zajęтым 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



rys. 29

piony w swoim domu, w swoich kolejnych ruchach może zacząć wyprowadzać je z planszy. Gracz może wyprowadzić z planszy pionów z linii, których numer wyrzucił na swoich kościach. Przykładowo, gdy gracz wyrzuci , może wyprowadzić po jednym pionem z linii trzeciej i piątej od krawędzi planszy. Gracz może też przesunąć swoje pionów 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 pionów tylko na najbliższych liniach. W takim wypadku, gdy gracz wyrzuci na kości linię, 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 pionów.

## 32. TRYKTRAK HOLENDERSKI

2 GRACZY

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

### *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.

## 33. TRYKTRAK ROSYJSKI

2 GRACZY

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

### *Zasady jak w Tryktraku, z następującymi zmianami:*

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

## 34. GARANGUET

2 GRACZY

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

### Zasady jak w Tryktraku, z następującymi zmianami:

Gracze podczas swojego ruchu rzucają trzema kośćmi, przesuwiają 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. 30).



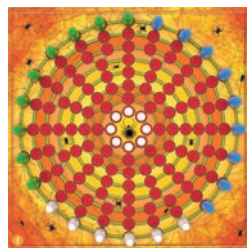
W przypadku wylosowania tego samego wyniku na trzech kościach, gracz wykonuje ruch o wskazaną wartość sześciokrotnie.

## 35. PAJĄK

2-4 GRACZY

plansza I, 1 pionek czarny, 24 pionki w innych kolorach, 1 kostka

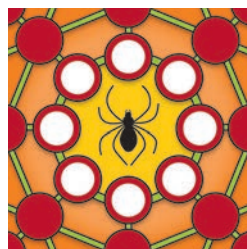
Jeden z graczy otrzymuje pająka – czarny pionek, pozostali gracze dzielą między sobą muchy, czyli 24 pionki w innych kolorach. Jeśli gracze mają taką możliwość, powinni dla ułatwienia wybrać dla siebie pionki w jednym kolorze. Czarnego pionka ustawia się na środku planszy, natomiast pozostałe pionki ustawia się tak, by na każdym z 24 zewnętrznych pól stał jeden pionek (rys. 31).



rys. 31

Zadaniem much jest zajęcie wszystkich pól najmniejszego, wewnętrznego kręgu, a zadaniem pająka – zabicie tylu

much, by uniemożliwić im wygraną (rys. 32). Grę rozpoczyna jedna z much. Gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie, przy czym zawsze po jednym ruchu muchy następuje jeden ruch pająka. W swoim ruchu gracz rzuca kostką i porusza się o tyle pól, ile wskażą wyrzucone oczka. Można poruszać się tylko między polami połączonymi ze sobą linią. Jeśli pająk w trakcie swojego ruchu przejdzie lub zatrzyma się na polu z muchą, zbija ją – pionek muchy usuwany jest z planszy. Muchy nie mogą bić pająka, nie mogą przechodzić przez zajęte pola. Jeśli mucha dotrze do jednego z pól wewnętrznego kręgu, nie może zostać zbита przez pająka, a pająk nie może przechodzić ani zatrzymywać się na takim polu. Jeśli muchy zajmą wszystkie 8 pól wewnętrznego kręgu, wygrywają. Jeśli w grze zostanie mniej niż 8 much, pająk wygrywa.



rys. 32

## 36. GĘŚ



2-4 GRACZY

plansza J, po jednym pionku dla każdego gracza, 2 kostki



Gracze ustawiają swoje pionki na gęsi przed pierwszym polem. Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do ostatniego pola planszy – 63. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gracze kolejno rzucają dwiema kośćmi i przesuwiają swój pionek o tyle pól,

ile wynosi suma wyrzuconych oczek.



Gracz, który za pierwszym razem wyrzuci  i , zamiast normalnego ruchu staje na polu 26.



Gracz, który za pierwszym razem wyrzuci  i , zamiast normalnego ruchu staje na polu 53.

Niektóre z pól posiadają specjalne zasady, które gracz musi zastosować, jeśli zatrzyma się na danym polu:



Gracz przesuwa swój pion ponownie o tyle pól, ile przed chwilą wyrzucił. Jeśli znów stanie na polu z gęsią – robi to ponownie.



Gracz przenosi się automatycznie na pole 12.



Gracz traci następną kolejkę.



Gracz pozostaje tam tak długo, dopóki inny z graczy nie minie jego pola.



Gracz cofa się na pole 30.



Gracz pozostaje tam tak długo, dopóki inny gracz nie minie jego pola.



Gracz musi cofnąć się na pole 0.

Jeśli gracz zatrzyma się na polu zajmowanym przez innego gracza, to gracz, który stał na tym polu przesuwa swojego piona na pole, z którego rozpoczął ruch drugi gracz. Żeby gracz mógł stanąć na polu 63, musi wyrzucić dokładnie tyle oczek, ile dzieli go od ostatniego pola lub mniej. Jeśli wyrzuci więcej, dochodzi do pola 63, a następnie cofa się o tyle pól, ile pozostało mu jeszcze do przejścia. Gracz, który jako pierwszy zatrzyma się na polu 63, wygrywa.

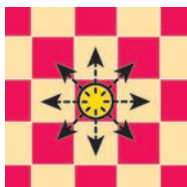


## 37. HALMA

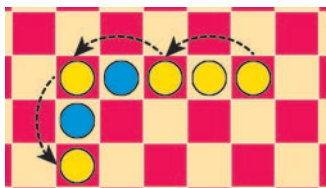
2 ALBO 4 GRACZY

plansza K, 13 pionków w jednym kolorze dla każdego gracza

Gracze umieszczają swoje pionki na polach w rogu planszy, oznaczonych kropkami. Pionki jednego gracza znajdują się tylko w jednym rogu. Jeśli w grze uczestniczy tylko dwóch graczy, ustawiają oni swoje pionki w przeciwległych rogach. Zadaniem graczy jest jak najszybsze zajęcie swoimi pionkami wszystkich pól startowych przeciwnika. Gracze kolejno wykonują po jednym ruchu. W ramach ruchu gracz może:



a) przesunąć swój pionek na sąsiednie, wolne pole (poziomo, pionowo albo na ukos)



b) przeskoczyć przez inny pionek, jeśli ten stoi na sąsiednim polu, a bezpośrednio za nim znajduje się puste pole. Gracz może w swoim ruchu przeskoczyć przez kilka pionków, jeśli między nimi znajduje się 1 wolne pole.

Każdy z graczy w swoich pierwszych 40 ruchach musi wyprowadzić wszystkie swoje pionki ze swoich pól startowych. Jeśli pionek gracza dotarł już do pola startowego przeciwnika, może dalej poruszać się tylko w obrębie tych pól początkowych. Zwycięzcą zostaje ten gracz, który pierwszy zajmie wszystkie pola startowe przeciwnika.

