

COLECȚIA 20 DE JOCURI CLASICE, DJ05219

LUDO

Vârsta recomandată: +6. Pentru: 2 – 4 jucători.

Ai nevoie de: tabla de joc, 16 pioni (câte 4 din fiecare culoare), un zar.

Scopul jocului: să fii primul care scoate toți pionii din joc, după ce au parcurs întregul traseu.

Reguli de joc: Fiecare jucător are o echipă de 4 pioni de aceeași culoare. Jucătorii își aleg culoarea pionilor care să îi reprezinte în timpul jocului. Pentru început se poziționează cei 4 pioni pe animalul de aceeași culoare de pe planșa de joc, în casă; se joacă în sensul acelor de ceasornic și începe cel mai tânăr jucător. Se intră în joc doar dacă dai cu zarul 6. Tabla trebuie parcursă de fiecare pion în sensul acelor de ceasornic. Dacă în joc se află mai mult de un pion, poți să alegi cu care pion să înaintezi. Pionul se mișcă atâtea pătrățele câte indică numărul de pe zar. Dacă dai 6 trebuie să decizi dacă înaintezi 6 pătrățele sau introduci un nou pion în joc. În ambele cazuri, mai dai cu zarul o dată. Dacă ajungi într-un pătrățel ocupat de piesa altui jucător, piesa acestuia iese din joc și trebuie să se reîntoarcă în casă. Respectivul jucător trebuie să aștepte un nou 6 pentru a reintroduce pionul în joc. Pionii nu pot să sară unul peste altul. Indiferent de cât indică zarul, trebuie să te oprești în căsuța din spatele pionului întâlnit în drum. Cum ajungi în rai: După ce a parcurs întregul circuit de pe tabla de joc, fiecare pion se oprește la baza scării care duce spre rai. Treptele scării sunt numerotate de la 1 la 6. Pentru a muta pionul pe treapta 1 trebuie să dai cu zarul 1, pentru treapta 2 trebuie să dai 2, șamd, până la treapta 6. La final, trebuie să dai cu zarul încă un 6 după ce ai ajuns pe treapta 6, pentru a permite pionului să părăsească tabla de joc. Câștigă primul jucător care reușește să scoată toți pionii de pe tabla de joc. Jucătorii care mai au pioni în joc continuă jocul pentru a stabili cine va termina al 2-lea, al 3-lea ...

GOOSE GAME

Vârsta recomandată: +6 ani. Pentru 2 – 4 jucători.

Ai nevoie de: 1 planșă de joc, 4 pioni, 2 zaruri

Scopul jocului: să fii primul care ajunge la spațiul 63.

Reguli de joc:

Începe cel mai tânăr jucător. Jocul este jucat apoi în sensul acelor de ceasornic. La rândul său, fiecare jucător aruncă ambele zaruri și mută pionul atâtea pătrate câte indică zarul. Când pionul ajunge pe un pătrat ocupat de un alt pion, trebuie să se întoarcă înapoi la pătratul de unde a plecat. La începutul jocului, în cazul în care un jucător dă cu zarurile 9, format din 6 și 3, el înaintează la căsuța 26. În cazul în care dă 9 format din 4 și 5, el înaintează la căsuța 53. Pătratele "fluture" 9, 18, 27, 36, 45 și 54, permit jucătorilor să înainteze din nou cu același număr de căsuțe indicat de zaruri (dublează aruncarea). Căsuțe speciale: Căsuța 6 – Pasăre în zbor: Jucătorul înaintează la căsuța 12. Căsuța 19 – Odihna bufniței: Jucătorul stă o tură. Căsuța 31 – Pânza de păianjen: Jucătorul trebuie să aștepte până când un alt pion ajunge pe acest pătrat pentru a putea muta. Apoi trebuie să se întoacă la căsuța ocupat anterior de către jucătorul care tocmai i-a luat locul. Căsuța 42 - Păianjenul: Jucătorul se întoarce la căsuța 30. Căsuța 52 – Nuca închisă: Jucătorul trebuie să aștepte până când un alt jucător ajunge pe acest pătrat pentru a muta. Ambii jucători trebuie să se deplaseze apoi la căsuța ocupat anterior de către jucătorul care tocmai i-a luat locul. Căsuța 58 - Căderi de pietre: Jucătorul revine la căsuța cu numărul 1 de pe tabla de joc. Sfârșitul jocului: Primul jucător care ajunge la căsuța 63 câștigă jocul. Dar ATENȚIE!!! Jucătorul trebuie să dea cu zarurile exact numărul de pătrate pe care le mai are de parcurs. Dacă scorul zarurilor este mai mare decât numărul de pătrate care îl despart de victorie (căsuța 63), el trebuie să înainteze și apoi să se întoarcă conform numărului indicat de zaruri, pornind de la început pe tabla de joc, conform zarurilor.

Nine Men's Morris – MOARA

Vârsta recomandată: +6 ani. Pentru 2 jucători.

