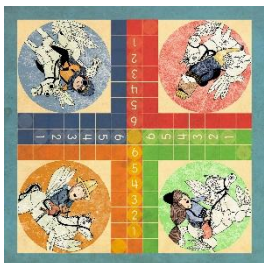
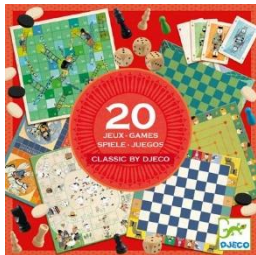


LV – Latviešu

DJ05219 Klasisko galda spēļu komplekts

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Komplektā ietilpst: 3 divpusējas spēļu pamatnes, 5 metamie kauliņi, 54 spēļu kārtis, 40 dambretes kauliņi, 32 šaha figūriņas, 16 spēļu kauliņi, blociņš rezultātu pierakstīšanai.



1.spēle – Ludo jeb Riču-Raču

Nepieciešamais spēlei: Ludo spēles pamatne, 4 spēļu kauliņi katram dalībniekam, 1 metamais kauliņš.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš novieto visus savus kauliņus pamatnes centrā.

Sagatavošanās spēlei: Visi spēlētāji novieto savus 4

vienas krāsas kauliņus uz attiecīgās krāsas attēla. Spēli sāk jaunākais spēlētājs, izmetot metamo kauliņu. Spēle norisinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Kā spēlēt: Lai uzsāktu iziet ar kauliņiem, sākumā jāuzmet “6”. Kad ir izdevies uzmet “6”, spēlētājs izvēlas vienu no saviem kauliņiem un novieto to uz savas krāsas “taciņas”. Līdzko kauliņš ir nokļuvis uz “taciņas”, spēlētājs var paiet ar šo kauliņu uz priekšu par tik lauciņiem, cik punktu viņš uzmet ar metamo kauliņu savā gājienā. Ja spēlētājs atkārtoti uzmet “6”, viņš var izvēlēties, vai turpināt iet ar vienu kauliņu vai iesaistīt spēlē vēl vienu no saviem kauliņiem. Kad spēlē ir iesaistīti vairāki spēlētāja kauliņi, katrā gājienā spēlētājs var izvēlēties, ar kuru no kauliņiem doties tālāk.

Ja tiek uzņemts “6”, spēlētājs (kad pagājis 6 lauciņus uz priekšu vai arī ja izmantojis šos punktus, lai izliktu spēles laukumā jaunu kauliņu), var mest metamo kauliņu vēlreiz un veikt papildus gājienu.

Kad spēlē iesaistījušies vairāki no spēlētāju kauliņiem, tie uzsāk sacensties savā starpā, kurš ātrāk sasniegs savu “mājiņu” – vietu laukuma centrā, kur kauliņi jānovieto vienā rindā.

Kauliņi nevar viens otru panākt. Ja pretinieka kauliņš bloķē ceļu, spēlētājam jāapstājas lauciņā pirms pretinieka kauliņa, kas nobloķējis ceļu.

Taču, ja gājienu sanāk noslēgt tieši uz lauciņa, kur atrodas pretinieks, šo pretinieka kauliņu var nokaut. Ja kauliņš ir nokauts, tas atgriežas sākuma punktā – uz attiecīgās krāsas dzīvnieka attēla. Lai šo kauliņu atgrieztu spēlē, pretiniekam atkal jāuzmet “6”.

Kauliņu izvietošana laukuma centrā

Kad apiets apkārt visam laukumam, kauliņš apstājas savas krāsas taciņā, kas ved uz spēles centru jeb “debesīm”. Šie lauciņi ir numurēti no 1 līdz 3.

Lai nonāktu uz lauciņa “1”, jāuzmet 1, pēc tam, lai nonāktu uz lauciņa “2”, jāuzmet 2, utt. līdz brīdim, kad tiek uzņemts 6. Ja tiek uzņemts lielāks skaitlis, nekā nepieciešams, gājienu izdarīt nedrīkst.

Uzvar spēlētājs, kuram pirmajam izdodas novietot visus 4 kauliņus “mājiņā” jeb “taciņā”, kas ved uz spēles laukuma centru.

