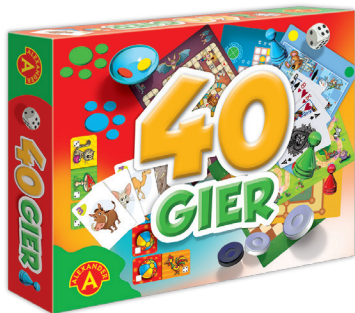


# 40 GIER



## **zawartość pudełka:**

- 1) Trzy dwustronne plansze
- 2) Pionki niskie (24 szt.)
- 3) Pionki wysokie (16 szt.)
- 4) Pchełki (16 szt. małe, 4 szt. duże, miska)
- 5) Karty (54 szt.)
- 6) Karty Piotruś (25 szt.)
- 7) Domino obrazkowe (28 szt.)
- 8) Kostka
- 9) Instrukcja

wiek: 5+  
liczba graczy: 2+

**2657**

*Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.  
e-mail: [alexander@alexander.com.pl](mailto:alexander@alexander.com.pl)*

## **Zasady bezpiecznego użytkowania:**

### **Ostrzeżenia:**

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.  
Istnieje możliwość zakrztuszenia się małymi elementami.  
Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.  
**Opakowanie nie jest częścią zabawki.**  
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

### **Przechowywanie:**

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

### **Utylizacja:**

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

### **Deklaracja WE:**

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



### **PRODUCENT:**

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

UL. TELEWIZYJNA 19

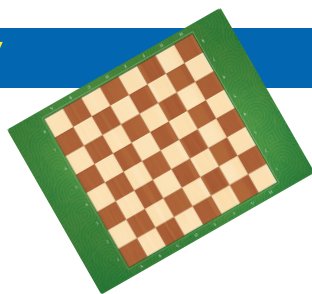
TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

# GRY NA PLANSZY DO WARCABÓW



## WARCABY TRADYCYJNE

gra dla 2 osób

### rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

### zasady gry:

Celem gry jest zabic lub zablokowanie pionków przeciwnika. Grę prowadzi się na ciemnych polach szachownicy. Plansza jest tak ułożona, aby obaj gracze mieli jasne pola narożne po prawej stronie. Pionki ustawia się po obu stronach, w trzech skrajnych rzędach szachownicy, naprzeciw siebie. Grający pionkami białymi, wyznaczony drogą losowania, rozpoczyna grę. Pionki poruszają się zawsze na ukos, o jedno pole do przodu. Gracz powinien przeprowadzić jak najwięcej swoich pionków do przeciwległego, ostatniego rzędu szachownicy, zbijając po drodze maksymalną ilość pionków przeciwnika. Bicie jest obowiązkowe. Polega na przeskoczeniu pionkiem z pola bezpośrednio przed zbijanym pionkiem przeciwnika, na wolne pole bezpośrednio za nim. Można bić do przodu i do tyłu. W jednym ruchu możliwe jest zabic dowolnej liczby pionków, możliwa jest też zmiana kierunku. Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu planszy po stronie przeciwnika, zmienia się w damkę. Damka wyróżnia się wśród pionków, gdyż składa się z dwóch nałożonych na siebie pionków. Damka zwiększa znacznie szansę gracza na wygraną, gdyż ma dużą swobodę manewrów. Porusza się po przekątnych, w obu kierunkach o dowolną ilość pól. Zbijać może na dowolną odległość. Damka nie może przeskakiwać własnych pionków. Zbija się ją jak zwykłego pionka, choć trudniej ją zaskoczyć. W grze obowiązuje przymus bicia maksymalnej liczby pionków i damek. Jeśli np. pionek zbijając w jednym ruchu pionki przeciwnika dojdzie do pola zamiany w damkę (ostatni rząd) i nadal ma okazję bicia, to musi zrezygnować z zamiany na damkę na korzyść tego bicia. Zwycięża gracz, który zbic lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika. Do remisu może dojść, jeżeli pozostaną dwie przeciwne damki lub dwie damki przeciw jednej, poruszającej się na głównej przekątnej.

## WARCABY NAROŻNIKOWE

gra dla 2 osób

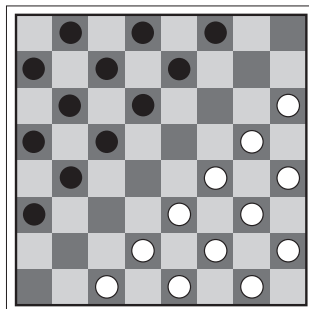
### rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

### zasady gry:

Cel i zasady gry są takie same jak w Warcabach Tradycyjnych, jednak odmienne ustawienie pionków (wg rys.1) powoduje, że zmienia się przebieg oraz strategia gry.

rys.1



## WARCABY JEDNOKIERUNKOWE

gra dla 2 osób

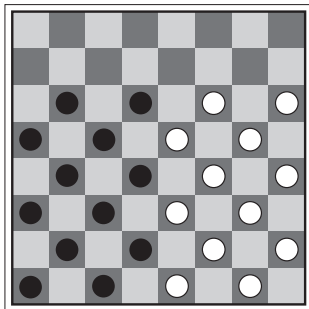
### rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

### zasady gry:

Celem gry jest zabic pionków przeciwnika - ustawienie jak na rys.2. Wszystkie pionki przesuwają się ku górze. Nie atakują się frontalnie, lecz idąc w jednym kierunku, zbijają po drodze możliwe do zbic pionki przeciwnika. Pionki po dotarciu do najwyższego rzędu planszy zamieniają się w damki. Pozostałe zasady są takie, jak w Warcabach Tradycyjnych. Inne ustawienie pionków w tej grze wpływa jednak na zmianę taktyki gry.

rys.2



## WARCABY CELTYCKIE

gra dla 2 osób

### rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

### zasady gry:

Zawodnicy wykonują na zmianę po dwa ruchy - jednym lub dwoma różnymi pionkami (w Warcabach Tradycyjnych przysługuje na przemian jeden ruch). Bicie pionków jest możliwe tylko do przodu. Początkowe ustawienie pionków, cel i pozostałe zasady gry - jak w Warcabach Tradycyjnych.

## WARCABY WŁOSKIE

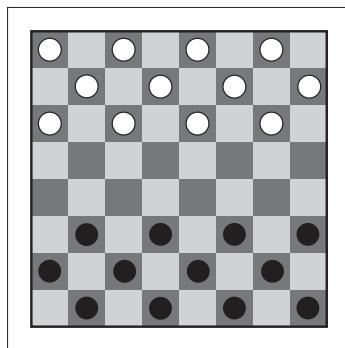
gra dla 2 osób

### rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

### zasady gry:

Grę prowadzimy na ciemnych polach szachownicy, z tą różnicą, że po lewej stronie pierwszego rzędu pół przed każdym z graczy powinno być pole jasne (patrz rysunek 3). Gracz, jeśli tylko ma taką możliwość, musi bić pionki przeciwnika. Gdy ma kilka możliwości zbijania pionków, musi wykonać bicie, w którym weźmie więcej pionków. Pionek nie może być damki. Pionek staje się damką po dotarciu do ostatniego rzędu przeciwnika. Damka natomiast jeśli ma kilka możliwości bicia, musi bić pionki ważniejsze (najpierw damki, później zwykłe pionki). Tak jak w Warcabach Tradycyjnych, zwycięża ten, kto zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.



rys.3

## WARCABY ZBIJANE

gra dla 2 osób

### rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

### zasady gry:

Celem gry jest pozbycie się swoich pionków przez podstawianie ich przeciwnikowi do zbijania. Temu służy także zdobycie damki, która automatycznie zmienia kolor i staje się figurą przeciwnika. Pozostałe zasady gry jak w Warcabach Tradycyjnych. Wygrywa gracz, który pierwszy utraci wszystkie pionki. Inny niż zwykle cel, zmusza do całkowitej zmiany strategii i sprawia, że gra należy do jednej z ciekawszych odmian warcabów.