Ai nevoie de: o tablă de joc, 9 piese pentru fiecare jucător (jucătorul își alege culoarea)

Scopul jocului: să scoți din joc cât mai multe piese ale adversarului.

Reguli de joc:

Faza 1. Jucătorii își pun cele nouă piese pe intersecțiile de pe tablă.

Dacă reușești să aliniezi trei piese (într-un rând pe diagonală, orizontală sau verticală) poți să elimini oricare dintre piesele adversarului tău care nu este inclus într-un rând de trei.

Piese capturate în acest fel sunt eliminate din joc pe durata jocului.

În această primă fază a jocului jucătorii nu își pot muta piesele.

Faza 2. Mutarea pieselor

Odată ce ambii jucători au plasat toate piesele, jocul continua mutând piese.

Jucătorii se rotesc în mișcarea uneia dintre piesele lor. Piesele se pot deplasa numai de-a lungul liniilor drepte și nu pot sări peste alte piese.

Dacă reușiți să formați un rând de trei, eliminați una din piesele adversarului, așa cum ați făcut anterior.

Când ești la doar trei bucăți rămase pe tabla de joc, poți muta piesele în orice loc vacant de pe tablă.

Câștigi când adversarul are doar două piese rămase în joc.

Șerpi și scări – SUS JOS

Vârsta recomandată: +6 ani. Pentru 2-4 jucători.

Ai nevoie de: 1 planșă de joc, 4 figurine pinguin diferit colorate, 1 zar.

Scopul jocului: să fii primul care ajunge la grătarul cu sardine al pinguinilor.

Reguli de joc:

Jocul pornește în sensul acelor de ceasornic, de la cel mai tânăr jucător. Fiecare jucător își așază pionul la linia de start, respectiv pe barca eșuată. Apoi mută peste atâtea căsuțe (blocuri de gheață) câte indică zarul aruncat. Căsuțe cu numere care au indicații speciale (blocuri cu acțiuni): Nr. 3, 9, 20, 30 și 35 – pinguinul te ajută să urci pe scară și să înaintezi mai repede (urcă la căsuța din capătul scării) Nr. 8, 16, 23, 37, 43 – aceste animale ciudate te prind în plasă și te obligă să te întorci din drum la căsuța indicată de fiecare în parte. Câștigă jocul cel care atinge primul marele bloc de gheață și se va bucura de gustul sardinilor. În cazul în care jucătorul a dat cu zarul mai multe puncte decât are nevoie pentru a câștiga, este obligat să se “rostogolească” înapoi tot atâtea căsuțe câte au fost în plus la ultima aruncare cu zarul.

DAME

Vârsta recomandată: +6 ani. Pentru 2 jucători.

Ai nevoie de: o tablă de joc, 20 piese pentru fiecare jucător (jucătorul își alege culoarea).

Scopul jocului: să fii primul care scoate din joc piesele adversarului.

Reguli de joc:

Stabiliți cine va juca piesele albe. Ambii jucători își pun piesele pe pătratele negre ale celor patru rânduri apropiate de ei pe tablă. Albul începe jocul.

Mutarea pieselor

1. Piesele se mișcă întotdeauna pe diagonală înainte, câte un pătrat. Când o piesă atinge ultimul rând, devine rege. Acest lucru este indicat prin "încoronarea" cu o piesă care nu este utilizată.
2. Regii se mișcă în diagonală, una sau mai multe pătrate, în orice direcție.

Trebuie să capturați o piesă a adversarului dacă apare ocazia, în caz contrar adversarul dvs. vă poate lua piesa și să strige: "Ai amânat, pierzi!" După ce o piesă a fost capturată, ea este îndepărtată din joc.

Piesele neîncorporate, bărbați, pot capta înainte sau înapoi sărind peste o piesă a adversarului, oferind căsuța din spatele piesei libere.

Dacă după capturare, o situație echivalentă se prezintă din nou, jucătorul poate continua să captureze piesele adversarului în același mod. Apoi jocul trece la adversar.

Prin regi

Un rege poate captura înainte sau înapoi sărind peste o piesă adversă (fie pe un pătrat adiacent sau mai îndepărtat), cu condiția ca cel puțin căsuța din spatele piesei să fie liberă. După o captură, regele își poate continua mișcarea schimbând direcția pe o nouă diagonală dacă este posibilă o altă captură. Apoi jocul trece la adversar.

Feriți-vă: Trebuie să faceți mișcarea care implică capturarea celui mai mare număr de piese ale adversarului tău. (Un rege contează ca o singură bucată.)

Puteți câștiga prin capturarea tuturor pieselor adversarului dvs. sau dacă adversarul dvs. nu poate juca la rândul său.

Jocul este declarat egal dacă un jucător efectuează aceeași mișcare pentru a treia oară sau dacă niciun jucător nu a capturat o piesă pe parcursul a 20 de mișcări.

ȘAH

Vârsta recomandată: +6 ani. Pentru 2 jucători.

Ai nevoie de: tabla de șah , 16 piese albe, 16 piese negre (fiecare jucător își alege culoarea).

Scopul jocului: să fii primul care scoate din joc regele adversarului.

