

DJ05219 LE JEU DE L'OIE, LE JEU DES ECHELLES & SERPENTS

GRA W GAŚKI I GRA W DRABINKI I WĘŻE

GAŚKI

Od 6 lat

2-4 graczy

1—15 min

Zawartość: plansza z gaškami, 1 pionek na gracza (każdy w innym kolorze), 2 kostki.

Cel gry: dotrzeć jako pierwszy na pozycję nr 63.

Przebieg gry:

Najmłodszy gracz rozpoczyna. Gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Zaczynając swoją kolejkę, gracz rzuca obie kostki i przesuwa swój pionek o tyle miejsc ile wyszło razem na obu kostkach. Jeśli na polu jest już jakiś inny pionek, to gracz odsyła go na miejsce, z którego sam przed chwilą startował. Na początku rozgrywki, jeśli gracz wyrzucił ilość oczek 9, składająca się z oczek 6 i 3, to przesuwa się na pole nr 26. Jeśli ilość oczek 9 składa się z oczek 4 i 5, gracz przesuwa się na pole nr 53.

Specjalne pola:

- **Pola „gęsi”** 9, 18, 27, 36, 45 i 54 pozwala graczowi do przesunięcia się jeszcze raz o tyle samo pól co wcześniej.
- **Most** (pole nr 6) pozwala przejść do drugiego mostu na polu nr 12.
- **Hotel** (pole nr 19) opuszczamy jedną kolejkę.
- **Studnia** (pole nr 31) lub więzienie (pole nr 52): zatrzymuje gracza, aż do momentu, kiedy inny gracz wpadnie na to samo pole. Uwolniony gracz wraca na pole opuszczone przez gracza, który go wyzwolił. Inna możliwość: opuszcza dwie kolejki.
- **Labirynt** (pole nr 42) odsyła gracza na pole nr 30.
- **Czaszka** (pole nr 58) gracz wraca na pole nr 1.

Koniec gry

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na pole nr 63.

NB: trzeba trafić dokładnie na pole 63. Jeśli ilość oczek na kostkach jest większa od ilości pól do przejścia, gracz wykonuje ruch do tyłu o tyle oczek o ile wyszło ich za dużo.

GRA W DRABINKI I WĘŻE

RYSUNEK

6 lat

2-4 graczy

10-15 min

Zawartość: 1 plansza, 1 pionek na gracza, 1 kostka

Cel gry: wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na pole 100.

Przebieg gry:

Każdy gracz kładzie swój pionek obok planszy, przed polem nr 1. Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle miejsc ile wyszło na kostce.

Pola z drabinkami: gdy gracz trafia na pole, na którym znajdują się nogi drabiny, idzie w górę drabinki i stawia pionek tam, gdzie drabinka się kończy.

Pola z wężem: gdy gracz trafia na pole, na którym znajdują się ogon węża, idzie w dół, wzdłuż węża i stawia pionek tam, gdzie jest jego głowa.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który dociera jako pierwszy na pole nr 100.

NB: trzeba trafić dokładnie na pole 100. Jeśli ilość oczek na kostkach jest większa od ilości pól do przejścia, gracz wykonuje ruch do tyłu o tyle oczek o ile wyszło ich za dużo.

LE JEU DU MOULIN

rysunek

GRA W MŁYNEK

Zawartość: plansza do gry, 9 pionków dla każdego gracza (każdy ma swój kolor).

Cel gry: zabrać jak najwięcej pionków przeciwnika.

ETAP 1: USTAWIENIE PIONKÓW

Na początku gracze stawiają swoje pionki na skrzyżowaniach. Jeśli jednemu z graczy uda się ustawić 3 swoje pionki w jednej linii (poziomo, pionowo, na skos), może wyjąć z gry jeden pionek przeciwnika - jeśli ten nie tworzy linii 3 pionków. Każdy z tych odebranych pionków nie może być ponownie użyty do gry.

NB: w czasie tej pierwszej części gry, gracze nie mogą przesuwać swoich pionków.