## WILK I OWCE

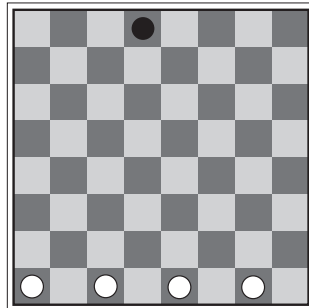
gra dla 2 osób

### rekwizyty:

plansza, 4 pionki białe i 1 pionek czarny

### zasady gry:

Rozpoczynającego grę czarnym pionkiem (wilka) wyznacza się przez losowanie. Wilk może zająć dowolne miejsce na ciemnym polu w ostatnim rzędzie, natomiast owce (białe pionki) zajmują na początku gry ciemne pola pierwszego rzędu planszy. Celem gry dla owiec jest zablokowanie ruchów wilka, a celem wilka jest uniknięcie blokady i zwycięstwo przez dotarcie do skraju planszy, gdzie początkowo stały owce. Gracze wykonują na przemian po jednym ruchu. Wilk porusza się na ukos o jedno pole do przodu lub do tyłu, owce poruszają się także ukośnie o jedno pole, ale tylko do przodu. Pionki nie mogą się zbić ani też przeskakiwać przez siebie.



rys. 4

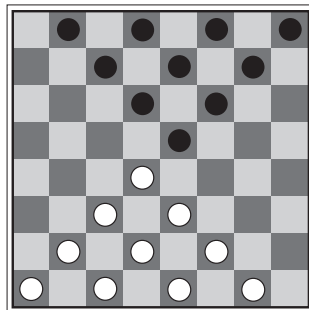
## PIRAMIDA gra dla 2 osób \_\_\_\_\_

### rekwizyty:

plansza, 10 pionków białych i 10 pionków czarnych

### zasady gry:

Gracze przed rozpoczęciem gry ustawiają pionki jak na rys.5. Pionki przesuwają się po przekątnych, do tyłu lub do przodu, o jedno pole lub (w sprzyjających okolicznościach) poruszają się szybciej - przeskakując przez pionki przeciwnika i zajmują wolne pola za nimi. W jednym ruchu można przeskoczyć dowolną ilość pionków, ale nie są to pionki zbite. Wygrywa gracz, który pierwszy ustawi piramidę w pozycji wyjściowej przeciwnika.



rys.5

## POLICJANCI I ZŁODZIEJE gra dla 2 osób \_\_\_\_\_

### rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

### zasady gry:

Gracze umieszczają pionki naprzeciwko siebie, w trzech skrajnych rzędach swojej części planszy (jak w Warcabach Tradycyjnych). Pionki poruszają się o jedno pole, po przekątnej, do przodu lub do tyłu. Mogą przez siebie wzajemnie przeskakiwać. Pionków nie zbija się. Zwycięża gracz, który pierwszy przeprowadzi własne pionki na przeciwny brzeg planszy, na pola zajmowane wcześniej przez przeciwnika, lub ten, któremu uda się zablokować całkowicie przeciwnika.

## GO-BANG gra dla 2 osób \_\_\_\_\_

### rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

### zasady gry:

Celem gry jest dla każdego z graczy ustawienie pięciu własnych pionków obok siebie w jednym rzędzie, w pionie lub poziomie. Gra ma dwa etapy. Pierwszy etap rozpoczyna grający pionkami czarnymi (wybrany drogą losowania). Gracze ustawiają na przemian po jednym pionku na dowolnym polu. Należy pamiętać, by planując własne ruchy równocześnie utrudniać osiągnięcie celu przeciwnikowi. Pierwszy etap wygrywa ten gracz, który wcześniej ustawił wspomniane wyżej pięć pionków obok siebie w rzędzie. Jeżeli grający ustawili już na planszy wszystkie pionki bez osiągnięcia założonego celu, rozpoczynają drugi etap gry. Polega on na poruszaniu się na zmianę na planszy nieruchomymi do tej pory pionkami, o jedno pole w kierunku poziomym lub pionowym. Nie wolno przeskakiwać i zbijać pionków. Kto pierwszy ustawi pięć swoich pionków obok siebie - zwycięża.

## GRY NA PLANSZY DO MŁYNKA

### MŁYNEK PODWÓJNY \_\_\_\_\_

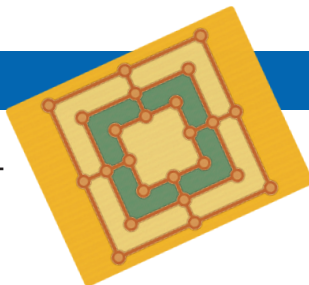
gra dla 2 osób

### rekwizyty:

plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych

### zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się drogą losowania. Każdy z graczy otrzymuje po 9 pionków, które ustawia na zmianę na wolnych polach usiłując utworzyć „młynek” (młynek - czyli 3 pionki w linii poziomej lub pionowej) i równocześnie uniemożliwić zrobienie młynka przeciwnikowi. Gracz, który utworzył młynek, usuwa w nagrodę dowolny pionek przeciwnika z planszy. Jeśli w jednym ruchu gracz ułoży dwa młynki - to zabiera przeciwnikowi 2 pionki. Przesuwając kolejne pionki trzeba dążyć do utworzenia następnych młynków.



Gdy wszystkie pionki są już na planszy, przesuwa się je na zmianę na pola sąsiednie. Zwycięża ten, który pozbawi przeciwnika 7 pionków (dwoma, które zostaną, nie można ułożyć młynka) lub zablokuje jego pionki. O wygranej można też zdecydować szybciej, budując młynek podwójny, który polega na ustawieniu 5 pionków tak, aby jeden z nich mógł w każdym kolejnym ruchu jeden młynek otwierać, a drugi zamykać (sytuacja przedstawiona na rys. 6).