Reguli de joc:

Plasați tabla de șah astfel încât un pătrat de culoare deschisă să fie în colțul din dreapta-jos al fiecărui jucător. Ambii jucători își aranjează piesele pe tabla de șah.

Reginele sunt întotdeauna plasate pe culoarea lor și astfel se confruntă reciproc pe șah.

Albul joacă mai întâi. Fiecare tura de joc trebuie jucată printr-o mutare.

Mutarea pieselor

O piesă nu se poate deplasa peste o altă piesă.

Regii sunt piesele cele mai importante din joc. Regii pot muta un pătrat la un moment dat în orice direcție și pot efectua, de asemenea, o mișcare specială cunoscută sub numele de rocada.

Rocada implică mutarea regelui și a unei ture simultan dacă:

- nici regele, nici tura nu s-au mutat deloc în timpul jocului;
- între ele nu există altă piesă;
- regele nu este în saș.

Regina se poate deplasa orice număr de pătrate în orice direcție. Ea este cea mai puternică piesă.

Tura se deplasează un număr nelimitat de pătrate pe verticală sau orizontală.

Nebunul se deplasează un număr nelimitat de pătrate în diagonală.

Calul mișcă trei pătrate: una sau două orizontală (sau verticală), iar restul în cealaltă direcție perpendiculară. Se poate considera că se mișcă într-o formă "L". Căii sunt singurele piese care pot sări peste alte piese.

Pionii mișcă un pătrat drept înainte, nu se pot mișca înapoi. Fiecare pion poate muta în față două pătrate la prima mișcare. Dacă un pion atinge ultimul pătrat de pe tablă, el poate fi transformat într-o altă piesă de culoarea sa (cu excepția unui rege) aleasă de jucător.

CAPTURAREA

O piesă este scoasă din joc când o piesă a adversarului se deplasează spre căsuța pe care îl ocupa. O piesă capturează o piesă a adversarului, deplasându-se în mod normal, în afară de pionii, care se mișcă în diagonală înainte pentru a captura o piesă.

Regele este verificat dacă este poziționat astfel încât să nu poată fi capturat de o piesă a adversarului. Adversarul anunță "sah".

Regele este verificat:

- dacă nu se poate mișca fără a se afla din nou în saș;
- dacă jucătorul nu poate bloca sașul plasând o piesă între rege și piesa amenințătoare a adversarului;
- dacă jucătorul nu poate captura piesa amenințătoare.

Jucătorul care dă șah mat regelui adversarului câștigă jocul.

Un joc de șah se poate, de asemenea, termina într-o remiză dacă:

- apare un "impas", ceea ce înseamnă că unul dintre jucători nu este în saș, dar nu poate face nicio mișcare care să nu-și pună regele în saș;
- apare o situație perpetuă;
- Au fost redatate 50 de mișcări fără a se produce o captură sau o mișcare de pion.

DICE 10.000

Vârsta recomandată: +8 ani. Pentru 2 – 4 jucători.

Ai nevoie de: 5 zaruri, carnețel pentru a nota scorul.

Scopul jocului: să fii primul care obține un scor de 10.000 de puncte.

Reguli joc:

Este un joc "opriți sau continuați jocul": atâta timp cât câștigați puncte, puteți continua jocul. Pentru a începe calcularea scorului trebuie să obțineți un scor minim de 750 de puncte într-o singură rundă; după aceea nu este necesar un scor minim. Jucătorul care decide să se oprească notează punctele pe care le-a obținut și se trece la următorul jucător. Pe de altă parte, dacă jucătorul continuă să joace, riscă să obțină o combinație nefericită și să piardă tot.

Zaruri Câștigătoare

- 1 valoarează 100 de puncte.
- 5 valorează 50 de puncte.

Combinații câștigătoare

- Trei de un fel (trei zaruri identice) sunt în valoare de 100 de ori valoarea zarurilor. (Ex. Trei de doi sunt în valoare: $100 \times 2 = 200$ puncte).
- Trei de unu sunt în valoare de 1.000 de puncte.
- Patru de un fel (patru zaruri identice) dublează scorul de trei zaruri identice. (Ex. : patru de patru sunt în valoare: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ puncte).
- Cinci de un fel (cinci zaruri identice) dublează scorul de patru zaruri identice. (Ex. : cinci de patru sunt în valoare: $800 \times 2 = 1.600$ de puncte).
- O suită (1, 2, 3, 4, 5 sau 2, 3, 4, 5, 6) valorează 1.500 de puncte.

NB1: Pentru a se lua în calcul, trei de un fel și drepte trebuie să iasă într-o singură aruncare de zaruri.

NB2: Pentru a se lua în calcul, combinații de patru sau cinci zaruri identice trebuie să iasă

Într-o singură aruncare de zaruri, sau prin adăugarea la trei de un fel.

Când îi vine rândul, jucătorul dă cu cele cinci zaruri. Se socotesc punctele pe care le-a marcat. Apoi decide dacă dorește să noteze acel scor sau dacă alege să continue jocul, punând deoparte zarurile care au marcat deja puncte, și dând din nou restul.