ETAP 2: PRZEMIESZCZANIE PIONKÓW

Gdy wszystkie pionki zostały ustawione, gra może toczyć się dalej poprzez poruszanie pionków.

Każdy po kolei, gracze przesuwiają pionki, wyłącznie po liniach prostych i bez prawa przeskakiwania innego pionka. Jak tylko któremuś graczowi uda się ustawić trzy pionki w linii (według w/w zasad) zabiera jeden pionek przeciwnikowi. Gdy gracz ma już tylko 3 pionki, może poruszać się po wszystkich wolnych polach.

KONIEC GRY:

Gdy jeden z graczy ma już tylko 2 pionki, wygrywa jego przeciwnik.

LES ECHECS- SZACHY

Szachy to gra, w której udział biorą dwie osoby. Rozgrywa się ją na planszy nazywanej szachownicą, gdzie rozstawia się 32 pionki (sześciu rodzajów, w tym po 8 pionów i 8 figur, łącznie 16 dla każdego z graczy). Celem gry jest danie mata, tzn. zagrożenie króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki („zbiciem”), którego nie sposób uniknąć. Gry jednak rzadko kończą się matem – gracze często poddają się, jeśli uważają, że dalsza gra doprowadzi do ich ostatecznej porażki. Zasady przewidują kilka sposobów remisowego zakończenia gry.

LES JEUX DE DÉS- GRA W KOŚCI

Gra dla 2-4 osób, w której gracze rzucają 5 typowymi sześciennymi kostkami, by uzyskać określone układy oczek, za które otrzymuje się punkty. Celem gry jest uzyskanie największej liczby punktów. Wbrew pozorom nie jest to gra zależna tylko od szczęścia -- liczy się w niej raczej umiejętność kalkulacji.

LE BATEAU, LE CAPITAINE ET SON EQUIPAGE- STATEK, KAPITAN I JEGO ZAŁOGA

Od 7 lat, 2-4 graczy, czas gry od 10-20 min. 5 kostek.

Cel gry: nawigować jak najdalej, po wykonaniu 10 okrążeń.

ROZGRYWKA

Pierwszy gracz rzuca kośćmi i musi koniecznie wyrzucić 6, które będzie statkiem, a następnie 5, które będzie kapitanem i wreszcie 4, które będzie załogą.

Jeśli nie ma statku, musi powtórzyć rzucanie wszystkich kości. Nie można zachować statku bez kapitana lub załogi. Jeśli ma łódkę, ale nie ma kapitana, nie może utrzymać załogę! Te trzy kostki muszą być wyrzucone w tym samym ruchu lub kolejnym, ale w kolejności.

W swojej turze gracz ma prawo do 3 rzutów.

Gdy tylko gracz wyrzuci 6, 5 i 4, może poruszać się:

pozostałe dwie kości są następnie wykorzystywane do liczenia mil pokonywanej podróży.

PRZYKŁAD

Przy wyniku 6, 5, 4, 3 i 2: gracz porusza się do przodu

$3 + 2 = 5$ mil.

Gracz zdobywa mile i kolejka przechodzi na następnego gracza.

Jeżeli nie udało mu się wyrzucić 6, 5, 4 oczek, to nie zdobywa żadnej mili.

KONIEC GRY

Po dziesięciu okrążeniach mile dodawane są przez każdego gracza. Gracz, który dotarł jak najdalej, wygrywa.

SANS 5, SANS 2- BEZ 5, BEZ 2

Od 6 lat, 2-4 graczy, 10-20 min. Materiał: 4 kostki.

CEL GRY: zaliczyć jak najwięcej punktów, po wykonaniu 10 okrążeń.

PRZEBIEG GRY:

Pierwszy gracz rzuca kośćmi i sumuje punkty uzyskane z wyłączeniem 5 i 2, które odkładamy. Potem rzuca kolejny raz pozostałe kości i nadal dodaje wyrzucone punkty usuwając 5 i 2, aż wszystkie kości będą usunięte.