## MŁYNEK 2

gra dla 2 osób

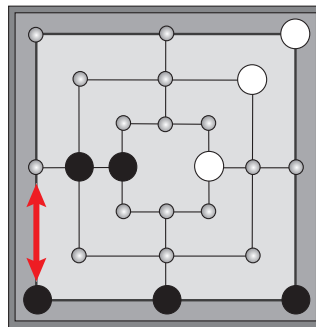
**rekwizyty:**

plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych

**zasady gry:**

Obowiązują zasady jak w Młynku Podwójnym. Inaczej tylko poruszają się pionki - przeskakują na wolne pola ruchem konika szachowego (jedno pole w przód i dwa w bok, lub dwa pola do przodu i jedno w bok). Mogą przeskakiwać nad innymi pionkami, zarówno swoimi jak i przeciwnika.

rys.6



## MŁYNEK 3

gra dla 2 osób

**rekwizyty:**

plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych

**zasady gry:**

Reguły takie jak w Młynku Podwójnym. Inaczej tylko poruszają się pionki - przesuwa się po prostych, o dowolną ilość wolnych pól (podobnie jak wieże w szachach). Przez pola zajęte nie wolno przeskakiwać. Pionki zajmujące pola narożne posiadają szczególny przywilej - mogą dodatkowo poruszać się o dowolną ilość pól wzdłuż przekątnych.

## MŁYNEK KRZYŻOWY

gra dla 2 osób

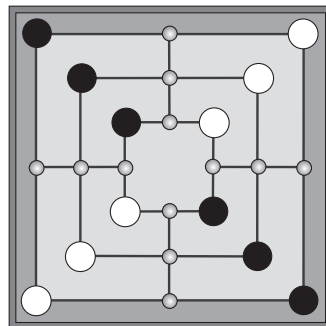
**rekwizyty:**

plansza, 6 pionków białych i 6 pionków czarnych

**zasady gry:**

Każdy z graczy ma 6 pionków, które ustawia na planszy wg rys. 7. Rozpoczynającego grę wyznacza się drogą losowania. Grający kolejno przesuwa swoje pionki o jedno pole wzdłuż linii. Zwycięża ten, któremu szybciej uda się utworzyć młynek.

rys.7



## MŁYNEK LASKERA

gra dla 2 osób

**rekwizyty:**

plansza, 10 pionków białych i 10 pionków czarnych

**zasady gry:**

Ta wersja różni się od Młynka tradycyjnego, zwanego Podwójnym, etapem wstępnym. Grający mają dwie możliwości - mogą w swojej kolejce albo wprowadzić do gry następnego pionka, albo też wykonać ruch pionkiem, który już wcześniej został umieszczony na planszy. Po włączeniu do gry wszystkich pionków gra toczy się dalej zgodnie z zasadami Młynka Podwójnego.

## MŁYNEK DZIESIĄTKOWY - ZWYKŁY

gra dla 2 osób

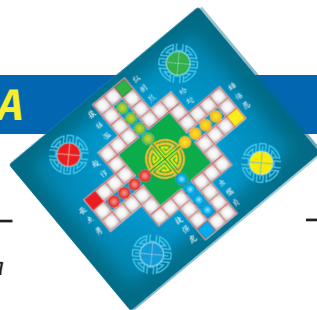
### rekwizyty:

plansza, 10 pionków białych i 10 pionków czarnych

### zasady gry:

Zasady takie same jak w zwykłym młynku, z tą różnicą, że w wersji 2 x 10 pionów łatwiej można zablokować przeciwnika. W tym młynku zwykle nie ma remisów.

## GRY NA PLANSZY DO CHIŃCZYKA



## CHIŃCZYK gra dla 2 - 4 osób

### rekwizyty:

plansza, 4 jednokolorowe pionki x ilość graczy, kostka

### zasady gry:

Gracze ustalają kolory swoich pionków, po czym ustawiają je na swoich polach wyjściowych (w kolorze pionków). Celem gry jest jak najszybsze okrążenie planszy i wprowadzenie własnych pionków do „domku”, który stanowią 4 pola w kolorze pionków, znajdujące się wewnątrz toru gry. Ten, kto wyrzuci kostką największą liczbę oczek - rozpoczyna grę. Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Gracze rzucają kolejno po 3 razy kostką. Aby rozpocząć grę i ustawić pionek na swoim polu startowym (w kolorze pionków) trzeba wyrzucić „6”. W następnych rzutach gracz przesuwa pionek zgodnie z kierunkiem strzałki, o liczbę wyrzuconych oczek. Jeśli wyrzuci znów „6”, może wprowadzić na pole startowe nowy pionek lub poruszać się pionkami, które już grają. Wyrzucenie „6” daje prawo do ponownego rzutu kostką. Gracze rzucają kostką na zmianę. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Pionki mogą się wzajemnie przeskakiwać i zбивać. Pionek zostaje zбит, gdy pionek przeciwnika stanie na polu przez niego zajęтым. Wędruje wówczas powtórnie na swoje pole wyjściowe. Jeśli gracz w trakcie gry ma zбитe wszystkie pionki, to (jak na wstępie) rzuca w swojej kolejce trzykrotnie, w oczekiwaniu na „6”. Jeśli gracz wyrzuci „6”, a jego pole startowe jest zajęte przez pionek przeciwnika, to może oczywiście zбить ten pionek. Aby zająć miejsce w „domku” (ostatnie 4 pola) gracz musi wyrzucić liczbę oczek równą liczbie pól dzielących go od wolnego pola w „domku”. Miejsca w domku mogą być zajmowane w dowolnej kolejności. Kto pierwszy wprowadzi swoje 4 pionki do swojego „domku” zostaje zwycięzcą.

## CHIŃCZYK z blokadą ruchomą

gra dla 2 - 4 osób

### rekwizyty:

plansza, 4 jednokolorowe pionki x ilość graczy, kostka

### zasady gry:

Obowiązują takie przepisy gry, jak w Chińczyku tradycyjnym, ale na jednym polu mogą stanąć równocześnie 2 pionki jednego koloru. Gracz może je przesuwać razem, a tym samym stworzyć blokadę dla pionków przeciwnika, której nie można przeskoczyć. Zбить taką blokadę może jedynie inna blokada przeciwnika, stając na tym samym polu. Wówczas pionki ze zбитej blokady wracają (podobnie jak to się dzieje w wypadku pojedynczych pionków) na pola wyjściowe. Jeśli gracz wyrzuci „6”, a jego pole startowe, na które chce wprowadzić swój pionek, jest zajęte przez pionek przeciwnika, gracz może go zбить. Inaczej jest, gdy na tym polu startowym stoi blokada (2 pionki przeciwnika lub własne). Wówczas gracz nie może wprowadzić pionka do gry. Jeśli ma już na planszy inny pionek, to wykonuje nim ruch o 6 pól, a jeśli nie ma pionka „w trasie”, to rezygnuje z ruchu. Podobnie jak w pozostałych wersjach zwycięża zawodnik, który pierwszy wprowadzi swoje pionki do „domku”.

## **ROZBÓJNIK** gra dla 2 osób

### **rekwizyty:**

plansza, 2 x 4 jednokolorowe pionki i 2 x 1 pionek o innym kolorze, kostka

### **zasady gry:**

Obaj gracze poruszają się do przodu swoimi czterema pionkami, zaś piąty pionek w innym kolorze, rozbójnik, porusza się w kierunku przeciwnym. Pionki zaczynają grę po wyrzuceniu „6” (jak w Chińczyku) ze swego pola startu, a rozbójnik - z pola startowego przeciwnika. Gracz każdorazowo decyduje po rzucie kostką, czy wykona ruch pionkiem, czy rozbójnikiem. Pionki przeciwnika mogą być zbijane przez rozbójnika i odwrotnie (rozbójnik zbijany przez pionki), ale zбитy rozbójnik przechodzi do strony przeciwnej, która dysponuje wówczas dwoma rozbójnikami. Celem gry jest okrążenie planszy i wprowadzenie pionków do „domków”.