Dacă toate zarurile au adus puncte le poate arunca pe toate din nou. Dar atenție, dacă noua aruncare nu are puncte, se pierde toate punctele de la acel tur!

Este apoi rândul jucătorului următor să încerce să obțină un scor frumos.

Exemplu:

Prima aruncare: 6, 6, 6, 4, 3: rezultă un scor de 600 de puncte de la cei trei de șase.

A doua aruncare: se dă din nou cu zarurile care indică 3 și 4: 6, 1: noul scor este de $600 \times 2 = 1.200$ de puncte pentru patru de șase, plus 100 de puncte pentru 1, ceea ce face 1.700 de puncte.

A treia aruncare: reluați din nou toate zarurile și de data aceasta aruncați: 3, 3, 4, 2, 6. Această aruncare nu are puncte, astfel încât toate punctele sunt pierdute.

Primul jucător care marchează 10.000 de puncte câștigă jocul.

BARCA, CAPITANUL ȘI ECHIPA SA

Vârsta recomandată: +7 ani. Pentru 2 – 4 jucători

Ai nevoie de: 5 zaruri.

Scopul jocului: să aduni cât mai multe mile după ce ai făcut 10 viraje.

Reguli de joc:

La rândul său, fiecare jucător aruncă zarurile. Trebuie să arunci un șase, care va fi barca, apoi cinci, care va fi căpitanul și în cele din urmă patru, care va fi echipajul.

Dacă nu ați aruncat o barcă, trebuie să reintroduceți toate zarurile. Nu poți păstra un căpitan fără vapor sau un echipaj fără căpitan. Dacă aveți o barcă, dar nu aveți căpitan, nu puteți păstra echipajul. Trebuie să arunci aceste trei numere fie într-o singură aruncare, fie în aruncări consecutive.

La fiecare rundă aveți dreptul să aruncați zarurile de trei ori.

De îndată ce ați aruncat șase, cinci și patru, puteți să navigați: celelalte două zaruri trebuie să numere milele pe care le acoperiți.

EXEMPLU

Dacă arunci 6, 5, 4, 3 și 2: acoperă $3 + 2 = 5$ mile.

Notați numărul de mile pe care le-ați navigat și turul trece la următorul jucător. Dacă nu reușești să arunci șase, cinci și patru, nu acumulezi niciun punct.

CASTIGATOR

După 10 runde se aduna milele acumulate de fiecare jucător. Jucătorul care a navigat cel mai mult câștigă.

NO FIVE, NO TWO

Vârsta recomandată: +6 ani. Pentru 2 – 4 jucători

Ai nevoie de: 4 zaruri, carnețel pentru socotirea punctajului.

Scopul jocului: să obții cele mai multe puncte în cele 10 runde ale jocului.

Reguli de joc:

Aruncă zarurile și adaugă-ți punctele, cu excepția celor de cinci și doi care sunt lăsate deoparte. Apoi, aruncă zarurile rămase din nou și continuați să adunați punctele până când toate zarurile au fost lăsate deoparte.

Notați punctajul dvs. total și apoi se trece la următorul jucător.

După 10 runde se totalizeaza numărul de puncte marcate de fiecare jucător. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

POKER CU ZARURI

Vârsta recomandată: +8 ani. Pentru 2 – 4 jucători.

Ai nevoie de: 5 zaruri și câte 10 token-uri pentru socotirea punctelor per jucător.

Scopul jocului: să obții cele mai multe puncte.

Reguli de joc:

Primul jucător decide cât de multe puncte sa pună ca pariu de deschidere (unul sau două), apoi poate da cu zarurile, de maxim trei ori, pentru a face o mână puternică.

Următorii jucători nu au voie să arunce zarurile de mai multe ori decât primul jucător.

După prima aruncare, jucătorii pot relua din nou unul, câteva sau toate zarurile.

Cine face cea mai puternică mână, ia punctele pariate și va trece la runda următoare.

De îndată ce unul dintre jucători este scos din joc, câștigătorul este cel care are cel mai mare număr de puncte.

Posibile combinații:

O pereche = 2 zaruri identice

2 perechi = 2 perechi de 2 zaruri identice

Trei de un fel = 3 zaruri identice

suita = secvență de 5 zaruri consecutive

FULL HOUSE = 3 de un fel și o pereche

PATRU DE UN SINGUR FEL (careu) = 4 zaruri identice

POKER = 5 zaruri identice

YAHTZEE (YAMS)

Vârsta recomandată: +8 ani. Pentru 2 – 4 jucători

Ai nevoie de: 5 zaruri și un carnețel.

Scopul jocului: să obții cele mai multe puncte.

Reguli de joc:

Combinații...