## 38. WIELKA HALMA

2 ALBO 4 GRACZY

plansza K, 13 pionków w jednym kolorze dla każdego gracza

**Zasady jak w Halmie, z następującymi zmianami:**

Gracze mogą wykonać jeszcze jeden rodzaj ruchu – wielki skok. W tym ruchu gracz może przeskoczyć nad pionkiem znajdującym się w jego linii (nawet, jeśli jest oddalony o kilka pól), ale gracz musi wykonać skok symetrycznie. Oznacza to, że liczba pól przeskoczonych przed pionkiem musi być równa liczbie pól przeskoczonych za pionkiem. Jeśli pole, na którym miałyby wylądować pionek jest zajęte, gracz nie może wykonać tego ruchu.

## 39. TRYLMA

2, 3, 4 ALBO 6 GRACZY

plansza L, 10 pionków w jednym kolorze dla każdego gracza

**Zasady jak w Halmie, z następującymi zmianami:**

Gracze ustawiają swoje pionki na polach startowych w swoich kolorach. Sposób

ustawienia pionków jest zależny od liczby graczy:



**2 graczy**  
(pionki graczy ustawiane są  
naprzeciwko siebie)



**3 graczy**  
(pionki graczy ustawiane są  
naprzeciwko pustych pól)



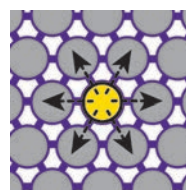
**4 graczy**  
(pionki ustawiane są  
naprzeciwko siebie)



**6 graczy**  
(pionki ustawiane są  
naprzeciwko siebie)

Tak jak w Halmie, gracze mogą poruszać swoje pionki na sąsiadujące pola – na planszy zostały one połączone liniami (rys. 33).

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy umieści wszystkie swoje pionki na przeciwnych polach startowych.



rys. 33



## GRY KARCJANE

### 40. WOJNA

talía 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.

## 41. WOJNA TRZECH CESARZY

3 GRACZY

talía kart bez jokerów

### *Zasady jak w Wojnie, z następującymi zmianami:*

W grze bierze udział trzech graczy. Każdy gracz otrzymuje po 17 kart, a jedna pozostała karta jest na początku odrzucana poza grę. Gracze jednocześnie odstawiają swoje karty, a wszystkie 3 odsłonięte karty trafiają do gracza z kartą o najwyższej wartości. Jeśli pomiędzy dwoma graczami rozpocznie się wojna, trzeci gracz dołącza do niej na normalnych zasadach. Gdy jednemu z graczy zabraknie kart, odpada z gry, a pozostali gracze grają dalej wg normalnych zasad.

## 42. JAN SEBASTIAN BACH

3-8 GRACZY

talía kart bez jokerów

Wszystkie karty rozdziela się pomiędzy uczestników. W trakcie rozgrywki gracze starają się pozbyć swoich kart z ręki, dorzucając do zagranej karty swoją o tej samej wartości. Rozpoczyna rozdający, wykładając dowolną kartę. Kolejny gracz ma obowiązek dołożenia drugiej tej samej wartości, a gdy brak mu takiej, pasuje i kolejka przechodzi na następnego gracza, do chwili wyrzucenia ostatniej, czwartej karty. Gracz, który dołożył ostatnią kartę rozpoczyna nową rundę, wykładając nową, dowolną kartę. Kto pierwszy pozbędzie się kart z ręki, wygrywa.

## 43. KURTUAZJA

3-4 GRACZY

24 karty od 9 do asów

Wszystkie karty zostają rozdzielone równo pomiędzy uczestników gry. Każdy trzyma swoje karty w zakrytym stosie przed sobą, nie zaglądając do nich. Rozgrzywka polega na odwracaniu przez kolejnych graczy wierzchniej karty swojego stosu i reagowaniu zależnie od nominału odkrytej karty. Wszyscy gracze muszą zareagować na wyłożoną kartę. Asa należy poklepać; króla przywitać: "Bonjour monsieur" (wym. bonżur mesje); damę przywitać: "Bonjour madame" (wym. bonżur madam); waletowi zasalutować dwoma palcami prawej ręki. Gracz, który ostatni wykona wymaganą przy danej karcie czynność, musi wziąć wszystkie odkryte karty znajdujące się na stole. Jednoczesne wykonanie zadań przez kilku graczy oznacza, że rozgrzywka jest remisowa, a karty

pozostają na stole do najbliższego rozstrzygnięcia. Zwycięzcą gry zostaje gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

## 44. PYTANIA

3-6 GRACZY

talía kart bez jokerów

Wszystkie karty rozdaje się kolejno graczom do wyczerpania talii. Gracze dążą do zbierania jak największej ilości kompletów czterech kart o takim samym nominale. Zadając odpowiednie pytanie, szukają potrzebnych kart u graczy. Pierwszy pyta rozdający. Pytający musi posiadać w ręku przynajmniej jedną kartę poszukiwanego nominału. W pytaniu należy wymienić zarówno nominał, jak i kolor pożądaney karty. Na przykład: – Czy masz damę treflową? – Jeśli pytany gracz posiada poszukiwaną kartę, musi ją przekazać proszącemu, a ten kontuuje poszukiwania innych kart tego nominału u innych graczy tak długo, aż otrzyma odpowiedź przeczącą. Zbieracz kończy swoją kolejkę, a pytającym zostaje następny gracz. Po uzbieraniu kompletu (czterech kart jednakowego nominału), gracz wykłada go na stole przed sobą i rozpoczyna zbieranie kolejnych kompletów. Zwycięzcą zostaje ten, kto uzbierał ich najwięcej.

## 45. MAKAO

2-8 GRACZY

jedna lub dwie talie bez jokerów

Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 4 graczy, sugerujemy użycie dwóch talii. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się kart ze swojej ręki. Każdy gracz otrzymuje na początku 5 kart, które trzyma zakryte przed innymi. Następnie między graczami umieszcza się resztę kart, tworząc z nich zakrytą talię. Wierzchnią kartę z talii należy odkryć, jest to karta startowa. Pierwszy gracz wykłada ze swojej ręki kartę, która posiada taki sam kolor albo nominał, co karta startowa. Następni gracze w ustalonej kolejności wykładają po jednej swojej karcie tak, by pasowała kolorem lub nominałem do poprzednio wyłożonej karty. Jeśli gracz nie ma pasującej karty, dobiera tak długo karty z talii, aż znajdzie pasującą, następnie ją dokłada. Pozostałe dobrane karty zostają na jego ręce. W grze występuje kilka kart specjalnych, które wprowadzają dodatkowe zasady w momencie ich wyłożenia:

**2** – następny gracz dobiera 2 karty.

**3** – następny gracz dobiera 3 karty.

**4** – następny gracz traci kolejkę.

**Walec** – wszyscy kolejni gracze muszą zagrać żądany przez Zagrywającego nominał albo dobrać kartę. Następnie Zagrywający sam musi zagrać żądaną kartę.