## **MYSZKI**

### **MYSZKI** gra dla 2 - 4 osób

### **rekwizyty:**

plansza, 1 pionek x liczba graczy, kostka

### **zasady gry:**

Wędrówka myszek-graczy w poszukiwaniu sera jest pełna przygód. Gracze wybierają po 1 pionku i zajmują swoje pola startowe. Grę rozpoczyna ten, który wyrzuci najwięcej oczek. Następni mają swój ruch w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz (myszka) wyrusza w drogę, jeśli wyrzuci „6” lub „1”. Ponowne wyrzucenie „6” upoważnia go do rzutu dodatkowego. Jeśli stanie na polu zajęтым przez innego gracza, to musi cofnąć się na miejsce, z którego ten ruch nastąpił. Gracz nie cofa się, jeśli przejdzie na zajęte pole z pola o czerwonym numerze. Aby zająć ostatnie pole, gracz musi wyrzucić taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do jego zajęcia. Jeśli gracz zatrzyma się na polu z czerwonym numerem, to przechodzi na inne pole, do przodu lub do tyłu.



### **Znaczenie pól:**

- 2 - Przyspieszasz - leć na pole 22,
- 6 - Kot śpi - idź skrótem na pole 21,
- 15 - Znalazłeś krótszą drogę - idź na 30 pole,
- 19 - Balonik uniósł Cię w górę - leć na 46 pole,
- 23 - Przestraszył Cię duch - uciekasz na 8 pole,
- 25 - Wpadłeś do dziury - spadasz na 8 pole,
- 26 - Wpadłeś do dziury - spadasz na 7 pole,
- 27 - Wybiłeś się - leć na 52 pole,
- 34 - Przyspieszasz na wrotkach - jedź na 39 pole,
- 43 - Zmieniony w Supermysz przyspieszasz - leć na 60 pole,
- 45 - Spadła Ci piłka - cofnij się na 4 pole,
- 59 - Przestraszył Cię kot - uciekasz na 44 pole,
- 61 - Goni Cię kot - uciekasz na 33 pole,
- 64 - Dotarłeś do SERA!

## RAJD



**RAJD** gra dla 2-4 osób

### rekwizyty:

plansza, 1 pionek x liczba graczy, kostka

### zasady gry:

Celem gry jest jak najszybsze pokonanie trasy.

Gracze wybierają po 1 pionku i zajmują swoje pola startowe. Grę rozpoczyna ten, który wyrzuci najwięcej oczek. Następni jadą zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz wyrusza w drogę jeśli wyrzuci „6” lub „1”. Ponowne wyrzucenie „6” upoważnia go do rzutu dodatkowego. Jeśli stanie na polu zajęтым przez innego gracza, to zmusza go do cofnięcia się na pole startu. Aby dojechać do mety, gracz musi wyrzucić taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia ostatniego pola. Gracz, który trafi do szpitala (pole „7”) z wypadku (pole „40” i „41”) wyrusza ponownie w trasę po wyrzuceniu „6” lub „1”. Zatrzymanie się na polu „7” z innego pola nie zmusza gracza do przymusowego postoju.

### Znaczenie pól:

- 4 - Przyspieszasz - jedź na pole 22
- 24, 25 - Pomyliłeś kierunki - wracasz na pole 1
- 27 - 1 ETAP - jedź na pole 32
- 31 - Uwaga, piłka! - czekasz 1 kolejkę
- 37 - Krowa na drodze - czekasz 1 kolejkę
- 40, 41 - Wypadek - cofasz się na białe pole 7 (szpital) - po wyrzuceniu „6” lub „1” wracasz na trasę
- 46 - Skrót - jedź na pole 75
- 49, 50 - Na równej drodze przyspieszasz - jedź na pole 60
- 65, 66 - Wjechałeś w kałużę - czekasz 1 kolejkę
- 70, 71 - Złapałeś gumę - czekasz 1 kolejkę
- 77 - 2 ETAP - jedź na pole 82
- 87 - Zjechałeś na pobocze - czekasz 1 kolejkę
- 92 - Skrót - jedź na pole 107
- 93 - Przyspieszasz - jedź na pole 100
- 102 - Drogię przeszedł Ci czarny kot - cofasz się na 85 pole
- 104 - 3 ETAP - jedź na pole 109
- 111 - Zjechałeś z trasy - cofasz się na 14 pole
- 113 - Naprawa silnika - czekasz 1 kolejkę

## LABIRYNT



**LABIRYNT** gra dla 2-4 osób

### rekwizyty:

plansza, 1 pionek x liczba graczy, kostka, żetony 4 szt.

## zasady gry:

Celem gry jest dotarcie do skarbów ukrytych na końcu labiryntu. Gracz, który pierwszy znajdzie się na ostatnim, fioletowym polu obok skrzyni ze złotymi kielichami - zwycięża. Pozostali gracze zajmują miejsca zgodnie z kolejnością, w jakiej dotrą do tego pola. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, następní w kolejce s gracze wyznaczeni zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aby wejść do labiryntu, zaczynając od pola „1”, trzeba wyrzucić „6” lub „1”. Wyrzucenie „6” w trakcie gry pozwala na kolejny, dodatkowy rzut. Gracz, który stanie na polu zajęтым przez innego zawodnika musi wrócić na wcześniejsz pozycję. Jeśli gracz stan na polu z czerwon strzałk, to znaczy, że zabił i musi udać się w kierunku, który ta strzałka wskazuje. Jeżeli trafił do ślepego korytarza, to powinien dojść do jego ostatniego pola i dopiero wówczas zawrócić. Zatrzymanie się na polu z kratk oznacza pułapkę. Aby wydostać się z pułapki trzeba wyrzucić „6”. W następniej kolejce należy przesuwać się dalej o liczbę pól zgodn z liczb wyrzuconych oczek. Gracz, który zdobył po drodze złoty klucz (stając na polu z tym symbolem) otrzymuje żeton - wydostaje się wówczas z pułapki od razu (jeśli go pokaże), bez wyrzucania „6”. Gracz traci jednak klucz po jego wykorzystaniu (oddaje żeton do pudełka) - w następnich ruchach może starać się zdobyć go ponownie. Tylko gracz, który ma złoty klucz i nie korzystał z jego „mocy” po drodze, może wejść do dowolnego korytarza, wskazanego zielon strzałk. Aby zdobyć skarby, trzeba wyrzucić dokłdnie tak liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia ostatniego (fioletowego) pola. Droga przez labirynt jest pełna przygód, które znacznie opóźniają lub przyspieszają wódrówk. Pola oznaczone czerwonymi liczbami porzdkowymi oznaczają postój lub przymusowe cofanie się. Pola z liczbami zielonymi pozwalają na szybsze pokonanie czści labiryntu. Czarne liczby umieszczone dodatkowo na omówionych polach wskazują o ile miejsc trzeba się cofać (-) lub iść do przodu (+).