Zlicza sumę punktów zdobytych i następnie gra kolejny gracz.

KONIEC GRY:

Po dziesięciu rundach dodajemy punkty uzyskane przez każdego gracza. Gracz z największą ilością punktów wygrywa grę.

LE POKER AUX DÉS- POKER Z KOŚCI

Materiał : 5 kostek i 10 pionków dla każdego gracza.

Cel gry: wygrać jak najwięcej pionków.

PRZEBIEG GRY:

Gracz, który rozpoczyna turę decyduje o „wyjściu” (jeden lub dwa pionki), a następnie będzie mógł rzucić trzy razy kośćmi, aby zrobić dobrą zagrywkę.

Kolejni gracze nie będą mieli prawa do rzutu kośćmi więcej razy niż pierwszy gracz. Po pierwszym ich rzucie, gracze mogą rzucić jedną, kilka lub wszystkie kości.

Kto zrobi najlepszą kombinację ustawienia, wygrywa i będzie pierwszy do rzucania kośćmi w następnej rundzie.

RÓŻNE, MOŻLIWE KOMBINACJE:

W KOLEJNOŚCI WARTOŚCI:

PARA 2 identyczne kości

2 pary 2 razy 2 identyczne kości

Trójka 3 identyczne kości

SEKWENS 5 kości w sekwencji wzrastającej

PEŁEN 1 zestaw i 1 para

KWADRAT 4 identyczne kostki

POKER 5 identycznych kości

LE YAM

Od 8 lat, 2-4 graczy, 15- 25 minut

MATERIAŁ: 5 kości, blok z wynikami.

CEL gry: zdobyć jak najwięcej punktów wykonując nałożone kombinacji.

Kombinacje punktów ...

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | 1 x ilość 1 uzyskane |
| 2 | 2 x ilość 2 uzyskanych |
| 3 | 3 x ilość 3 uzyskanych |
| 4 | 4 x ilość 4 uzyskanych |
| 5 | 5 x ilość 5 uzyskanych |
| 6 | 6 x ilość 6 uzyskanych |

Total: 1 łączna suma punktów uzyskanych POWYŻEJ

Bonus Wszystkich 1 (≥ 63 Razem = 35) 35 punktów, jeżeli suma wynosi ≥ 1 na 63 punktów

Mini: suma punktów z kostki, jeśli ≤ 20

Maxi: total kostką, jeśli ≥ 20

Total 2: łączna suma punktów uzyskanych POWYŻEJ

Trójka = 3 identyczne kostki= 25 punktów

Pełne = 3 identyczne kostki + 2 identyczne kości= 30 punktów

Petite Suite: 1-2-3-4 lub 2-3-4-5 lub 3-4-5-6= 25 punktów

Kwadrat: 4 identyczne kostki= 35 punktów

Grande suite: 1-2-3-4-5 lub 2-3-4-5-6= 40 punktów

Yam: 5 identyczne kostki= 50 punktów

Total 3: suma punktów otrzymanych powyżej

Wynik końcowy= 1+2 + 3

PRZEBIEG GRY:

Gracze grają na zmianę i mają 3 rzuty kośćmi, żeby zrobić właściwą kombinację.

Za każdym razem, gracz może rzucić wszystkie kości lub zatrzymać część.

Po trzecim rzucie, jeśli co najmniej jedna z kombinacji jest wykonana, gracz uzyskuje odpowiednie punkty. W przeciwnym razie, to wyniki 0 w jednym z pól.

Kolumna musi być wykonywana w kolejności od 1 do Yam.

Kolumna musi być wykonywane w kolejności od Yam do 1.

Kolumna może być wykonywane w dowolnej kolejności.

N.B .: Aby skrócić czas trwania gry, możliwe jest ominięcie i nie realizowanie wszystkich kolumn.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie kwadraty są wypełnione.

Zwycięzcą jest ten, kto ma najwyższy wynik.