**Dama** – można ją położyć na dowolnej karcie. Można położyć na niej dowolną kartę.

**Król kier** – następny gracz dobiera 5 kart.

**Król pik** – poprzedni gracz dobiera 5 kart.

**As** – można go położyć na dowolną kartę. Zagrywający określa, jaki kolor musi posiadać następna zagrana karta.

W przypadku zagrania kart o wartościach 2, 3 lub 4, następny gracz może zagrać swoją kartę o tej samej wartości, by nie otrzymać dodatkowych kart lub nie stracić kolejki. Kolejny gracz może w ten sam sposób ominąć działanie kart. Jeśli jednak nie zagra kolejnej karty, otrzymuje wszystkie kary, które zostały przed nim zagrane. W przypadku zagrania waleta gracz w odpowiedzi może zagrać swojego – wtedy działanie poprzednio zagranej karty się kończy i dalej działa tylko nowy walet. Jeśli graczowi zostanie tylko jedna karta na ręku, musi powiedzieć „Makao”. Gdy zagra ostatnią kartę, mówi „po Makale”, po czym wygrywa. Jeśli pozostali gracze przyłapią go na tym, że nie wypowiedział hasła, gracz musi za karę dobrać jedną kartę z talii.

## 46. MAKAO SERYJNE

2-8 GRACZY

jedna lub dwie talie bez jokerów

### **Zasady jak w Makao, z następującymi zmianami:**

Gracz dokładając kartę może dołożyć dowolną ich liczbę pod warunkiem, że kolejne dokładane karty będą pasować do poprzedniej wartością lub kolorem. Karty specjalne posiadają swoją funkcję tylko wtedy, gdy są umieszczone w takiej sekwencji jako ostatnie.

## 47. MAKAO SZWEDZKIE

2-8 GRACZY

jedna lub dwie talie bez jokerów

### **Zasady jak w Makao, z następującymi zmianami:**

Każdy gracz otrzymuje 7 kart, pozostałe stanowią zakrytą talię. Pierwsza karta z talii jest odkrywana i stanowi kartę wyjściową. Gracz może położyć kartę o wartości 8 tak, jakby była asem. Gra kończy się w momencie, gdy któremuś z graczy skończą się karty lub gdy skończy się talia (wtedy zwycięzcą zostaje gracz z najmniejszą wartością kart). Ósemki warte są 50 punktów, figury po 10, asy po 1 punkt, pozostałe karty według ich nominału.

## 48. MIAU-MIAU

2-5 GRACZY

32 karty od 7 do asów

Każdy gracz otrzymuje 5 kart. Pozostałe karty tworzą zakrytą talię. Wierzchnią kartę z talii odkrywa się i kładzie na stole, staje się kartą wyjściową. Następnie gracze kolejno dokładają po jednej karcie na wierzch już leżących kart. Dokładane karty muszą mieć ten sam kolor lub wartość co ostatnio dołożona karta. Jeśli gracz położy 7, to kolejny gracz musi dobrać z wierzchu talii 2 karty. Jeśli gracz położy 8, następny gracz traci kolejkę. Waleta gracz może położyć na dowolną kartę, a kolor waleta staje się nowym kolorem obowiązującym dla kolejnej zagranej karty. Gdy graczowi zostanie w ręku ostatnia karta, musi to ogłosić, mówiąc „ostatnia”. Gdy gracz zagra swoją ostatnią kartę i nie ma już żadnej na ręce, mówi „Miau”. Jeśli ostatnią kartą jest walet,

mówi „Miau Miau”. Jeśli gracz zapomni o odezwaniu się, dobiera 3 karty. Jeśli talia się wyczerpie w dowolnym momencie gry, wszystkie zagrane karty prócz ostatniej stają się nową talią. Gracz, który nie ma w ręku żadnych kart i poprawnie to ogłosił, zostaje zwycięzcą.

## 49. REMIK

2 talie kart

2-6 GRACZY

Zadaniem graczy jest jak najszybsze pozbycie się z ręki wszystkich kart. Każdy gracz otrzymuje 13 kart, pozostałe tworzą zakrytą talię. Gracze kolejno rozgrywają swoje tury. W jej ramach gracz dobiera wierzchnią kartę z zakrytej talii albo odrzuca kartę na odkryty stos (pierwszy gracz ma możliwość jedynie dobrać wierzchnią, zakrytą kartę). Następnie gracz ma możliwość wyłożenia z ręki kart tworzących komplet lub sekwens. Na koniec swojej tury gracz odrzuca jedną kartę z ręki na odkryty stos. Komplet to zestaw 3 lub 4 kart o tym samym nominale w różnych kolorach. Sekwens to minimum 3 karty w jednym kolorze ułożone według rosnącej wartości. As jest wyższy od króla, jak również niższy niż 2, dlatego można użyć go zarówno przed 2, jak i po królu. Podczas swojej tury gracz może wyłożyć dowolną liczbę kart, jednak pierwszy wyłożony zestaw musi się składać z minimum 40 punktów. As przed 2 jest warty 1 punkt, karty od 2 do 10 według ich wartości, walet, dama i król po 10 punktów, a po królu 11 punktów, a joker jest warty tyle co karta, którą zastępuje. W kolejnych wyłożeniach gracz może dokładać nawet pojedyncze karty do układów wcześniej wyłożonych – zarówno swoich, jak i innych graczy, jednak karty można dołożyć tylko do końców danego układu. Wyjątkiem jest karta, którą zastępuje joker – można zamienić ją z leżącym na stole jokerem i wziąć go na rękę albo dołożyć w innym miejscu. Grę wygrywa ten, kto po swojej turze nie pozostanie z kartą do wyrzucenia lub wyrzuci na stos swoją ostatnią kartę. Jeśli gracz w początkowym rozdaniu otrzyma sekwens składający się ze wszystkich swoich kart, może go wyłożyć w swojej turze (nawet, jeśli układ nie ma 40 punktów). Gracz taki automatycznie wygrywa rozgrywkę.

## 50. POLOWANIE NA WALETY

talina 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 klepieniem 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.

## 51. 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.



## 52. 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.

## 53. 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.

## 54. BLEF

3-6 GRACZY

talía kart

Gracze otrzymują równą liczbę kart, nadmiarowe karty są odrzucane. Rozpoczynający musi posiadać na rękę 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.