Puncte

1	1 × numărul unei aruncări
2	2 × numărul a două aruncari
3	3 × numărul a trei aruncari
4	4 × numărul a patru aruncari
5	5 × numărul a cinci aruncari
6	6 × numărul a șase aruncari

TOTAL 1

TOTALUL PUNCTELOR DIN SCORUL DE MAI SUS

Bonus Total 1 (Total \geq 63 = 35)

35 puncte dacă Total 1 este \geq 63 puncte

Minim

totalul zarurilor < 20

Maxim

totalul zarurilor > 20

TOTAL 2

Total pcte din scorul de mai sus

3 de un fel

25 de puncte

Full House = 3 de un fel + 2 de un fel	30 de puncte
Chintă mică: 1-2-3-4 sau 2-3-4-5 sau 3-4-5-6	25 de puncte
4 de un fel: 4 identice	35 de puncte
Chintă mare: 1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6	40 de puncte
Yahtzee: 5 identice	50 de puncte
TOTAL 3	TOTALUL PUNCTELOR CONFORM SCORULUI
Scor final	Totalul 1+2+3

Începe primul jucător, zarul poate fi aruncat de 3 ori într-o tură de joc pentru a face o combinație.

La fiecare aruncare, puteți să reintroduceți toate zarurile sau să salvați unele. După cea de-a treia aruncare, dacă zarurile se potrivesc cu una dintre combinațiile listate pe tabela de scor, notați numărul corespunzător de puncte din caseta din dreapta. În caz contrar, trebuie să notați un zero în una dintre căsuțe.

Coloana trebuie jucată în ordine descrescătoare de la 1 la Yahtzee.

Coloana trebuie să fie redată în ordine crescătoare de la Yahtzee la 1.

Coloana poate fi redată în orice ordine.

NB: Pentru a scurta jocul puteți decide să nu redați toate coloanele.

Jocul se termină când toate căsuțele au fost completate.

Câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare scor final.

BLACK JACK

Vârsta recomandată: +8 ani. Pentru 2 – 4 jucători.

Ai nevoie de: 5 zaruri și câte 10 tokenuri pentru fiecare jucător

Scopul jocului: să obții un punctaj de 21 sau cât mai apropiat dar fără a depăși

Reguli de joc: Primul jucător trebuie să arunce cele 3 zaruri și să adune totalul. Puteți opta pentru oprire, caz în care notați scorul dvs. și se trece la următorul jucător. Sau puteți decide să continuați, și să aruncați din nou un zar, două sau trei. Adăugați apoi noul total la scorul dvs. anterior și continuați așa până când decideți să vă opriți.

Scopul este de a atinge un scor de 21, sau de a se apropia cât mai mult posibil, fără a depăși 21.

Dacă suma zarurilor aruncate este peste 21, trebuie să plătiți un token.

Oricine câștigă runda prin punctajul 21 sau prin apropierea sa, câștigă tokenul în joc și toți ceilalți jucători dau, de asemenea, câștigătorului un token. Chiar dacă ați plătit un token pentru a trece peste 21, trebuie să plătiți câștigătorului un alt token și, astfel, pierdeți două în acea rundă.

Câștigă jucătorul care colectează toate tokenurile.

421

Vârsta recomandată: +8 ani. Pentru 2 – 4 jucători

Ai nevoie de: 3 zaruri și 20 puncte

Scopul jocului: să termini jocul fără jetoane.

Reguli de joc:

Jocul este în două faze. „Încărcare” și „Descărcare”.

Faza de încărcare: toți jucătorii dau cu zarurile o singură dată fiecare. Cea mai mare mână ia atâtea jetoane ca valoare în puncte ale mâinii sale. Acest proces se repetă până când toate jetoanele au fost distribuite (la ultima mână ia toate jetoane disponibile).

Dacă un jucător are toate jetoanele la sfârșitul runde, jocul este terminat.

Faza de descărcare: Jucătorul cu cel mai mare număr de jetoane are prima rundă și apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Primul jucător dintr-o rundă de aruncări decide pentru una sau două tururi. O aruncare însemnând înrolarea unuia, a două sau a tuturor zarurilor, pentru a încerca să obțină cea mai bună mână. Alegând să arunce zarurile de mai multe ori, el sau ea permite același număr de aruncări celorlalți jucători. Cel care obține cea mai mare mână dă un număr de jetoane egal cu valoarea mâinii sale (sau a tuturor jetoanelor sale, dacă nu este suficient) jucătorului care a aruncat mâna cea mai mică. Acest jucător devine primul jucător.

Jocul se încheie când un jucător are toate jetoanele. El este cel care pierde jocul. Dacă la un moment dat un jucător nu are jetoane, jocul continuă fără el („salvat”).

Mâinile se clasează după cum urmează (de la cea mai mare la cea mai mică):

- Dacă un jucător aruncă 421> atunci jucătorul cu mâna cea mai proastă primește 10 jetoane.
- Dacă un jucător aruncă 111> atunci jucătorul cu mâna cea mai proastă primește 7 jetoane.
- Dacă un jucător aruncă 116 sau 666> atunci jucătorul cu mâna cea mai proastă primește 6 jetoane.
- Dacă un jucător aruncă 115 sau 555> atunci jucătorul cu cea mai proastă mână primește

5 jetoane.