LE BLACK JACK

Od 8 lat, 2-4 graczy, 10- 20 min

Materiał: 3 kości, 5 pionków na gracza

Cel gry: odzyskać wszystkie żetony.

PRZEBIEG GRY:

Pierwszy gracz rzuca kośćmi i zsumowuje trzy wyrzucone punkty z kości. Może wybrać, aby zatrzymać się (zapisuje ilość zdobytych punktów i kolejka przechodzi na następnego gracza). Albo postanawia kontynuować i rzuca jedną, dwie lub trzy kości. Następnie dodaje nowe, uzyskane punkty do poprzedniego wyniku i tak dalej, dopóki nie zdecyduje przestać.

Cel: zrobić wynik 21 lub być jak najbliżej tego wyniku, nie przekraczając go. Jeśli po ostatnim rzucie przekracza 21, gracz musi zapłacić pionkiem do kasy. Wygrywa ten gracz, który jest najbliższy do posiadania 21 punktów. Wygrywa pulę i wszyscy gracze płacą mu 1 pionka (nawet Ci, którzy zapłacili pionkiem w kasie za przekroczenie 21. Ci tracą więc dwa pionki).

KONIEC GRY:

Zwycięzcą jest ten, który zdobędzie wszystkie pionki.

LE 421- 421

Od 8 lat, 2-4 graczy, 15-20 min.

Materiał: 3 kości, 21 pionków.

Cel gry: na koniec gry nie posiadać żadnego pionka.

PRZEBIEG GRY:

Gra rozgrywana jest w dwóch rundach zwanych "obciążenie" i "odciążenie". W 1 rundzie, "obciążamy" graczy pionkami, które są na środku stołu. 1-szy fazie gry gracze mają tylko jeden rzut kośćmi. Podczas drugiej rundy, odciążamy graczy z ich pionków. Pierwszy gracz rozpoczyna i rzuca trzy kości. Jeśli jest on zadowolony ze swojego wyniku, przechodzi kolejka na jego sąsiada. W przeciwnym razie może rzucić wszystkie trzy kości lub dwie lub jedną (zachowując inne). Może nawet rzucić po raz trzeci przed przekazaniem kostek do swojego sąsiada. Gracze muszą zagrać taką samą liczbą rzuceń, co pierwszy gracz, nawet, jeśli rzucili za pierwszym razem dobry zestaw punktów.

Kiedy wszyscy już grali, wygrywa ten gracz, który ma najlepszą kombinację kości.

Podczas „obciążenia”, gracz z najgorszą kombinacją punktów dostaje pionki według poniższej rozpiski. „Obciążenie” kończy się, gdy nie ma już więcej pionków w puli.

W czasie „odciążenia” gracz, który zdobył najlepszą kombinację, pozbywa się pionków pozyskanych w czasie „obciążenia” „odciążenie” kończy się, gdy gracz nie ma już pionków.

WYGRYWAJĄCE KOMBINACJE:

- Jeśli gracz dokonał 421> kto wykonał najgorszą kombinację, ten otrzyma 10 żetonów.

- Jeśli gracz dokonał 111> kto wykonał najgorszą kombinację otrzymuje 7 żetonów.
 - Jeśli gracz ma 116 lub 666> kto ma najgorszą kombinację otrzymuje 6 żetonów.
 - Jeśli gracz ma 115 lub 555> z najgorszą kombinacją dostaje 5 żetonów.
 - Jeśli gracz ma 114 lub 444> z najgorszą kombinacją dostaje 4 żetony.
 - Jeśli gracz ma 113 lub 333> z najgorszą kombinacją otrzymuje 3 żetony.
 - Jeśli gracz ma 112 lub 222> z najgorszą kombinacją otrzymuje 2 żetony.
 - Jeśli gracz ma serię 123 lub 234 ...> kto ma najgorszą kombinację otrzymuje 2 żetony.
 - Jeśli gracz zrobił w takiej kolejności, 665, 664 ...> kto ma najgorszą kombinację, odbiera 1 żeton.
- Bez względu na najlepszą kombinację, ten gracz który ma zestaw 221, najmniejsza kombinacja, nazywana również "damulka" otrzymuje 2 żetony.