## 55. DOKŁADANKA

2 GRACZY

2 talie kart bez jokerów

Każdy z graczy otrzymuje swoją talię i ją tasuje, a następnie trzyma ją zakrytą w jednej ręce. Gracze siadają naprzeciwko siebie i wykładają ze swoich talii 4 odkryte karty przed siebie. Następnie między rzędami obu graczy każdy wyklada jedną zakrytą kartę ze swojej talii. Na ustalony sygnał gracze odstawiają swoje karty i w tym samym czasie próbują dołożyć jedną ze swoich czterech odkrytych kart do jednej z wyłożonych na środku. Dokładana karta może mieć wartość o 1 wyższą albo niższą niż karta, na którą się ją kładzie. As jest równocześnie wyższy od króla jak i niższy od dwójki. Dołożone karty zakrywają te leżące pod spodem. Kiedy gracz dołoży odkrytą kartę do jednego ze środkowych stosów, musi uzupełnić swój rząd kolejną kartą z talii z ręki, zanim dołoży kolejną kartę. Jeśli gracze nie mają możliwości dołożenia żadnej karty do jednego ze stosów, równocześnie odkrywają po karcie z talii i umieszczają ją na środku, tworząc dwa kolejne stopy (jeśli jeden z graczy nie posiada już kart w talii, drugi gracz wyklada dwie karty zamiast jednej). Gracz, który pierwszy pozbędzie się kart z odkrytego rzędu i talii, wygrywa.

## 56. DO 100

2-6 GRACZY

talía kart bez jokerów

Każdy z graczy otrzymuje po 3 karty. Resztę kart kładzie się odkryte na stosie pomiędzy graczami. Gracze kolejno wykładają na środek po jednej karcie, a następnie dobiera jedną z kart z odkrytego stosu. Wartości wyłożonych kart sumują się. Wartość



kart od 2 do 10 jest równa nominałowi karty, walet, dama, król i as warte są po 10. Gracz, który sprawi, że suma wszystkich wyłożonych kart przekroczy 100, przegrywa.

## 57. POKER KLASYCZNY

2-10 GRACZY

talia kart bez jokerów, dowolna liczba pionów dowolnego rodzaju i koloru

Gracze otrzymują równą liczbę pionków i 5 zakrytych kart, pozostałe karty tworzą zakrytą talię. Gracze kolejno mogą wymienić do 4 swoich kart z zakrytą talią, odkładając na jej spód swoje karty i dobierając z jej wierzchu nowe. Następnie gracze przechodzą do licytacji – każdy gracz musi włożyć do puli co najmniej 1 pion.

Następnie gracze kolejno mogą wykonać jeden z następujących ruchów:

- **pas**: gracz kończy swój udział w tym rozdaniu, tracąc postawione wcześniej pionki,
- **podbicie**: przebicie kwoty postawionej przez poprzedniego gracza,
- **sprawdzenie**: gracz wyrównuje do kwoty, którą postawili poprzedni gracze,
- **czekanie**: jeśli poprzedni gracz nie podniósł stawki, gracz może czekać i nie dokładać nic do stawki,
- **wejście za wszystko**: jeśli gracz nie posiada tylu pionów, by wyrównać stawkę, może włożyć do niej wszystkie posiadane pionki.

Gdy wszyscy pozostali w grze w jednej kolejce czekają lub sprawdzają, licytacja dobiega końca i następuje sprawdzenie. Gracz z najwyższym układem wygrywa całą postawioną stawkę. Układy od najwyższego to:

- **poker królewski**: 10, walet, dama, król, as w tym samym kolorze
- **poker**: 5 kolejnych kart w tym samym kolorze
- **kareta**: cztery karty o tej samej wartości
- **full**: trójka + para
- **5 kart w tym samym kolorze**
- **Strit**: 5 kart ułożonych kolejno, bez względu na kolor. As może być wartością najniższą lub najwyższą
- **Trójka**: 3 karty o tej samej wartości
- **2 pary**: 2 razy po dwie karty tej samej wartości
- **para**: 2 karty tej samej wartości

Gracz, który po kilku rozdaniach posiada największą liczbę pionów, wygrywa.

## 58. WYŚCIG KONNY

3+ GRACZY

talia kart bez jokerów, dowolna liczba pionów dowolnego rodzaju i koloru

Początkowo gracze otrzymują po równej puli pionów. Jeden z graczy staje się krupierem. Krupier wyszukuje z talii 4 asy i wyklada je jeden obok drugiego. Następnie pod każdym asem umieszcza 6 losowych, zakrytych kart. Gracze za pomocą pionów obstawiają, który as (koń), otrzyma pierwszy 6 kart lub zdobędzie ich najwięcej. Po obstawieniu przez wszystkich graczy krupier kolejno odkrywa karty

i kładzie je nad asem w kolorze odpowiadającym odkrytej karcie. Gdy jeden z asów otrzyma szóstą kartę – gracze, którzy obstawili poprawnie uzyskują z puli (lub od krupiera, jeśli zabraknie w puli) podwojone stawki. Pozostałe stawki przechodzą do krupiera. Jeśli żaden as nie otrzyma 6 kart bierze się pod uwagę, nad którym z nich leży ich więcej. Każdy gracz zostaje krupierem trzykrotnie. Po tym czasie gracz z największą liczbą pionów w swojej puli wygrywa.

## 59. DUREŃ

2-4 GRACZY

32 karty od 7 do asów

Przed rozpoczęciem gry każdemu graczowi zostaje przydzielony inny kolor atutowy. Następnie gracze otrzymują taką samą liczbę kart i oddają siódemki właścicielom odpowiadających kolorów atutowych. Pierwszy gracz wykłada na stół dowolną kartę, jest to karta wyjściowa. Następni gracze dokładają już po dwie karty. Pierwsza musi mieć taką samą lub wyższą wartość i być tego samego koloru albo w kolorze atutowym zagrywającego. Druga karta może być dowolna. Kolejni gracze zagrywają karty w ten sam sposób. Jeśli gracz nie może lub nie chce przebić karty wyjściowej, musi wziąć ze stosu wszystkie zagrane dotychczas karty, a następnie wykłada nową kartę wyjściową. Jeśli graczowi pozostała na ręku tylko jedna karta, nie musi zagrywać dwóch kart, jednak zagrana karta musi pasować do karty wyjściowej. Gracz, który pierwszy pozbędzie się z ręki wszystkich kart, wygrywa.

## 60. KOLOROWE SZEREGI

2-4 GRACZY

talia kart bez jokerów

Wszystkie karty należy rozdać pomiędzy graczy. Pierwszy gracz wykłada na środek dowolną kartę. Zadaniem kolejnych graczy jest dołożenie kolejnej, wyższej o 1 wartość karty tego samego koloru nad leżącymi już kartami lub niższej o 1 wartość poniżej leżących już kart. Gracz może również zagrać w swojej rundzie asa, by rozpocząć drugi ciąg kart. Gracz, który nie jest w stanie zagrać żadnej karty, traci kolejkę. Wygrywa gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

## 61. 30 W CIEMNO

3-6 GRACZY

talia kart bez jokerów

Każdy gracz otrzymuje 4 karty. Reszta kart układana jest w zakrytą talię. Gracze kolejno odkładają z ręki jedną zakrytą kartę i pobierają jedną z zakrytej talii. Celem graczy jest uzbieranie 30 punktów lub mniej, jak najbliżej tej liczby. Wartości kart: as = 11 punktów, figury i 10 = 10 punktów, reszta kart wg wartości na indeksie. Gdy gracz jest pewny, że jego wynik to 30 lub wydaje mu się, że wyniki innych graczy są gorsze, gracz odkrywa wszystkie swoje karty. Następnie pozostali gracze odkrywają swoje karty. Gracz, który posiada 30 punktów lub jest najbliżej tej liczby, wygrywa.