## Znaczenie pól:

- 3 - Ugasiłeś pragnienie - idź na 10 pole (+7)
- 12 - Zabłądziłeś - wróć na pole Start - nr 1
- 37 - Przestraszył Cię szczur - cofnij się na 27 pole (-10)
- 41 - Najadłeś się - idź na 50 pole (+9)
- 44 - Przestraszyły Cię nietoperze - cofnij się na 36 pole (-8)
- 51 - Przestraszyły Cię nietoperze - cofnij się na 45 pole (-6)
- 58 - Labirynt jest zalany - stoisz 1 kolejk
- 59 - Labirynt jest zalany - stoisz 1 kolejk
- 62 - Znalazłeś plan z tajemniczym przejściem - przeskakujesz na zielone pole 70
- 68 - Zaplątałeś się w pajęczynę - stoisz 1 kolejk.
- 71 - Przestraszyłeś się nietoperza - cofnij się na 65 pole (-6)

## PCHEŁKI

**PCHEŁKI** gra dla 2-4 osób \_\_\_\_\_

### rekwizyty:

miseczka, 4 komplety pchełek (1 duża, 4 małe)

### zasady gry:

Gracze dziel między sob po 4 pchełki (plastikowe krżki) małe i 1 duż w jednym kolorze. Miseczk ustawia się między graczami. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kładzie on mał pchełk w ustalonej wcześniejsz odległci od miseczki. Trzymając duż pchełk między kciukiem i palcem wskazujcym należy nacisnąć jej krawędzi na brzeg leżcej małej pchełki. Odpowiednio i umiejtnie naciskajc gracz może spowodować podskok małej pchełki tak, że spadnie ona do miseczki lub przynajmniej się do niej zbliży. Celem gry jest wrzucenie wszystkich czterech małych pchełek jednego koloru do miseczki stojcej między graczami. Każdy z graczy ma prawo do 3 prób „wstrzelenia” swej pchełki do miseczki podczas jego kolejki. Pchełk, która nie wskoczyła do miski po 1 próbie strzału, można ponownie próbować wstrzelić, ale tylko z miejsca gdzie wcześniejsz spadła. Po trzeciej próbie strzału (celnej lub nie) grę prowadzi następný gracz w kolejce (kolejk zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Jeśli gracz zdoła umieścić jedn z swych pchełek w misce za pierwszym lub drugim strzałem to pozostałe strzały z 3 możliwych prób wykorzystuje na następniej swojej pchełce. Kto wrzuci do miseczki jako pierwszy swój komplet pchełek ten wygrywa.



## DOMINO

### DOMINO gra dla 2-4 osób

#### rekwizyty:

ilustrowane tabliczki do gry „Domino” - 28 szt.

#### zasady gry:

28 elementów domina rozkłada się na stole obrazkami do dołu.

Po wymieszaniu wszystkich elementów każdy z graczy wybiera po:

- 8 elementów gdy jest 2 graczy
- 6 elementów gdy jest 3 graczy
- 5 elementów gdy jest 4 graczy

Wybrane elementy gracze kładą przed sobą (tak, by obrazki i punkty na nich widział tylko ich właściciel, a nie widzieli jego przeciwnicy). Pozostałe elementy leżą na stole odwrócone obrazkiem do dołu. Grę rozpoczyna ten, kto posiada element z największą liczbą punktów, najlepiej 6/6. Posiadacz takiego elementu wyklada go na stół. Kolejny gracz (z lewej strony) powinien dołożyć swój element do leżącego na stole, tak by obrazek i liczby oczek z jednej ze stron elementów zgadzały się ze sobą (w tym wypadku będą to „6”). Jeżeli gracz, który powinien się wyłożyć nie posiada elementu pasującego do elementu kończącego ciąg leżący na stole, to bierze 2 z **zakrytych** elementów leżących na stole. Elementy należy dokładać do jednego lub drugiego końca ciągu, nie można dokładać do elementów wewnątrz ciągu. Dokładany element można dostawić wzdłuż kierunku układania poprzednich elementów, albo pod kątem prostym do tego kierunku (wówczas układany „wąż” zmienia kierunek układania). Elementy mające po obu stronach ten sam obrazek i tę samą liczbę oczek („dublety”) są uprzywilejowane i można je dokładać do każdego innego elementu (o innej liczbie oczek). Gracz, który nie może wyłożyć się w swojej kolejce i nie może dobrać elementów ze zbioru na stole (bo wszystkie elementy tego zbioru zostały zabrane) musi przepuścić swoją kolejkę. Zwycięzcą w grze zostaje ten, kto pierwszy wyłoży swoje elementy domina. Wówczas na jego konto zapisuje się liczbę punktów, które znajdują się na elementach przeciwników. Jeżeli każdy z grających posiada jeszcze elementy i nie może dopasować żadnego z nich do wyłożonego ciągu, to partia zostaje zakończona. W tej sytuacji zwycięzcą zostaje ten, kto posiada najmniejszą liczbę elementów. Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada tę samą liczbę elementów, a pozostali mają ich więcej (i nikt nie może się wyłożyć) to zwycięzcą zostaje ten, kto ma najmniejszą liczbę punktów na swoich elementach. Zwycięzca podlicza punkty z elementów przeciwników i zapisuje je na kartce pod swoim imieniem. Na początku gry można założyć, że rozegranych zostanie tyle partii, aż jeden z graczy osiągnie 100 punktów (lub inną przyjętą liczbę). Ten, kto osiągnie umówioną liczbę zostaje zwycięzcą całej gry.



## KARTY PIOTRUŚ

### PIOTRUŚ gra dla 2-4 osób

#### rekwizyty:

karty - 25szt.

#### przebieg gry:

Potasowane karty rozdaje się równo pomiędzy graczy (nie jest istotne, że jeden z graczy będzie miał jedną kartę więcej). Przed rozpoczęciem gracze sprawdzają, czy mają pary kart w swoim wachlarzu - jeśli tak, odkładają je na bok. Grę rozpoczyna gracz, który znajduje się z lewej strony gracza posiadającego największą liczbę kart po odrzuceniu par, wyciągając z jego wachlarza 1 kartę (nie podglądając którą). Następnie gracz sprawdza, czy wyciągnięta karta pasuje do pary z kartami w jego wachlarzu, jeśli tak, to odkłada parę na bok. Teraz z jego wachlarza wybiera kartę gracz z lewej strony (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Przegrywa ten, kto zostaje na końcu gry z kartą bez pary („Piotrusiem”).

• Można rozdawać po 6 kart, a resztę dobierać w trakcie gry ze stosu pozostałych kart. Dopiero po jego wyczerpaniu gracze dobierają karty od siebie.



## **PAMIĘĆ** gra dla 2-4 osób

### **rekwizyty:**

karty - 25szt.

### **przebieg gry:**

Przed rozpoczęciem gry karty należy rozłożyć na stole (tylną stroną do góry) tak, by każda była osobno. Następnie Gracze kolejno odkrywają po 2 karty pokazując je za każdym razem pozostałym graczom. Jeżeli wskazane obrazki są różne, to karty wracają w to samo miejsce. Gdy gracz odkryje dwie takie same karty, to kładzie je obok siebie. Kto ueziera ich najwięcej - wygrywa.