Dla „odciążenia”, bierzemy tę samą skalę, ale ten, kto ma 421 "odciąża" się z 10 żetonów oddając je temu graczowi, który ma mniej dobrą kombinację, itd.

KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy odzyska wszystkie pionki. Zwycięzcą jest pierwszy, który pozbędzie się wszystkich pionków.

GRY KARCIANE

Gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara.

•

Krupier rozdaje karty zawsze począwszy od jego lewej strony.

•

Bez wyjątku, pierwszy gracz jest ten, który znajduje się na lewo od rozdającego.

•

Karty są rozdawane jedna po drugiej, kolejnemu graczowi.

LE KEM'S

Od 7 lat, 4 graczy, 15 min.

Materiał: talia 52 kart, bez jokerów.

Cel gry: wygrywa ekipa, która zdobędzie najwięcej punktów.

Przebieg gry:

Gracze tworzą dwa zespoły po dwóch graczy. Każdy zespół udaje się na bok, żeby wybrać sygnał sekretny (np mgnieniu oka, drapanie się po policzku...). Krupier rozdaje cztery karty dla każdego Gracza. Pozostałe karty stanowią stosik. Każdy z graczy patrzy na swoje karty bez pokazywania ich. Następnie rozdający wyklada na stół, widoczną stroną cztery karty w linii. Celem jest zdobycie czterech kart o tej samej wartości.

Wszyscy gracze grają jednocześnie i mogą wziąć 1 kartę ze stołu i wymienić na inną ze swojego zestawu.

Gdy wszystkie wymiany kart są wykonane, rozdający sprawdza czy są cztery karty na środku stołu.

Jeśli nikt już nie jest nimi zainteresowany, odkłada je odwrócone na boku stołu. Następnie wyklada kolejne cztery nowe karty i wymiany można zacząć od nowa, etc ...

Gdy gracz zgromadzi cztery karty o tej samej wartości, musi przekazać tajny sygnał do swojego partnera, nie będąc zauważonym przez przeciwników. Jego partner musi krzyknąć "Kem's! " jak tylko widzi sygnał.

Jeśli obaj partnerzy w swoich czterech kartach mają tę samą wartość, w tym samym czasie, pokazują sobie sekretny sygnał i muszą w tym samym momencie powiedzieć „podwójny KEM's! ".

Jeśli gracz uważa, że odgadł tajemny sygnał przeciwnika może powiedzieć "zgadłem KEM's! ".

Następnie musi opisać sekretny sygnał. Jeśli opis jest prawidłowy, gra kończy się, a drużyna przeciwna musi wybrać nowy sygnał. Jeśli opis jest błędny, gra może być kontynuowana.

Koniec gry:

Gracze podejmują decyzję na początku gry o ilości punktów do osiągnięcia. Pierwszy zespół, który osiągnie tę ilość punktów, wygrywa.

LICZENIE PUNKTÓW ZESPOŁAMI

KEM'S 1= 1 punkt

1 Dwukrotnie KEM'S= 4 punkty

1 zdobyty od przeciwnika KEM'S= 4 punkty

1 nieodgadniony KEM'S= - 2 punkty (Opis sygnału nie pasuje).

LE BARBU- BRODACZ

Od 7 lat, 4 graczy, 30 min.

Materiał: talia 52 karty, bez jokerów.

Cel gry: mieć jak najmniej punktów na koniec gry.

PRZEBIEG GRY:

Gra rozgrywana jest w czterech rundach. Każda runda ma sześć umów.