Pēc pirmā uzvarētāja noskaidrošanas pārējie spēlētāji var turpināt spēli, lai cīnītos par 2., 3. un 4. vietu.

2.spēle – Zosu spēle

Nepieciešamais spēlei: Zosu spēles pamatne, 1 spēļu kauliņš katram dalībniekam, 2 metamie kauliņi.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš nonāk uz lauciņa ar numuru 63.

Spēles norise: Jaunākais spēlētājs sāk. Spēle turpinās

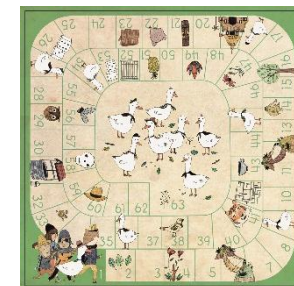
pulksteņa rādītāja virzienā.

Spēlētājs izdara gājienu – vienlaikus izmet abus metamos kauliņus un paiet ar savu spēles kauliņu tik lauciņus uz priekšu, cik norādīts uz abiem kauliņiem kopā.

Ja kauliņš uziet uz laukuma, uz kura atrodas jau cita spēlētāja kauliņš, šī cita spēlētāja kauliņam jādodas atpakaļ uz vietu, kur stāvēja spēlētāja kauliņš, kas tikko nonāca viņa vietā. Ja spēles sākumā spēlētājs uzmet 9 (uzņemot 6 un 3), spēlētājs uzreiz pārvietojas uz lauciņu ar numuru 26. Ja uzmet 9 ar kauliņiem 4 un 5, tad spēlētājs pārvietojas uz laukumu nr. 53.

Īpašie lauciņi:

- “Zoss” lauciņi 9, 18, 27, 36, 45 un 54 atļauj spēlētājam pārvietoties vēlreiz uz priekšu pa tik lauciņiem, cik uzņemts pēdējā gājienā.
- **Lauciņš “6” – Tilts:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs pārvietojas uz lauciņu “12”.
- **Lauciņš “19” – Viesnīca:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs izlaiž vienu gājienu.
- **Lauciņš “31” – Aka vai lauciņš “52” – Cietums:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs nevar doties tālāk pirms uz šī lauciņa nav nonācis kāds cits no spēlētājiem. Kad uz šī lauciņa nonāk cits spēlētājs, iepriekš “notvertais” dodas uz lauciņu, kur pirms tam stāvēja kauliņš, kas tagad nomainījis viņu “akā” vai “cietumā”.
- **Lauciņš “42” – Labirints:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs dodas atpakaļ uz lauciņu nr.30.
- **Lauciņš “58” – Mironģalva:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs dodas atpakaļ uz lauciņu nr.1.



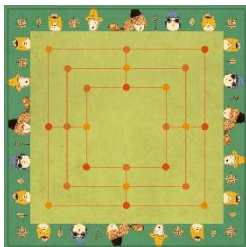
Spēle ir uzvarēta, ja kādam no spēlētājiem izdodas nonākt uz lauciņa ar numuru "63" spēles centrā. Šis spēlētājs ir uzvarētājs.

NB!!! Lai nokļūtu uz lauciņa "63", ir jāuzmet precīzs skaitlis": ja skaitlis uz metamajiem kauliņiem ir lielāks par lauciņu skaitu, kas ved līdz skaitlim "63", nonākot līdz "63", atlikušais skaits jāskaita atpakaļ no lauciņa "63".

3.spēle – Deviņviru Morriss

Nepieciešamais spēlei: spēles pamatne, 9 spēļu kauliņi katram dalībniekam.

Spēle piemērota 2 spēlētājiem.



Sagatavošanās spēlei: Katrs spēlētājs novieto savus 9 kauliņus ārpus spēles laukuma, tā malā, rindiņā sev pretī. Spēles gaitā kauliņi tiek novietoti uz laukuma vietās, kas apzīmētas ar punktiem.

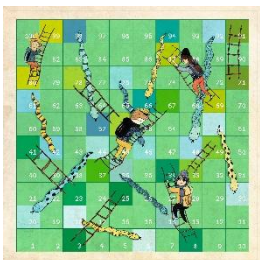
Spēles norise: Pirmais spēlētājs novieto savu pirmo kauliņu kādā no brīvajām vietām uz laukuma. Pēc tam otrs spēlētājs noliek laukumā vienu no saviem kauliņiem. Tā viens pēc otra laukumā tiek izlikti visi 18 kauliņi. Kad izlikti visi kauliņi, tie var sākt savstarpēji pārvietoties pa spēles laukumu.