## 62. ECARTÉ

2 GRACZY

32 karty od 7 do asów

Jeden z graczy zostaje rozdającym. Rozdaje każdemu po 5 kart. Następnie jedną kartę kładzie się odkrytą na środku stołu i nakrywa się resztą kart ułożonych w zakrytą talię. Kolor odkrytej karty jest atutowy dla tej rozgrywki. Jeśli odkrytą kartą jest król, rozdający otrzymuje punkt. Rozpoczyna przeciwnik rozdającego. Może on ogłosić „Gram” albo „Proponuję”. Gdy gracz proponuje, rozdający może nie wyrazić na to zgody, mówiąc „Proszę grać”. Wówczas przeciwnik musi zadeklarować granie. Jeśli rozdający zgodzi się, musi zapytać „Ile?”. Przeciwnik wyklada na stół dowolną liczbę zakrytych kart i pobiera nowe karty z wierzchu talii, by znów mieć ich 5. Następnie rozdający ma prawo wymienić dowolną liczbę kart. Po wymianie przeciwnik ponownie może zadeklarować grę lub zaproponować wymianę. Wymianę można proponować tak długo, dopóki w talii pozostają karty. Nie można dobrać odkrytej karty. Gdy przeciwnik zaproponuje grę, wyklada jedną ze swoich kart. Rozdający musi dołożyć kartę w tym samym kolorze lub kolorze atutowym. Parę zdobywa gracz, który wyłożył kartę o najwyższej wartości. Gracze zagrywają swoje karty przez 5 kolejek, aż nie skończą im się karty na ręku. Gracz, który pierwszy zdobędzie 3 pary, zdobywa 1 punkt. Dodatkowo po 1 punkcie otrzymuje gracz, który: – dokonał wymiany lub na nią nie pozwolił; – zdobył wszystkie 5 par; – zagrał lub posiada na ręku króla w kolorze atutowym. Jeśli żaden z graczy nie uzbierał 5 punktów, zamieniają się rolami i rozpoczynają kolejną rozgrywkę. Wygrywa gracz, który pierwszy zdobędzie 5 punktów.

## 63. FAJTŁAPA

2+ GRACZY

talia kart bez jokerów

Talię kart należy rozdać równo między graczy. Gracze kolejno zagrywają po jednej karcie. Gracz, który wyłoży najwyższą kartę, zabiera wszystkie karty do siebie na rękę. Najwyższą kartą jest as, lecz wyłożona 6 jest wyższa od asa. Jeśli nie ma asa, 6 zachowuje swoją oryginalną wartość. Jeśli kilku graczy wyłoży najwyższą kartę, dokładają po jeszcze jednej, dopóki któryś z nich nie wyłoży wyższej karty. Przegrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki.

## 64. KUKU

2-4 GRACZY

32 karty od 2 do 8

Gracz rozpoczynający dobiera 4 karty, pozostali po 3 karty. Reszta kart tworzy zakrytą talię. Gracz rozpoczynający oddaje jedną ze swoich kart graczowi po lewej. Następnie gracze kolejno przekazują dalej czwartą kartę. Jeśli gracz posiada 3 karty tej samej wartości, po oddaniu czwartej karty mówi „kuku”. Jeśli do gracza wróciła karta, którą oddał innemu graczowi, może ją wymienić na wierzchnią kartę z talii. Przegrywa gracz, który jako ostatni nie powiedział „kuku”.

## 65. SPUCHNIĘTA RĘKA

3+ GRACZY

talia kart bez jokerów

Gracze otrzymują równą liczbę kart, pozostałe karty odkłada się poza grę. Gra składa się z serii kolejek. W każdej kolejce inny gracz przyjmuje rolę rozgrywającego. Rozgrywający kładzie na środku stołu dowolną kartę. Następnie gracze muszą dołożyć kartę w tym samym kolorze. Wszystkie zagrane karty zbiera ten, kto zagrał najstarszą kartę. Zebrane w ten sposób karty są odkładane na bok. Jeżeli gracz nie jest w stanie dołożyć karty w wybranym kolorze, może dołożyć dowolną kartę, jednak pod koniec kolejki wszystkie zagrane karty trafiają na rękę takiego gracza. W przypadku, gdy więcej graczy zagrało nieodpowiednie karty, zestaw bierze ten, kto zagrał złą kartę jako pierwszy. Gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki, wygrywa.




## GRY KOŚCIANE

### 66. RYZYKO

2-6 GRACZY

1 kość, kartka i ołówek dla każdego gracza

Gracze rzucają kością, ile razy chcą i sumują swoje kolejne wyniki. Gracz może po każdym rzucie spasować, zapisać swoją sumę i przekazać kość kolejnemu graczowi. Jeśli jednak gracz wyrzuci , wszystkie zebrane w tej rundzie punkty są tracone i runda przechodzi na kolejnego gracza. Wygrywa gracz, który uzbierał najwyższą sumę.

### 67. POKER KOŚCIANY

2-4 GRACZY

5 kości

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** – pięć 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.

## 68. POKER INDIAŃSKI

2-4 GRACZY

5 kości

**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.

## 69. SEKWENCJA

2 GRACZY

5 kości

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.

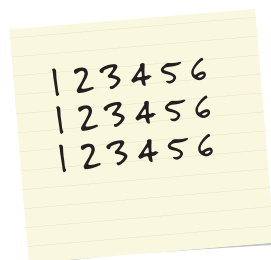
## 70. WYKREŚLANKA

2-6 GRACZY

1 kość, kartka i ołówek dla każdego gracza

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.



## 71. CZARNY PIOTRUŚ

3 GRACZY


5 kości

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.

## 72. POJEDYNEK

2 GRACZY

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

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.

## 73. KTO OSTATNI?

2-3 GRACZY

2 kości dla każdego gracza, 30 pionów warszawskich

Piony warszawskie 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 pionu, przegrywa.

## 74. LICYTACJA

2-4 GRACZY

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

Każdy gracz na początku gry otrzymuje 1 kość i 3 losowe karty. Resztę kart odkłada 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.

## 75. BLACK JACK

2+ GRACZY

1 kość


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.

## 76. BEREK

4+ GRACZY

2 kości

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 .