- Dacă un jucător aruncă 114 sau 444> atunci jucătorul cu cea mai slabă mână primește 4 jetoane.

- Dacă un jucător aruncă 113 sau 333> atunci jucătorul cu mâna cea mai proastă primește 3 jetoane.

- Dacă un jucător aruncă 112 sau 222> atunci jucătorul cu cea mai slabă mână primește 2 jetoane.

- Dacă un jucător aruncă o suită de 123 sau 234, etc.> atunci jucătorul cu mâna cea mai proastă primește 2 jetoane.

- Dacă un jucător aruncă în ordine 665, 664 etc.> atunci jucătorul cu mâna cea mai proastă primește 1 jeton.

Oricare ar fi cea mai bună mână, orice jucător care aruncă mâna 221, primește 2 jetoane. În timpul "descărcării" se folosește aceeași scală, dar oricine aruncă 421 "descarcă" 10 jetoane, dându-le jucătorului cu cea mai slabă mână, etc.

Primul jucător care rămâne fără jetoane câștigă.

KEMS

Vârsta recomandată: +7 ani. Pentru 4 jucători.

Ai nevoie de: un pachet de 52 de cărți, fără jokeri.

Scopul jocului: echipa ta să câștige cele mai multe puncte.

Reguli de joc:

Jucătorii formează 2 echipe de câte 2 jucători.

Fiecare echipă se izolează de cealaltă pentru a-și alege câte un semn secret (exemplu scărpinat pe nas).

Dealerul împarte câte 4 cărți fiecărui jucător. Cărțile ramse se pun deoparte. Fiecare jucător își verifică cărțile fără a le arăta celorlalți. Dealerul ia 4 cărți din cele rămase și le așază în mijlocul mesei. Scopul este să găsești 4 cărți de același rang cât mai repede. Toți jucătorii joacă în același timp și pot lua o singură carte din centrul mesei în schimbul unei cărți din mâna lor.

Odată ce jucătorii au terminat să-și schimbe cărțile, dealerul verifică dacă mai sunt încă patru cărți în mijlocul mesei. Dacă niciunul dintre jucători nu le dorește, dealerul le colectează și le pune într-o parte, cu fața în jos. Apoi, patru cărți noi sunt așezate în centrul mesei și se reiau pașii. Când ați adunat patru dintre ele, dați semnalul secret partenerului dvs., fără a atrage atenția adversarilor. Partenerul dvs. trebuie să strige "Kems!" de îndată ce va vedea semnalul.

Dacă tu și partenerul tău colectați simultan patru de același fel și vă dați un semnal secret, atunci ambii strigați "Dublu Kems!"

Dacă un adversar crede că ți-a ghicit semnalul, el poate striga "Contra Kems!" Trebuie să descrie semnalul. Dacă vă descrie corect semnalul, jocul se oprește în timp ce tu și partenerul tău alegeți un nou semnal. Dacă adversarul a greșit, jocul continuă.

Înainte de a începe jocul, jucătorii aleg un număr de puncte care trebuie atins. Prima echipa care ajunge la acel număr câștigă.

Scor

1 KEMS.....1 punct

1 DUBLU KEMS4 puncte

1 CONTRA KEMS..... 4 puncte

1 GREȘALA CONTA KEMS- 2 puncte (dacă adversarul greșește)

BARBU

Vârsta recomandată: +7 ani. Pentru 4 jucatori.

Ai nevoie de: un pachet de 52 de cărți, fără jokeri

Scopul jocului: să termini jocul cu cât mai puține puncte.

Reguli de joc: Fiecare joc include 4 runde. Fiecare rundă este jucată în 6 variante.

DESCRIEREA VARIANTELOR

1. Fără cărți: câștigă cât mai puține cărți posibil.

2. Fără regină: evitați să câștigați orice regină.

3. Nicio inimă: evitați să câștigați orice inimă.

4. Niciun rege (Barbu): evitați să câștigați regele de inimă.

5. Fără ultima mână: evitați să câștigați ultima mână.

6. Salata: cumulați toate celelalte variante: evitați variantele câștigătoare, regine, inimi, regele de inimă și ultima mână.

Pregătiți un tabel de scor scriind pe coloană numele jucătorilor în partea de sus a paginii și pe linie numele contractelor în partea stângă a paginii. Începe cel mai tânăr jucător. El va conduce prima mână, și va decide în ce ordine va juca cele șase variante de joc. La sfârșitul primei runde, este rândul următorului jucător și așa mai departe.

Când vine rândul dvs, distribuiți toate cărțile jucătorilor. În funcție de mână, alegeți ce variantă doriți să jucați, spuneți celorlalți jucători și dați jos prima carte. Ceilalți trei

jucători joacă în sensul acelor de ceasornic.

Ordinea naturală a cărților este respectată, cu Asul ca fiind cel mai mare: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Jucătorul care pune jos cartea cea mai mare câștigă mana.