Ja spēlētājam izdodas novietot vienā rindā 3 savus kauliņus (skaitās tikai tad, ja rinda veidojas uz līnijas), spēlētājs var noņemt no spēles laukuma jebkuru pretinieka kauliņu, kas nav iekļauts triju kauliņu rindā. Noņemtais kauliņš vairs spēlē nepiedalās.

Pārvietojot kauliņus, jāņem vērā, ka tie var pārvietoties tikai pa līnijām un nedrīkst pārlēkt pāri citiem kauliņiem. Kad spēlē palikuši tikai 3 spēlētāja kauliņi, viņš tos drīkst pārvietot uz jebkuru tukšo vietu laukumā.

Dalībnieks uzvar spēli, ja pretiniekam laukumā palikuši tikai 2 kauliņi.

4.spēle – Cirkis



Nepieciešamais spēlei: spēles pamatne, 1 spēļu kauliņš katram dalībniekam un 1 metamais kauliņš.

Spēle piemērota 2 - 4 spēlētājiem.

Spēles norise: Visi spēlētāji novieto savus kauliņus blakus lauciņam "1". Tad visi pēc kārtas met metamu kauliņu. Spēlētājs var paiet uz priekšu tik lauciņus, kāds skaitlis uzmests ar metamu kauliņu.

Lauciņš ar trepēm: Ja kauliņš nonāk uz kāda no lauciņiem, pie kura sākas trepes, kauliņš "uzkāpj" pa kāpnēm līdz lauciņam, kur kāpnis beidzas. Kāpnis vienmēr ved augšup.

Lauciņš ar čūsku: Ja kauliņš nonāk uz kāda lauciņa, uz kura atrodas čūskas aste, kauliņš "noslīd" lejā līdz lauciņam, kur atrodas čūskas galva. Čūska vienmēr ved lejup.

Spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais sasniedz lauciņu ar numuru "100".

NB!!! Lai nokļūtu uz lauciņa "100", ir jāuzmet precīzs skaitlis": ja skaitlis uz metamajiem kauliņiem ir lielāks par lauciņu skaitu, kas ved līdz skaitlim "100", nonākot līdz "100", atlikušais skaits jāskaita atpakaļ no lauciņa "100".

5.spēle – Dambrete

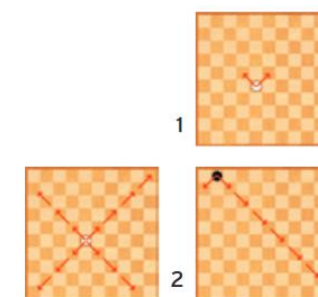
Nepieciešamais spēlei: spēles pamatne, 20 spēļu kauliņi katram dalībniekam.

Spēle piemērota 2 spēlētājiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš nokauj visus pretinieka kauliņus vai nobloķē pretinieka kauliņus tā, lai nebūtu iespējams vairs veikt nevienu gājienu.

Sagatavošanās spēlei: Katrs spēlētājs novieto savus dambretes kauliņus uz sarkanajiem lauciņiem, pamīšus izvietojot visus kauliņus četrās rindās. Spēli sāk spēlētājs, kuram ir zilie spēles kauliņi.

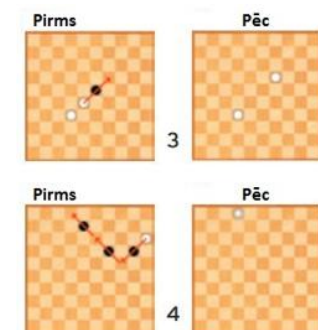
Kustība:



1 - Pārvieto kauliņus uz priekšu pa diagonāli, pa vienam lauciņam katrā gājienā.

Ja kauliņš sasniedz pretējo malu, tas kļūst par "karali". Lai atšķirtu to no citiem, tam var uzlikt kādu citu no nokautajiem kauliņiem kā "kroni".