## 77. RACHMISTRZ

2-6 GRACZY

1 kość dla każdego gracza

Gracze kolejno rozgrywają swoje tury. W swojej turze każdy gracz rzuca kością 5 razy. Po drugim rzucie gracz musi wybrać jedno z działań matematycznych (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie) i dokonać go na swoim wyniku, stosując do pierwszej i drugiej wyrzuconej liczby, w kolejności wyrzucenia. W kolejnych działaniach bierze się pod uwagę kolejno uzyskany wcześniej wynik i nową liczbę z rzutu. Działania są wybierane po rzucie, każdego działania można użyć tylko raz. Zwycięzcą zostaje gracz, który po ostatnim rzucie uzyskał najwyższą liczbę.

## 78. WIEŻA

2+ GRACZY

3 kości, 15 lub więcej pionków warcabowych dowolnego koloru

Piony układają się jeden na drugim, by utworzyły wieżę. Następnie każdy z graczy rzuca jedną kością, która wskaże jego wynik. Następnie gracze kolejno rzucają trzema kośćmi. Jeśli na kościach wypadnie wynik jednego z graczy, bierze on tyle pionków, na ilu kostkach wypadła jego liczba. Jeśli kilku graczy ma tę samą liczbę – obaj biorą

pionki w równej liczbie. Gdy wieża zostanie całkowicie rozebrana, gracze w podobny sposób układają ją na nowo – za każdą swoją liczbę gracz dokłada do wieży jednego pionka. Grę wygrywa ten, kto najszybciej pozbędzie się wszystkich swoich pionów.

## 79. ZŁAP KARTĘ

2-3 GRACZY

2 kości dla każdego gracza, 36 kart – od 2 do 10

Gracze tasują karty i układają je w zakryty stos na środku stołu. Następnie jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę. Zadaniem graczy od tego momentu jest jak najszybsze wyrzucenie na swoich kościach sumy równej wartości karty. Kto pierwszy tego dokona – zabiera kartę. Gra kończy się, gdy wszystkie karty zostaną już zdobyte. Gracz z największą ich liczbą wygrywa grę.

## 80. 10.000

2+ GRACZY

5 kości, kartka i ołówek

Zadaniem graczy jest jak najszybsze uzyskanie co najmniej 10.000 punktów. Gracze kolejno wykonują swoje tury. W ramach jednej tury gracz rzuca wszystkimi kostkami. Jeśli z rzutu uzyskał jakiegokolwiek punkty, gracz może spasować i zapisać swój wynik, lub rzucać dalej częścią lub wszystkimi kośćmi. Jeśli w wyniku rzutu gracz nie uzyskał żadnych punktów, traci wszystkie zdobyte w tej turze punkty, po czym następny gracz rozpoczyna swoją kolejkę.

Poszczególne układy Z JEDNEGO RZUTU przynoszą następującą liczbę punktów:

WYNIK Z JEDNEGO RZUTU	PUNKTY
	100
	50
	200
	300
	400
	500
	600
	1000

WYNIK Z JEDNEGO RZUTU	PUNKTY
	2000
	4000
	400
	600
	800
	1000
	1200
	2000

Co ważne, wyniki, które gracz uzyskał w poprzednim rzucie, nie liczą się do następnego. Przykładowo, jeśli gracz zostawił po pierwszym rzucie , a w następnym rzucie wyrzucił , to jego dotychczasowy wynik wynosi 100 (z pierwszego rzutu) + 200 (z drugiego rzutu). Nie można w tej sytuacji policzyć 1000 punktów za wyrzucenie , ponieważ nie zostały one uzyskane w jednym rzucie. Po każdym rzucie gracz może zapisać swój wynik z zostawionych i aktualnie wyrzuczonych kości, jeśli w ostatnim ruchu zdobył jakiegokolwiek punkty. Gracze mogą zapisać























sobie dowolny wynik, ale pierwszy zapisany nie może wynieść mniej niż 1000 punktów. Kolejne zapisy gracza mogą mieć już dowolną wartość. Zwycięża gracz, który jako pierwszy uzyska 10.000 punktów. Jednak gdy gracz przekroczy 9.500 punktów, otrzymuje utrudnienie – pozostałe punkty musi zbierać w jednym rzucie wszystkimi pięcioma kośćmi, nie może żadnej odłożyć między rzutami. Jeśli wyrzucony wynik jest niewystarczający, gracz go nie zapisuje.

## 81. YATZY

2+ GRACZY

karta z notesu do Yatzy, ołówek dla każdego gracza, 5 kości

Gracze kolejno rozgrywają swoje tury. W ramach tury gracz ma prawo do trzech kolejnych rzutów. Po każdym z nich może zostawić część wyrzuconych wyników, a następnie rzucić resztą kości. Po każdym z rzutów gracz może spasować. Uzyskany po trzech rzutach lub po spasowaniu wynik gracz musi wpisać do tabeli wyników, pod jedną z pasujących do wyniku kategorii. Jeśli wynik pasuje do kilku, gracz wybiera, gdzie chce go zapisać. Tabela punktacji podzielona jest na dwie części. Górną, zwaną szkótką i dolną – pokerową. W górnej gracz może wpisać wynik, jeśli co najmniej 3 z kości posiadają daną liczbę oczek. Zbieranie trzech pasujących kości to 0 punktów. Czwarta i piąta kość z tym samym wynikiem zapewniają punkty dodatnie w wysokości zbieranych oczek. Przykładowo, jeśli gracz wyrzuci na pięciu kościach , może wpisać +8 punktów (0 za trzy kości, +4 za czwartą i +4 za piątą kość z pasującym wynikiem). Analogicznie gracz może wpisać wynik, jeśli zbierał jedną lub dwie pasujące kości, ale wpisuje wtedy punkty minusowe w wysokości zbieranych oczek. Wyrzucenie tylko dwóch  pozwoliłoby wpisać jedynie -4 punkty. Dolna część tabeli zawiera układy, które gracze muszą ułożyć podczas rzutów. Gdy uda się wyrzucić konkretny wynik, należy zsumować liczbę oczek w wyrzuconym układzie i wpisać je w pasujące miejsce. Wpisanie pasującego wyniku w pole Yatzy przyznaje dodatkowe 50 punktów, należy dodać je do wyniku i wpisać uzyskaną sumę.

UKŁAD	SYMBOL	CO PUNKTUJE	PRZYKŁADOWY RZUT	PRZYKŁADOWA PUNKTACJA
1 para		Dwa takie same wyniki		5+5 = 10 punktów
2 pary		2x dwa takie same wyniki		5+5+4+4 = 18 punktów
Trójka		Trzy takie same wyniki		5+5+5 = 15 punktów
Kareta		Cztery takie same wyniki		3+3+3+3 = 12 punktów
Full		Trójka i para		5+5+5+2+2 = 19 punktów
Mały strit		1-2-3-4-5		1+2+3+4+5 = 15 punktów
Duży strit		2-3-4-5-6		2+3+4+5+6 = 20 punktów
Yatzy		Pięć takich samych wyników + 50 pkt.		4+4+4+4+4+50 = 70 punktów
Szansa		Dowolny zestaw wyników		1+3+4+6+1 = 15 punktów

Jeśli wynik gracza nie pasuje do żadnego pola, należy wybrać dowolne puste pole i wpisać w nie 0 punktów.