## **GRY KARCIANE**



## **OKO** gra dla 2-6 osób

### **rekwizyty:**

karty - 24 szt.

### **zasady gry:**

Potrzebna jest talia 24 kart (od 9 do A włącznie). Karty mają następującą wartość w oczkach: A – 11 oczek, K, D, W – po 10 oczek, reszta wg ilości oczek podanych na karcie. Starszeństwo kart zwykle. Przed rozpoczęciem gry należy ustalić wysokość stawki na bank. W rozdaniu każdy gracz otrzymuje 4 karty. Następnie gracze sprawdzają swoje dwie dowolne karty. Na tym etapie rozpoczyna się licytację. Pierwsza odzywka należy do gracza siedzącego po lewej stronie rozdającego. Nie ma obowiązku obstawiania – można, rzucając swoje karty, spasować. Jeśli gracz zdecydował się na grę, powinien postawić ustaloną kwotę na bank. Kolejny grający stawia kwotę co najmniej równą kwocie poprzednika. Jeśli gracz stawia na bank więcej niż poprzednik, to wcześniejszy gracz powinien dołożyć różnicę. Kiedy czterech gracze postawili na bank – odkrywają swoją trzecią kartę. Następuje druga licytacja na identycznych zasadach, co pierwsza. Po jej zakończeniu gracze otwierają ostatnią – czwartą kartę i licytują po raz trzeci. Każdy z graczy może nie odkrywać swojej trzeciej lub czwartej karty i grać dwoma lub trzema kartami. Kiedy zostaną już tylko dwaj gracze (pozostali dwaj spasują) następuje podliczanie zdobytych przez nich oczek, zgodnie z poniższym wzorem:

\*dwie, trzy, cztery karty jednego koloru – należy dodać do siebie oczka z każdej karty

\* dwa, trzy, cztery Asy – dają odpowiednio 22, 33, 44 oczka (dotyczy tylko Asów)

\* dwójka, trójka, czwórka kart tych samych figur są więcej warte niż dwie, trzy, cztery karty jednego koloru

\* w sytuacji, gdy obaj gracze będą mieli układy z trójką (czwórkę) kart tych samych figur – wartość określa się według tego, czyje karty są wyższe. Jeśli gracz nie posiada żadnej z wyżej opisanych kombinacji kart – powinien liczyć oczka wg najbardziej wartościowej z posiadanych kart. Bank wygrywa ten, kto ueziera więcej oczek.

## **BIZNESMEN**

gra dla 3 osób

### **rekwizyty:**

talia kart - 20

### **zasady gry:**

Potrzebna jest talia 20 kart (wszystkie kolory od 10 do A włącznie). Każdy gracz otrzymuje po 5 kart. Pozostałe 5 odkrytych kart wyklada się na środek stołu. Gracz, który otrzymał w rozdaniu wszystkie karty w jednym kolorze wygrywa już na tym etapie gry. W innym przypadku gracze zaczynają po kolei wymieniać swoje karty na karty leżące na stole. Przy swoim ruchu gracz ma prawo do wymiany tylko jednej karty. Gra trwa do momentu uezierania przez któregoś z graczy pięciu kart jednego koloru. Jeśli takich graczy będzie więcej, to o wygranej decyduje wówczas starszeństwo kolorów: kier (najstarszy kolor), karo, trefl, pik (najmłodszy).



## DOBIERANY

gra dla dowolnej ilości osób



**rekwizyty:**

talia kart

**zasady gry:**

Potrzebna jest dowolna talia kart. Karty należy rozdzielić równo między graczy. Gracz, który w rozdaniu otrzymał **D** trefl powinien ją zrzucić. Następnie gracze po kolei zrzucają karty o tych samych figurach w jednakowym odcieniu (np. czerwone lub czarne). Później rozpoczyna się rozgrywkę, która polega na tym, że gracze wyciągają po jednej karcie u sąsiada po swojej prawej stronie. Wyciągając kartę gracz stara się dobrać karty w ten sposób, żeby jak najwięcej ich zrzucić. Ci, którzy zeszli z kart, wychodzą z gry. Gracz, który został z **K** pik – przegrywa.

## KOTKA

gra dla dowolnej liczby osób



**rekwizyty:**

talia kart

**zasady gry:**

Potrzebna jest dowolna talia kart. Należy wyjąć wszystkie Damy oprócz **D** pik i rozdać po 5 kart każdemu graczowi. Następnie gracze zrzucają pary, tj. karty o tych samych figurach, np. 2 **D**, 2 **A**, itd. Nie można zrzucić tylko „kotki” – **D** pik. Po zrzuceniu pary, gracze dobierają do 5 kart z talii. W momencie, gdy wszyscy gracze będą mieli tylko nieparzyste karty – zaczynają wyciągać od sąsiada siedzącego po prawej stronie po jednej karcie. Gracz, który wyciągnął kartę, którą następnie zrzuca z jedną swoją, wyciąga raz jeszcze. Przegrywa ten, kto ostatni zostaje z kartami w ręku.

## WYŚCIG

gra dla 2 osób



**rekwizyty:**

talia kart - 24

**zasady gry:** Potrzebna jest talia 24 kart. Rozdający po przetasowaniu kart przekazują je do przełożenia przeciwnikowi. Dolną kartę przełożonej talii sprawdza się. Jeśli to dziewiątka – przełożenie powtarza się. Jeśli **W** – chowa się go do środka talii i rozdaje karty. Jeśli dolną kartą nie jest ani **9** ani **W** – karty się rozdaje. Za trzykrotne przełożenie, w wyniku którego dolną kartą będzie dziewiątka, przekładający karany jest na 100 oczek. Rozkładający wyklada na stół w rzędek po cztery zakryte karty sobie i przeciwnikowi. Na zakryte karty wyklada się po 4 odkryte karty każdemu. Pozostałe karty rozdaje się równo i należy trzymać je w ręku. Pierwszy ruch należy do przeciwnika rozdającego. Zagrywać można kartą z ręki lub z odkrytych kart. Po zagranieniu odkrytą kartą, dolną gracz bierze do ręki nie ujawniając jej przeciwnikowi. Mariaż (**K** i **D** w jednym kolorze) można zgłosić przed pierwszym wyjściem. Celem gry jest uzbieranie 1000 oczek. Przeciwnik rozdającego, jeśli nie uzbiera 100 oczek zapisuje sobie „-100”. Ten, który uzbiera 100 i więcej – zapisuje liczbę uzbieranych oczek. Zapis prowadzi się do uzbierania przez któregoś z graczy 900 i więcej oczek. Ten, który uzbierał od 900 do 1000 – zapisuje sobie 900 oczek. W tym przypadku do wygrania brakuje 100 oczek. Lecz, żeby wygrać, gracz powinien uzbierać co najmniej 100 lub więcej oczek, w przeciwnym wypadku zapis będzie się równał 900 oczkom.