OPIS umów:

1. "Zbiórka kart" zebrać jak najmniej zbiorów.
2. "Damy": unikać zbierania dam w zbiorce.
3. "Serca": unikać zbierania serc w zbiorach.
4. "Brodacz" unikać przechwytywania Króla kier w zbiorach.
5. "Ostatnia zbiórka" unikać przechwytywania ostatniej zbiórki.
6. "Sałatka": obejmuje wszystkie powyższe zbiórki: unikać przechwytywania zbiórki, Dam, serc, Brodatego, ostatniej zbiórki.

Przygotuj arkusz ocen, na którym wypisane będą nazwy graczy i kolumny z nazwami umów z gry.

Najmłodszy gracz startuje. Przez całą pierwszą partię będzie krupierem. To on będzie zaczynał każdą partię i ustalał kolejność, w jakiej będą odtwarzane sześć umów. Na koniec 1 serii, kolejny gracz będzie krupierem i tak dalej.

Krupier rozdaje wszystkie karty między graczami. W zależności od jego gry, on wybiera kontrakt, który chce zagrać, informuje o tym innych graczy i kładzie jego pierwszą kartę. Pozostali trzej gracze po kolei grają zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Kolejność kart jest naturalna:

AS, Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Gracz, który położył najwyższą kartę we właściwym kolorze wygrywa zbiorę.

Gracze mają obowiązek odtworzyć żądany kolor (gra 1-sza karta). Jeśli gracz nie ma koniecznego koloru, pozbywa się karty, którą uzna za niewygodną. Ta karta nie jest zaangażowana w rozdzielaniu zbiorów.

Gracz, który zebrał wszystkie zbiórki, wraca do gry i kładzie nową kartę...

Gdy wszystkie karty zostały rozegrane, każdy liczy swoje punkty w zależności od umowy zgłoszonej wcześniej.

KONIE GRY:

Na koniec czterech rund, gracz z najmniejszą ilością punktów, wygrał.

OBLICZANIE punktów według umowy:

1. "Zbiórka" 2 punkty za każdą zbiorę.
2. "Damy" 6 punktów od każdej Damy.
3. "Serca" 2 punkty za każde Serce.
4. "Brodacz" 20 punktów.
5. "Ostatnia zbiórka" 20 punktów.
6. "Sałatka" kumulacja powyższych punktów.

LE TROU DUC' - „OFIARA”

Od 8 lat, 4 graczy, 25 min.

Materiał: talia 54 kart, z jokerami.

Cel gry: stać się Prezydentem

PRZEBIEG GRY:

Rozłóż wszystkie karty między graczami.

Kolejność kart:

Joker, 2, AS, Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Pierwszy gracz kładzie jedną lub więcej kart o tej samej wartości na stole. Kolejny gracz musi położyć tę samą ilość kart o wyższej wartości i tak dalej.

Np. Pierwszy gracz kładzie parę 5, następny gracz musi umieścić parę o wartości większej niż 5.

Jeśli gracz nie może lub nie chce grać, to jego kolejka przechodzi na kolejnego zawodnika. Ostatni zawodnik umieszcza kartę (lub więcej kart), na których inni gracze nie chcą lub nie mogą położyć wyższych kart, zbiera rozdania i wznowia grę jak poprzednio.

Pierwszy gracz, który nie ma już kart dostaje tytuł "prezydenta". Drugi, tytuł "vice- prezesa", a trzeci "vice- ofiara" i ostatni "ofiara".

W kolejnych częściach gry, „Ofiara” rozdaje karty. Następnie „Ofiara” musi oddać swoje dwie najlepsze karty prezydentowi. Prezydent daje mu w zamian jego 2 najmniej dobre karty.

„Wice-Ofiara ”ma dać swoje najlepsze karty do Wiceprezesa. Wiceprezydent daje mu w zamian jego najmniej dobre karty.

N.B.1.: To zawsze „Ofiara ”rozpoczyna kolejną grę.

N.B.2.: Na koniec partii role zostają rozdane od nowa w zależności od kolejności, w jakiej skończyliśmy poprzednią partię.

LA BATAILLE CORSE- OSTRA WOJNA

Od 8 lat, 2- 6 graczy, 15 min.