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze zapełnią wszystkie pola w swoich tabelkach. Za uzupełnienie górnej części gracze mogą uzyskać bonusowe punkty. Jeśli gracz zdobędzie co najmniej 15 punktów w górnej części, otrzymuje jako bonus 35 punktów (należy wpisać je w polu Bonus). Gracz, który po zsumowaniu górnej części, bonusu i dolnej części uzyska największą sumę, wygrywa.



## GRY LOGICZNE

### 82. STATKI

2 GRACZY

kartka z notesu do gry w statki, ołówek dla każdego gracza

Gracze siadają w ten sposób, by nawzajem nie widzieć swoich zapisków na kartce. Następnie w polu po lewej stronie gracz rozmieszcza swoje statki. Zasady rozstawiania statków są następujące:

- statek składający się z większej liczby masztów (pól) może mieć dowolny kształt, jednak maszty danego statku muszą sąsiadować z przynajmniej jednym masztem tego samego statku w pionie lub poziomie (nie na ukos),
- pomiędzy dwoma statkami musi znajdować się co najmniej jedno pole odstępu, statki nie mogą się stykać w pionie, poziomie ani na ukos,
- statek nie może wychodzić poza pole gry.

Każdy gracz stawia następujące statki:

- cztery jednomasztowce (jedna kratka),
- trzy dwumasztowce (dwie kratki),
- dwa trójmasztowce (trzy kratki),
- jeden czteromasztowiec (cztery kratki).

Następnie gracze naprzemiennie deklarują swoje strzały, które mają osiągnąć statków przeciwnika, ich wynik zaznaczając na prawej planszy. Gracz deklaruje konkretne pole na planszy przy pomocy kombinacji litery od A do J (które oznaczają kolumnę) oraz liczby od 1 do 10 (które oznaczają rzędy). Przeciwnik sprawdza na swojej planszy po lewej, czy we wskazanym miejscu umieścić statek. Jeśli tak, przeciwnik oznajmia „trafiony”, a zgadujący gracz stawia w tym miejscu znak X i kontynuuje ostrzał. Jeśli zadeklarowane pole jest ostatnim polem składającym się na jeden statek, przeciwnik ogłasza „trafiony – zatopiony”, po czym gracz stawia w tym miejscu znak X, otacza zatopiony statek ● i kontynuuje zgadywanie. Jeśli przeciwnik w zadeklarowanym

polu nie ma swojego statku, mówi „puďte”. Zgadujący stawia w tym miejscu znak ●, po czym teraz przeciwnik staje się zgadującym. Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika.

## 83. NIM

2 GRACZY

co najmniej 15 pionków dowolnego koloru i rodzaju

Gracze dzielą pionki na 3 grupy. Liczba pionków w grupie nie ma znaczenia, grupy nie muszą być równoliczne. Gracze naprzemiennie wykonują po jednym ruchu. W ramach ruchu gracz zabiera co najmniej jeden pion z jednej grupy. Gracz jeśli chce, może zabrać wszystkie pionki z grupy, nie można jednak zabrać w jednym ruchu pionków z dwóch różnych grup. Gracz, który zbierze ostatni pozostały pion, przegrywa.

## 84. TAKTIX

2 GRACZY

16 pionków dowolnego koloru i rodzaju

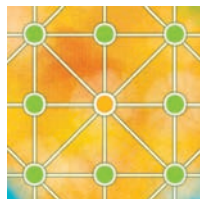
Gracze układają pionki w kwadrat o boku liczącym 4 pionki, cztery rzędy po cztery pionki w każdym. Gracze naprzemiennie zabierają z kwadratu jeden lub więcej pionków z dowolnego rzędu (pionowego albo poziomego), jeśli te leżą obok siebie. Gracz, który weźmie ostatni pionek, przegrywa.

## 85. KAYLES

2 GRACZY

12 pionków dowolnego koloru i rodzaju

Gracze ustawiają pionki w jednym rzędzie. Gracze naprzemiennie wykonują po jednym ruchu. W swoim ruchu gracz może zabrać z rzędu jeden lub dwa pionki. Jeśli gracz chce wziąć dwa pionki, muszą one leżeć obok siebie. Gracz, który weźmie ze stołu ostatni pionek, wygrywa grę.



**Do następnych gier z tej kategorii należy przygotować planszę G. Rozgrywki toczą się na 9 środkowych polach planszy**

## 86. KÓŁKO I KRZYŻYK

2 GRACZY

plansza G, 5 pionków warcabowych w jednym kolorze dla każdego gracza

Gracze kolejno umieszczają po jednym ze swoich pionków na wolnym polu. Gracz, który ze swoich 3 pionków otrzyma linię w pionie, poziomie lub na ukos, wygrywa.

## 87. TRZECH W LINII

2 GRACZY

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

Zadaniem graczy jest stworzenie ze swoich pionów poziomej, pionowej lub skośnej linii. Gracze kolejno dokładają po jednym pionie na planszę. Jeśli żaden z graczy nie utworzył linii, gracze kolejno przesuwają swoje pionki pojedynczo o jedno wolne, sąsiadujące pole. Gracz, który pierwszy stworzy linię, wygrywa.

## 88. ACHI

2 GRACZY

plansza G, 4 pionki warcabowe w jednym kolorze dla każdego gracza

### ***Zasady jak w Trzech w linii, z następującymi zmianami:***

Gracze umieszczają na planszy 4 pionki w swoich kolorach. Następnie po kolei przesuwają jednego ze swoich pionków na sąsiadujące, jedyne wolne pole. Gracz, który pierwszy stworzy linię 3 pionków w pionie, poziomie lub na ukos, wygrywa.

## 89. TAPATAN

2 GRACZY

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

### ***Zasady jak w Trzech w linii, z następującymi zmianami:***

Podczas rozkładania pionków graczom nie wolno umieścić swoich pionków na środkowym (białym) polu. Podczas przesuwania swoich pionków gracze mogą już swobodnie korzystać z tego pola.

## 90. TANT FANT

2 GRACZY

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

Zadaniem graczy jest stworzenie ze swoich pionów poziomej, pionowej lub skośnej linii. Gracze ustawiają swoje pionki w jednej prostej linii – będzie to ich pozycja startowa. Następnie gracze naprzemiennie wykonują ruch jednym ze swoich pionków, przesuwając go na sąsiadujące wolne pole. Gracz, który pierwszy stworzy poziomą, pionową lub ukośną linię, wygrywa. Pionki tworzące taką linię nie mogą znajdować się na pozycji startowej.