Jucătorii trebuie joace ultima carte dată jos. Dacă nu aveți nicio carte din suita respectivă, puteți da jos oricare altă carte. Jucătorul care câștigă mâna dă jos prima carte pentru următoarea mână. Când toate cărțile au fost jucate, jucătorii își numără toate punctele, în funcție de varianta de joc anunțată la începutul runde.

La sfârșitul celor patru runde, jucătorul cu cele mai puține puncte câștigă.

Scor pe variante de joc

1. FĂRA cărți.....2 PUNCTE/ carte
2. FĂRA REGINĂ.....6 PUNCTE/ REGINA.
3. FĂRA INIMI.....2 PUNCTE/ INIMĂ.
4. FĂRĂ REGE (BARBU).....20 PUNCTE.
5. FĂRĂ ULTIMA MÂNĂ..... 20 PUNCTE.
6. SALATĂ.....TOTALUL PUNCTELOR DE MAI SUS.

ARSEHOLE

Vârsta recomandată: +8 ani. Pentru 4 jucători.

Ai nevoie de: un pachet de 54 de cărți, plus jokeri.

Scopul jocului: să devii președinte.

Reguli de joc: Împarte toate cărțile inclusiv jokerii între jucători.

Ordinea cărților

JOKER (MARE), 2, AS, REGE, REGINĂ, JACK, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (MIC).

Primul jucător stabilește una sau mai multe cărți de rang egal. Următorul jucător trebuie să stabilească același număr de cărți de rang mai înalt și așa mai departe.

De exemplu: primul jucător stabilește o pereche de cinci, următorul jucător trebuie să stabilească o pereche mai mare.

Dacă nu reușiți sau nu doriți să jucați, puteți sări rândul. Ultimul jucător care a stabilit o carte (sau mai multe cărți) pe care ceilalți jucători nu o pot depăși sau nu doresc, colectează grămada și reîncepe jocul.

Primul jucător care a rămas fără cărți primește titlul de "președinte", cel de-al doilea

"vicepreședintelui", cel de-al treilea al "Vice Arsehole" și ultimului "Arsehole".

Arsehole împarte cărțile în runda următoare.

Apoi Arsehole trebuie să dea cele mai bune două cărți președintelui, care îi dă în schimb 2 dintre cele mai rele cărți.

Vice-Arseholul trebuie să dea cea mai bună carte vice președintelui, care îi dă în schimb cea mai rea carte.

NB1: Arsehole este, de asemenea, întotdeauna primul care stabilește următoarea rundă.

NB2: La sfârșitul fiecărei runde, rolurile sunt redistribuite în funcție de ordinea în care jucătorii termină.

EGYPTIAN RATSCREW

Vârsta recomandată: +8 ani. Pentru 4 jucători.

Ai nevoie de: un pachet de 54 de cărți, fără jokeri.

Scopul jocului: să colectezi toate cărțile.

Reguli de joc: Dealerul împarte toate cărțile jucătorilor. Jucătorii își așază cărțile în teanc cu fața în jos în fața lor. La rândul lor, jucătorii întorc prima carte din teancul lor și o așază în centrul mesei, deasupra cărții jucătorului anterior.

În cazul în care jucătorul anterior întoarce o carte personaj (J,Q,K) trebuie să întorci o carte sau mai multe în funcție de cartea întoarsă de predecesor: o carte pentru J - jack, două pentru Q - regină și trei pentru K - rege. Dacă niciuna dintre cărțile întoarse pentru a fi puse jos nu este personaj, jucătorul care a pus cartea anterioară colectează toate cărțile puse în joc.

Dacă jucătorul întoarce o carte personaj, pedeapsa este întreruptă și următorul jucător trebuie să execute o nouă pedeapsă, în funcție de cartea pusă jos și așa mai departe, până când un jucător execută o pedeapsă fără a întoarce o carte personaj. În acest caz, jucătorul care a dat jos ultima carte ia teancul de cărți.

Când două cărți de același rang sunt întoarse una după alta, fie de același jucător, fie de diferiți jucători, toți jucătorii trebuie să încerce să împingă grămada de cărți în centrul mesei cât mai repede posibil. Cel mai rapid colectează toate cărțile.

Jucătorul care colectează toate cărțile câștigă jocul.

CRAZY EIGHTS

Vârsta recomandată: +7 ani. Pentru 2 - 5 jucatori.

Ai nevoie de: un pachet de 54 de cărți, inclusiv jokeri

Scopul jocului: să colectezi toate cărțile.

Reguli de joc: Dealerul împarte opt cărți fiecărui jucător. Cărțile rămase sunt plasate cu fața în jos în centrul mesei, pentru a forma o grămadă. Cartea de sus a grămezii este întoarsă și așezată alături de ea. La rândul tău, trebuie să joci în funcție de cartea care este cu fața în sus. Puteți juca:

- una sau mai multe cărți de același rang,
- sau o carte de același fel,
- sau opt de același fel.

Următoarele cărți joacă un rol special:

- Opturile vă permit să schimbați suita în orice moment. Veți anunța ceilalți jucători suita pe care ați ales-o.
- Jokerii și doi-arii îl obligă pe următorul jucător să ridice două cărți.
- Așii schimbă direcția de joc.
- Juv-ii forțează următorul jucător să rateze un tur.
- După un șapte, trebuie să jucați din nou.