## JOLKA gra dla min. 2 osób

### rekwizyty:

talia kart



**zasady gry:** Talię używa się w zależności od liczby graczy. Na jednego gracza powinno przypadać 3 karty w każdym kolorze plus dodatkowe 3 karty na wszystkich graczy. Wybór kart rozpoczyna się od 5. Na przykład, dla trzech graczy należy wybrać z talii: 5,4,3 w czterech kolorach itd. Przy większej ilości graczy zakres wybieranych kart poszerza się nawet do A. Karty mają następującą wartość w oczkach: A – 11 oczek, K, D, W, 10 – po 10 oczek, pozostałe – nominalną wartość karty plus 10. Na przykład, 5 jest warta 15 oczek, 3 – 13 itd. Przed rozpoczęciem gry ustala się wysokość stawek. Pierwszy obstawia rozdający, po czym rozdaje po 3 karty każdemu graczowi. Następnie stawia gracz siedzący po lewej stronie rozdającego. Gracz również może zrezygnować z gry mówiąc „Pas” i rzucając karty. Kolejny gracz ma prawo postawić tyle, co poprzedni, lub więcej, bądź też spasować. W ten sposób gra ciągnie się do momentu, gdy zostanie dwóch graczy. Każdy z nich ma prawo odkryć swoje karty w dowolnym momencie, wcześniej stawiając na bank równowartość stawki poprzedniego gracza. Po odkryciu kart zwycięzcę określa się według liczby oczek na kartach. Oczka oblicza się w następujący sposób: JOLKA – trzy karty o jednakowych figurach. W tej kombinacji kart oczka za każdą kartę sumuje się. Również należy zsumować oczka z dwóch – trzech kart jednego koloru. Dwie karty o jednakowych figurach są bezwartościowe. Przy równej liczbie oczek bank należy podzielić na dwie równe części. Natomiast jeśli wszyscy gracze pasują – bank zabiera rozdający. Kolejnym rozdającym zostaje gracz siedzący po lewej stronie poprzedniego rozdającego.

## KOREK gra dla min. 3 osób

### rekwizyty:

talia kart



### zasady gry:

Potrzebna jest dowolna talia kart. Jeden z graczy zostaje rozdającym i w grze w tym rozdaniu nie uczestniczy. Na stole kładzie się dowolny korek. Rozdaje się po jednej odkrytej karcie każdemu. Gracze, którzy otrzymali karty o tych samych figurach, powinni uderzyć ręką po korku. Gracz, który to pierwszy zrobi, zabiera obie karty -swoją i o tej samej figurze co u innego gracza. W ten sposób rozgrywa się cztery karty, tzn. że rozdający cztery razy wydaje po jednej karcie każdemu graczowi. Po rozegraniu czterech kart, niedobre w pary przez graczy karty kładzie się pod spód talii, a kolejnym rozdającym zostaje gracz siedzący po prawej stronie poprzedniego. Po rozegraniu całej talii podlicza się karty każdego gracza. Wygrywa gracz, który zabrał ich najwięcej.

## FAJTŁAPA gra dla dowolnej liczby osób

### rekwizyty:

talia kart



### zasady gry:

Potrzebna jest dowolna talia kart. Należy rozdać karty graczom. Otrzymałych w rozdaniu kart gracze nie powinni sprawdzać, lecz złożyć w pliku koszulką do góry obok siebie. Następnie gracze po kolei odkrywają swoje górne karty i rzucają je na stół. Ten, którego karta była najwyższą, zabiera sobie wszystkie rzucone karty i kładzie je pod spód swojego pliku. W grze A jest najwyższą kartą. Wyjątek stanowi 6, która jest wyższa od A, ale zabiera tylko jego, tzn. jest niższa od pozostałych kart. Jeżeli dwaj gracze rzucają równorzędne karty, mimo rzuconej innej wyższej karty, ci gracze wyrzucają jeszcze po jednej, po czym ustala się, kto zabierze wszystkie karty. Przegrywa i zostaje fajtłapą gracz, który pierwszy zejdzie ze wszystkich swoich kart.

## **TYSIĄC JEDEN** gra dla 3-4 osób



### **rekwizyty:**

talia kart - 24

### **zasady gry:**

Potrzebna jest talia 24 kart. Jeśli jest czterech graczy, to rozdający nie bierze udziału w rozgrywce. Karty mają następujące wartości: **A** – 11, **10** – 10, **K** – 4, **D** – 3, **W** – 2 oczka i **9** – 0 oczek. Starszeństwo kart wg ich wartości w oczkach. Każdy z graczy otrzymuje po 7 kart. Trzy karty odkłada się do przykupu. Do przykupu nie można odłożyć pierwszej i ostatniej karty talii. Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego rozpoczyna licytację. Minimalne zgłoszenie – to 40, a dodaje się po 5. Liczba zgłoszonych punktów powinna być podzielna przez 5. Maksymalne zgłoszenie gracza nie posiadającego meldunku (**K** i **D** jednego koloru) nie może być wyższe niż 120 oczek. Gracz jednorazowo pasujący nie może brać udziału w dalszej licytacji. Podczas licytacji gracze bądź dają wyższą odzywkę, bądź pasują. Ten kto zgłosi maksymalną odzywkę zabiera przykup, z którego po jednej zakrytej karcie wydaje pozostałym graczom. Następnie ogłasza ile punktów ma zamiar zbierać w tej grze. Pierwszy ruch należy do gracza, który zabrał przykup, kolejny – do zabierającego wziętkę. Na zagraną kartę dokłada się kartę tego samego koloru bądź atutową. Przed zgłoszeniem meldunku przez któregoś z graczy gra trwa bez atu. Meldunek można zgłosić przy swoim ruchu. Za takie zgłoszenie uznaje się ruch **K** lub **D** z meldunkiem przy jednoczesnym ogłoszeniu „100”, „80”, „60” lub „40”. Od tej chwili atu – to kolor meldunku. Kolejny gracz, jeśli pobrał wziętkę, może zgłosić swój meldunek. Po zgłoszeniu nowego meldunku kolor atutowy zmienia się zgodnie ze zmianą kolorów meldunków. Po rozgrywce gracze podliczają oczka na kartach pobranych wziętek. Do tych oczek dolicza się oczka za zgłoszone meldunki: kier – 100 oczek, karo – 80, trefl – 60, pik – 40 oczek. Liczbę zbieranych oczek przez graczy nie posiadających przykupu, zaokrągla się do liczby podzielnej przez 5, np. za zbieranych 37 oczek gracz zapisuje 35, za 38 – 40 oczek. Przy zbieraniu zgłoszonej liczby (lub większej) gracz dodaje do zapisu liczbę zgłoszenia. Gracz odpisuje liczbę odzywki jeśli nie zrealizował zgłoszenia. Jeżeli spasuje dwóch spośród trzech graczy – ostatni gracz po zabraniu przykupu i sprawdzeniu kart może zgłosić liczbę planowanych oczek lub spasować. W tym drugim przypadku pozostali gracze zapisują sobie po 50 oczek. Ten, kto pierwszy zbiera 1001 oczko, wygrywa. Jeśli w grze uczestniczy czterech graczy, to rozdający zapisuje sobie za przykup następującą liczbę oczek: za trzy dziewiątki – 100, za inne karty – ich łączną wartość w oczkach.