Materiał: talia 52 karty, bez jokerów.

Cel gry: zebrać wszystkie karty.

PRZEBIEG GRY:

Rozłóż wszystkie karty między graczami. Każdy z graczy tworzy stosy ze swoich kart, odwrócone, przed sobą. Pierwszy z graczy odwraca pierwszą swoją kartę i kładzie ją po środku stołu. Następnie pozostali gracze odwracają swoją pierwszą kartę i kładą na stosik.

Jeśli gracz odwraca kartę z postacią, następny gracz musi zrealizować zawartą umowę odwracając jedną lub więcej kart w zależności od odwróconej postaci na karcie:

1kartę, jeśli jest to Walet, dwie, jeśli jest to Dama, trzy, jeśli jest to Król. Jeśli w trakcie realizacji umowy gracz nie odwróci żadnej figury, wtedy to gracz, który odwrócił kartę z postacią, zbiera wszystkie karty.

Jeśli odwróci postać, jego kontrakt kończy się i to następny gracz realizuje nowy kontrakt w oparciu o nową postać i tak dalej aż, gdy gracz wykonuje umowę bez odwrócenia postaci.

W tym przypadku, to ten, który złożył ostatnią kartę z postacią, zbiera wszystkie karty.

Gdy dwie karty o tej samej wartości są odwrócone, jedna po drugiej, albo przez tego samego gracza, albo przez dwóch graczy, wszyscy gracze muszą jak najszybciej uderzyć w stosik kart na stole.

Najszybsza osoba zbiera wszystkie karty.

KONIEC GRY:

Gracz, który dostaje wszystkie karty wygrywa.

LE 8 AMERICAIN- OŚMIU AMERYKANÓW

Od 7 lat, 2-5 graczy, 10 min.

Materiał: talia 54 karty, z jokerami.

Cel gry: pozbyć się, jak najszybciej, wszystkich kart.

PRZEBIEG GRY:

Rozłóż osiem kart dla każdego gracza. Pozostałe karty, umieszczone w środku, odwrócone, tworzą stosik. Pierwsza karta jest odwrócona i leży obok stosiku. Pierwszy gracz musi grać zgodnie z odwróconą kartą. Może grać:

- jedną lub więcej kart o takiej samej wartości,
- lub jedną kartą tego samego koloru,
- albo kartą 8, niezależnie od jej koloru.

Następujące karty mają specjalną funkcję:

- 8-ki pozwalają zmienić kolor w dowolnym momencie. Gracz oznajmia wybrany kolor.
- Jokery i karty 2-ki nakazują kolejnemu graczowi wziąć dwie karty.
- Asy zmieniają kierunek gry.
- Walety pomijanie kolejkę następnego gracza.
- Po 7, trzeba zagrać jeszcze raz.

Gdy gracz nie może umieścić karty, musi ciągnąć jedną kartę. Jeśli wciąż nie może grać, przekazuje swoją kolejkę następnemu graczowi.

Gracz, który pozostaje z jedną kartą w ręku powinien natychmiast krzyknąć "karty". Jeśli zapomni i inny gracz zauważy to, otrzymuje po jednej karcie od każdego z graczy, a gra toczy się dalej.

Gdy stosik jest wyczerpany, to zachowujemy ostatnią kartę i mieszamy pozostałe, które stanowią nowy stosik.

Jeśli jeden z graczy nie ma już kart, gra się kończy. Pozostali gracze liczą punkty, które mają w ręku.

LICZENIE PUNKTÓW:

Gracz, który położył wszystkie swoje karty zdobywa -10 punktów.

Inni liczą wartości swoich kart w ręku:

AS = 40 punktów, Walet, Dama i Król = 10 punktów, a inne karty mają taką wartość, jaką reprezentują.

Koniec partii:

Po pięciu partiach, gracz, który ma najmniejszą liczbę punktów wygrywa.