Dacă nu aveți să dați jos o carte, atunci trebuie să ridicați o carte din teanc. Dacă tot nu poți să joci, turul trece la următorul jucător. Dacă vă aflați cu o singură carte în mână, trebuie să strigați imediat "Carte". Dacă uitați și un alt jucător avertizează, fiecare dintre ceilalți jucători vă dă o carte și apoi jocul continuă.

Atunci când grămada este consumată, cartea de sus din cărțile jucate este pusă deoparte, apoi celelalte cărți sunt amestecate pentru a forma o grămadă nouă.

Jocul se termină de îndată ce un jucător nu mai are cărți. Ceilalți jucători numără apoi punctele pe care le țin în mâinile lor.

PUNCTAJ

Jucătorul care a dat jos toate cărțile - 10 puncte. Ceilalți numără valoarea cărților pe care le dețin:

as = 40 de puncte;

J, Q, K = 10 puncte

Restul cărților sunt luate în considerare cu valoarea lor nominală.

După cinci runde, jucătorul cu cele mai puține puncte câștigă.

OH HELL

Vârsta recomandată: +8 ani. Pentru 3 - 6 jucatori

Ai nevoie de: un pachet de 52 de cărți, fără jokeri.

Scopul jocului: să câștigi exact numărul de puncte stabilit la începutul jocului.

Pregătirea jocului: Pentru trei jucători se elimină un doi; pentru cinci jucători se elimină doi de doi, pentru șase jucători, se elimină patru de doi.

Pregătiți un tabel de joc cu numele jucătorilor însris ca anteturi de coloană și numerele mâinilor în partea stângă a paginii, pentru a nota sumele licitate și scorurile.

Ordinea naturală a cărților este respectată, AS-ul fiind cel mai mare: AS, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Reguli de joc: Pentru prima mana, fiecare jucator primește o singura carte de la dealer.

Cărțile rămase se așază în teanc. Dealerul întoarce cartea de deasupra, care determină suita turei. Jucătorii primesc câte o carte pentru fiecare mână.

După o mână pentru care au fost distribuite toate cărțile, mărimea mâinii începe să se micșoreze din nou, iar pe fiecare mână succesivă jucătorii primesc o carte mai mică.

Jucătorii se uită la cartea (cărțile). La rândul său, în funcție de costumul anunțat ca atuuri, jucătorii declară numărul de trucuri pe care fiecare dintre ei crede că le vor câștiga.

NB: Ultimul jucător trebuie să liciteze un număr de trucuri care, adăugate la suma licitată pentru celelalte trucuri, vor fi mai mici sau mai mari decât (dar nu egale cu) numărul de cărți distribuite fiecărui jucător.

Primul jucător conduce un card. Ceilalți jucători trebuie să urmeze exemplul. Dacă nu reușesc, ei pun un cartonaș. Dacă acest lucru este imposibil, ei aruncă cardul la alegerea lor.

Oricine a pus cea mai mare carte de aur câștigă trucul. Dacă nu s-au jucat atuuri, oricine a așezat cea mai mare carte a costumului condus câștigă trucul. Cine câștigă un truc duce la următorul truc.

Jucătorii care câștigă numărul de trucuri licitate câștigă cinci puncte pe truc, plus cinci puncte bonus. Jucătorii care nu reușesc să câștige numărul de licitații pentru trucuri pierd 5 puncte pe subtriciu sau pe scor mare.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă, după ce toate mâinile au fost jucate.

WHISTITI

Vârsta recomandată: +7 ani. Pentru 4 jucători.

Ai nevoie de: un pachet de 52 de cărți, fără jokeri

Scopul jocului: să câștigi cât mai multe cărți.

Reguli de joc: Dealerul oferă 13 cărți fiecărui jucător. El întoarce ultima carte, o arată celorlalți jucători, apoi o pune la loc. Această carte determină suita care va fi jucată.

Ordinea naturală a cărților este respectată, cu as-ul fiind cel mai mare mare: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Începe jucătorul care se află în partea stângă a dealerului, punând o carte cu fața în sus, în mijlocul mesei, respectând suita dacă este posibil. Dacă toți jucătorii urmează suita, câștigă mâna jucătorul care a dat jos cea mai mare carte.

Dacă nu puteți să jucați suita, se dă jos orice carte și mâna va fi câștigată de jucătorul care a dat jos cea mai mare carte. Dacă nu puteți să urmați suita, nici prima carte data jos, aruncați orice carte de care nu aveți nevoie.

Fiecare mână are un punct.

Primul jucător care marchează 20 de puncte câștigă jocul.

AVERTISMENT: Contraindicat copiilor sub 3 ani, poate conține piese mici.

A se utiliza sub directă supraveghere a unei persoane adulte.

Producator: Djeco, Franta.

Importator și distribuitor: BORIBON COM SRL Bucuresti, str Viitorului nr 21 Tel: 0212111063