## **TYSIĄC** gra dla 3-4 osób



### **rekwizyty:**

talia kart - 24

### **zasady gry:**

Gra prowadzona zgodnie z zasadami gry wcześniejszej („Tysiąc Jeden”), poza małymi wyjątkami, opisanymi poniżej. Przy rozliczaniu i licytacji istnieje zasada podzielności wyników przez 10. Pierwsza minimalna odzywka – to 60 oczek. Po spasowaniu dwóch graczy ostatni przed sprawdzeniem przykupu powinien zgłosić ostateczną liczbę oczek. Po odkryciu przykupu gracz zabiera jedną kartę sobie, a dwie pozostałe rozdaje przeciwnikom. Po odkryciu przykupu zabrania się zgłaszania odzywek. Pierwszy ruch należy do gracza, który zgłosił największą odzywkę, kolejny – do pobierającego wziętkę. Na zagraną kartę dokłada się kartę wyższą w tym samym kolorze, jeśli nikt wcześniej nie przebił ją atu. Zgłaszać meldunek można tylko po pobraniu wziętki. Gra trwa do zbierania 1000 oczek. Gracz, który zbierał 850 oczek lub więcej i nie otrzymał w rozgrywce żadnego oczka otrzymuje 100 oczek karnych (tzn. 100 oczek w minus zapisu). Gracz, który zabrał przykup, może zrezygnować z rozgrywki zapisując sobie w minus oczka ze zgłoszonej przed pobraniem przykupu odzywki. Pozostali gracze w tym przypadku zapisują sobie po 60 oczek.

## **SKAT** gra dla 2-4 osób



### **rekwizyty:**

talia 36 kart (od 6 do A)

### **zasady gry:**

Poszczególne karty mają następującą wartość: **A**-11 oczek, **K**, **D** i **W**-10 oczek, reszta kart według wartości na karcie.

Rozdajemy po 5 kart każdemu z graczy. Pozostałe zakryte karty kładziemy na środek stołu. Grę rozpoczyna osoba po lewej stronie rozdającego. Dobiera jedną kartę z talii, po czym odkłada jedną ze swoich kart, odkrywając ją. Następnie gracze po kolei robią to samo - na stole tworzy się rząd odkrytych kart. Gracze dobierając i odkładając karty próbują zbierać następujące kombinacje kart:

- 3 karty z tą samą figurą

- 3 kolejne karty jednego koloru np. **10** kier, **W** kier, **D** kier

- **A** może występować obok 6 (jako następna figura z kolei - **A**, **6**, **7**, wszystkie w tym samym kolorze)

W czasie swojej kolejki gracz może wyłożyć kilka kombinacji kart. Celem gry jest pozbycie się swoich kart w postaci wyłożonych kombinacji. Można dokładać karty na stół do kombinacji utworzonych przez innych graczy (jednak dopiero, kiedy samemu już się wyłożyło karty na stół). Nieprzydatne karty gracz odkłada w rządku obok talii. Przed każdym ruchem gracz musi pobrać jedną kartę z talii. Gracz może dodatkowo dobrać kartę z rządu na stole, pod warunkiem, że wykorzysta ją w tej samej kolejce do kombinacji swojej lub już istniejącej. Musi również zabrać resztę kart leżących na lewo od zabieranej karty. Jeśli jest taka możliwość, może je również użyć w tej samej kolejce. Gdy któryś z graczy wyłoży wszystkie swoje karty, podliczane są punkty wszystkich graczy. Punkty z kart wyłożonych w swoich kombinacjach są dodawane, a z kart pozostałych w ręku odejmowane. Całą partię wygrywa ten, kto osiągnie wcześniej ustaloną ilość punktów.

## **SKAT 2** gra dla 2-6 osób



### **rekwizyty:**

talia 54 karty (z Jokerami)

### **zasady gry:**

Zasady podobne jak w grze Skat. Podliczanie gry następuje w ten sam sposób, z jednym wyjątkiem:

- **Joker**, który może występować w roli dowolnej karty, to 50 punktów.

Na początku każdy gracz otrzymuje 6 kart. **Joker** leżący na stole w kombinacji może zostać wymieniony na kartę, którą zastępował. Gracz musi go jednak użyć jeszcze w tej samej kolejce

- jako element kombinacji własnej lub innego gracza. Dokładając karty do kombinacji przeciwnika, gracz dodaje mu dodatkowych punktów.

W tej wersji Skata **A** może sąsiadować tylko z **2** lub **Królem**. Pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.

## **MAKAO** gra dla 2-4 osób



### **rekwizyty:**

talia 52 karty

### **zasady gry:**

Rozdajemy po 5 kart każdemu z graczy. Resztę kart kładziemy na stole, odkrywając pierwszą z nich. Na odkrytą kartę gracze po kolei dorzucają swoją o identycznym kolorze lub nominale. Jeśli gracz nie ma odpowiedniej karty, dobiera nową kartę do czasu, aż trafi na odpowiednią. Asa można zrzucić na dowolną kartę, zmieniając jednocześnie kolor. Karty specjalne po wyrzuceniu na stos powodują:

- **2** - następny w kolejce gracz musi dobrać 2 karty

- **3** - następny gracz musi dobrać 3 karty

- **4** - następny gracz traci kolejkę

- **K kier** - następny gracz dobiera 5 kart

- **W** - gracz, który go wyłoży decyduje jaki nominał karty musi dołożyć następny gracz. Dotyczy to wszystkich, do czasu gdy ktoś dołoży żądaną kartę. Jeśli gracz nie ma żądanej karty, musi dobrać 1 nową.

Chcąc ominąć działanie karty specjalnej, należy dołożyć kartę o tym samym nominale. Wtedy podwojona kara spada na następnego gracza. Gdy zabraknie kart do dobierania, po przetasowaniu rzutek, gracze dobierają z nich karty.

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyrzuci ostatnią kartę na stos. Może to jednak zrobić tylko wtedy, jeśli kolejkę wcześniej, mówiąc "Makao", zapowiedział plan zakończenia gry.

Punktacja:

**A** - 100 pkt.

**K kier** - 50 pkt.

**3** - 30 pkt.

**K, D, W** - 10 pkt.

**2** - 20 pkt.

**pozostałe karty** - wg ilości oczek

Zwycięzca dostaje 10 pkt. premii, pozostali gracze odpisują sobie sumę pkt. z pozostałych w ręce kart na minus. Całą grę wygrywa osoba, która po ustalonej ilości kolejek zbierze największą ilość punktów.

## **MAKAO 2** gra dla dowolnej liczby osób



### **rekwizyty:**

talia 52 karty

### **zasady gry:**

Wartość kart w oczkach: **A** - 1 oczko, **K, D, W, 10** - po 0 oczek, pozostałe karty - zgodnie z ich nominałem. Osoba rozdająca jest bankierem. Przed rozdaniem bankier stawia na bank. Po nim obstawiają pozostali gracze. Rozdający i każdy z graczy otrzymuje po 3 karty. Karty zostają odkryte i podlicza się na nich oczka.

W punktacji nie uwzględnia się dziesiątek oczek. Np. jeżeli gracz uzyskał liczbę 15 oczek, faktycznie ma ich 5. Wygrywa osoba, która uzbiera najwięcej oczek. Jeśli gracze będą mieli tyle samo oczek, stawka pozostaje na stole. W następnej kolejce rozdającym zostaje gracz siedzący po lewej stronie poprzedniego.