L'ASCENSEUR- WINDA

Od 8 lat, 3-6 graczy, 15min

Materiał: talia 52 kart, bez Jokerów

Cel gry: osiągnąć dokładną liczbę zbiórek ustaloną na początku gry.

PRZEBIEG GRY:

Z trzema graczami, odjąć jedną kartę 2, przy pięciu graczach, odjąć dwie karty 2 i przy sześciu graczach, usunąć cztery karty 2.

Przygotuj kartkę z nazwiskami graczy w kolumnie i ilość partii w linii, żeby móc notować prognozy i wyniki.

Wartość i kolejność kart jest naturalna:

AS, Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

W pierwszej części gry, krupier rozdaje po jednej karcie dla każdego gracza.

Pozostałe karty tworzą stosik. Następnie odwraca pierwszą kartę ze stosiku. Ta karta wskazuje kolor dominujący. Przy każdej nowej partii, ilość rozdawanych kart zwiększa się o jedną kartę.

Gdy wszystkie karty są rozdane, działamy w odwrotnym kierunku: przy każdej nowej grze, liczba rozdawanych kart się zmniejsza o jedną kartę.

Każdy z graczy patrzy na swoją lub swoje karty. I w stosunku do koloru dominującego- atut, pierwszy gracz oznajmia ilość zbiórek, które ma zamiar zebrać. Każdy z graczy, po kolei, robi to samo, czyli oznajmia ilość zbiórek.

Np.: Ostatni gracz musi ogłosić liczbę zbiórek, które dodaje się do innych zgłoszonych zbiórek, która musi być mniejsza lub większa, (ale nie identyczne) od liczby rozdanych kart na każdego gracza. Pierwszy gracz gra pierwszą kartę. Pozostali gracze muszą grać ten sam kolor. Jeśli nie mogą grać tego koloru to grają kolor dominujący- atut. Jeśli nadal nie mogą grać, to pozbywają się dowolnej karty. Gracz, który położy kartę atut, najmocniejszą zbiera wszystkie zbiórki. Jeśli nikt nie ma karty- atut, to zbiera zbiórki ta osoba, która położyła na stole najsilniejszą kartę z wymaganego koloru. Kolejną partię rozpoczyna gracz, który zebrał karty ze stołu.

Obliczanie punktów:

Gracze, którzy zrealizowali zaanonsowaną ilość zbiórek, zdobywają 5 punktów za każdą zbiórkę, plus 5 punktów bonusowych.

Gracze, którzy nie zrealizowali ogłoszonej liczby zbiórek tracą 5 punktów za każdą nierealizowaną zbiórkę, na plus lub na minus.

Koniec gry:

Po zakończeniu gry, wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów.

LE WHISTITI- WOJNA

Od 7 lat, 4 graczy, 15 min.

Materiał: talia 52 karty, bez jokerów

Cel gry: zebrać jak najwięcej zbiórek.

PRZEBIEG GRY:

Krupier rozdaje po trzynastcie kart dla każdego gracza. Odwraca ostatnią kartę, pokazuje ją wszystkim graczom, następnie umieszcza z powrotem wśród swoich kart. Ta karta wskazuje atut.

Wartość kart jest naturalna:

AS, Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Pierwszy gracz wykłada na stół jedną kartę według własnego wyboru stroną widoczną do góry.

Pozostali gracze próbują przebić kartę, ale w tym samym kolorze.

Jeśli wszyscy gracze mogą dostarczyć kartę w kolorze dominującym, gracz, który położył najwyższą kartę wygrywa wojnę.

Ci, którzy nie mają wymaganego koloru, grają kartą- atutem. Mówimy, że zbiórka jest złamana. Gracz, który położył najsilniejszą kartę, która jest atutem, wygrywa zbiórkę. Jeśli jeden z graczy nie ma ani koloru ani atutu, gra kartę, której chce się pozbyć.

Obliczanie punktów:

Każda zbiórka jest warta 1 punkt.

Koniec gry:

Zwycięzcą zostaje gracz, który osiągnie 20 punktów.