## GRY ZRĘCZNOŚCIOWE

### 91. BUDOWNICZY

2-6 GRACZY

1 kość i 8 pionków warcabowych dla każdego gracza

Na umówiony sygnał gracze rozpoczynają rzuty swoimi kośćmi. Gracze rzucają jednocześnie, dowolną liczbę razy. Za każdym razem, gdy na kości wypadnie  lub , gracz bierze jeden ze swoich pionów warcabowych i układa go na środku stołu. Za każdy kolejny rzut  lub  gracz dokłada do wcześniej położonego pionka kolejny, tak, by każdy z graczy budował swoją własną wieżę. Jeśli wieża się rozpadnie, gracz musi ponownie ustawić pionki na normalnych zasadach. Gracz, który pierwszy zbuduje wieżę z 8 swoich pionów i wieża ta utrzyma się przez 5 sekund bez podtrzymywania, wygrywa.

### 92. RÓWNOWAGA

2-4 GRACZY

4 pionki chińczykowe w jednym kolorze dla każdego gracza

Gracze po kolei układają na środku stołu po jednym swoim pionem, jeden na drugim. Jeśli po ruchu gracza, a przed ruchem następnego budowany stos się zawali, gracz ostatnio dokładający zbiera wszystkie pionki do siebie. Grę wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich posiadanych pionków.

### 93. KAPSLE

2-4 GRACZY

1 kapsel dla każdego gracza, kartki papieru, sznurek lub kreda

Przed rozgrywką gracze muszą wspólnie skonstruować tor wyścigu. Można wykorzystać do tego kartki papieru, sznurek, narysować tor kredą na chodniku i tym podobne. Ważne, by tor miał określoną szerokość, około kilkunastu centymetrów. Gracze wyznaczają start i metę i ustawiają swoje kapsle na starcie. Gracze kolejno pstrykają swoimi kapslami w kierunku mety. Jeśli kapsel wypadnie poza tor lub przewróci się plecami do dołu, gracz musi cofnąć się na miejsce, z którego wykonywał strzał. Gracz, którego kapsel pierwszy znajdzie się na mecie, wygrywa.

## 94. WYŚCIG W POKOJU

2-4 GRACZY

1 kapsel dla każdego gracza, 10 kart w jednym kolorze od asa do 10

Zadaniem graczy jest jak najszybciej przeprowadzić swój kapsel przez 10 leżących po drodze kart. Przed rozgrywką należy na płaskiej powierzchni przygotować tor gry, po którym będą poruszać się kapsle. Na torze należy rozłożyć odkryte karty w równych odstępach między sobą, w kolejności rosnącej – od asa do 10. Gracze ustawiają swoje kapsle na asie. Kolejno, wykonując jedno pstryknięcie gracz prowadzi swoje kapsle po wyznaczonym torze. Kapslem należy pstrykać tak, by zatrzymywał się lub przelatował nad kolejnymi kartami. Jeśli gracz pominie jakąś kartę, należy do niej wrócić, nim przejdzie się do następnej karty. Jeśli w wyniku pstryknięcia karta zostanie przesunięta wraz z kapslem, należy ją pozostawić na nowej pozycji. Gracz, który jako pierwszy przekroczy kartę z 10, wygrywa.

## 95. CELNOŚĆ

2 GRACZY

pudełko do gry, po dwa kapsle dla każdego gracza

Wiek i denko pudełka należy postawić między graczami w ten sposób, by pomiędzy dwiema częściami pudełka zostało kilka centymetrów odstępu (odstęp na szerokość dłoni powinien być wystarczający). Zadaniem graczy jest jak najszybciej umieścić w polu przeciwnika wszystkie 4 kapsle. Na sygnał gracze rozpoczynają pstrykanie kapslami w taki sposób, by kapsel przedostał się między częściami pudełka i znalazł się na polu przeciwnika. Gracze mogą pstrykać wszystkimi kapslami, które znajdują się w ich polu – nawet tymi umieszczonymi tu przez przeciwnika. Gracz, który doprowadzi do sytuacji, że wszystkie kapsle znajdują się w polu przeciwnika, wygrywa.

## 96. BOULE

2 GRACZY

1 kość, po 2 kapsle dla każdego gracza

Gracze ustawiają kość na środku stołu, następnie kolejno pstrykają po jednym swoim kapslu w jej kierunku. Ten z graczy, który po wykorzystaniu obu kapsli będzie najbliżej kości – wygrywa.

## 97. KRĘGLE

2 GRACZY

2 kapsle, 10 pionów chińczykowych dowolnego koloru dla każdego gracza

Gracze układają pionów w kształt trójkąta równobocznego – jak w kręglach tak, by pierwszy pion na szpicy znajdował się naprzeciwko gracza. Gracze kolejno wykonują po 1 pstryknięciu każdym swoim kapslem w kierunku pionów. Każdy zбитый pion to 1 punkt. Po dwóch strzałach należy zapisać wyniki i ustawić pionki ponownie. Kto po 5 rundach zdobędzie więcej punktów, wygrywa.

## 98. SKOKI NARCIARSKIE

2-4 GRACZY

wieczko pudełka, po 1 kapsle dla każdego gracza

Gracze ustawiają swoje kapsle na wieczku pudełka, a następnie kolejno wykonują po jednym pstryknięciu. Gracz, którego kapsel poleciał najdalej otrzymuje 4 punkty, następny gracz 3 itp. Gracz, którego kapsel wylądował plecami do góry, zdobywa dodatkowy punkt. Następnie gracze powtarzają rundę według powyższych zasad. Który z nich sumarycznie zbierze w obu rundach najwięcej punktów, wygrywa.

## 99. PODRZUĆ I ZŁAP

2+ GRACZY

1 kość, 10 pionków chińczykowych dowolnego koloru

Piony leżą rozsypane na stole. Gracz w swojej kolejce bierze kość i podrzuca ją do góry. Musi jak najszybciej zebrać rzucającą dłońią jak najwięcej pionków, a następnie złapać nią spadającą kość. Jeśli graczowi się uda, otrzymuje tyle punktów, ile pionów zebrał. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej pionów.

## 100. HAMESH AVANIM

2+ GRACZY

5 kości

Gracze kolejno wykonują serię zadań. Jeśli gracz nie wykona zadania poprawnie, kolejka przechodzi na następnego gracza. W swojej turze gracz rzuca na stół kości. Jedną z nich podrzuca, a następnie podnosi jedną z pozostałych kości tak, by nie dotknęły pozostałych. Następnie gracz musi złapać podrzuconą kość. Gracz kontynuuje, aż zbierze wszystkie kości. Następnie powtarza zadanie, za każdym razem zabierając naraz jedną kość więcej – w drugim zadaniu dwa razy zbiera po dwie kości. W trzecim najpierw zbiera trzy, a w drugim rzucie ostatnią. W ostatnim zadaniu gracz musi za jednym razem zebrać wszystkie pozostałe kostki, zanim piąta kość spadnie na ziemię.

### 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](http://www.trefl.com), Made in Poland

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