2 - Karalis var pārvietoties vairāk kā vienu lauciņu, turklāt var pārvietoties gan uz priekšu, gan atpakaļ pa jebkuru no diagonālēm.



Kaušana:

Kaušana ir obligāta. Ja kauliņš nonāk pozīcijā, kur tas var nokaut pretinieka kauliņu, tas ir jādara. Ja tas netiek darīts pretinieks var pieprasīt noņemt kauliņu no laukuma.

Kauliņi, kas tiek nokauti, tiek noņemti no spēles laukuma.

3 – Pāri kauliņam – Pretinieka kauliņš var tikt nokauts, pārlēcot tam pāri uz priekšu vai atpakaļ. To iespējams izdarīt tikai tad, ja lauciņš aiz pretinieka ir brīvs.

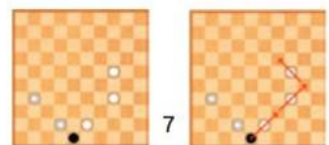
4 – Ja ir iespējams soli pa solim šādi pārlēkt vairākiem kauliņiem, tad vienā gājienā var nokaut vairākus pretinieka kauliņus. Pēc tam gājiens tiek nodots otram spēlētājam.



5 – Nokaut ar karali – karalis var nokaut pretinieka kauliņu arī no lielāka attāluma, kustoties gan uz priekšu, gan atpakaļ pa diagonāli. Arī šajā gadījumā pretinieku var nokaut tikai tad, ja lauciņš aiz pretinieka kauliņa ir brīvs.



6 – Pēc pirmā kauliņa nokaušanas karalis var turpināt šķērsot laukumu pa diagonālēm, ja tādējādi iespējams nokaut vēl citus kauliņus, kas gadās ceļā. Pēc gājiena pabeigšanas gājiens tiek nodots otram spēlētājam.



7 – Ja vienlaikus ir iespēja doties divos dažādos virzienos, jāizvēlas tā iespēja, kas ļauj nokaut pēc iespējas vairāk kauliņu. Piemēram, pat, ja dodoties otrā virzienā varētu nokaut divus karaļus, jāizvēlas virziens, kurā var nokaut 3 parastos kauliņus.

Spēle ir uzvarēta, ja pretiniekam vairs nav, kur iet, vai arī, ja visi pretinieka kauliņi ir nokauti.

Spēle var tik pārtraukta, ja spēlētāji veic vienas un tās pašas kustības jau trešo reizi pēc kārtas, kā arī tad, ja pēc 20 gājieniem neviens joprojām nav uzvarējis.

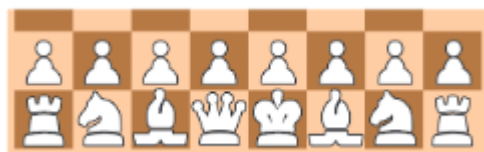
6.spēle – Šahs

Nepieciešamais spēlei: spēles pamatne, 16 spēļu kauliņi katram dalībniekam.

Spēle piemērota 2 spēlētājiem. Spēlētāji izstrādā stratēģiju, lai apspēlētu pretinieka taktiku un uzvarētu. Spēle tiek spēlēta uz šaha galdiņa, ko veido 64 pārmaiņus balti un melni kvadrāti. Vienmēr novietojiet šaha galdiņu tā, lai gaišais lauciņš ir katra spēlētāja labajā pusē!

Katram spēlētājam ir 16 figūras: 1 karalis, 1 dāma, 2 torņi, 2 laidņi, 2 zirgi and 8 bandinieki, kas tiek izvietoti noteiktā secībā, kā parādīts attēlā.

Svarīgi: dāmas vienmēr tiek novietotas uz savas krāsas lauciņa, tādējādi abas dāmas atrodas tieši pretī viena otrai, skatoties pāri šaha galdiņam.



Spēles mērķis: sagūstīt pretinieka karali, neatstājot iespēju izvairīties no “nokaušanas” (“šahs un mats”).

Sagatavošanās spēlei: Izlozē, kuram būs gaišie kauliņi. Tas spēlētājs arī sāk spēli. Spēlētāji veic gājienu vienu aiz otra.

Kā spēlēt: Katra no 6 figūrām pārvietojas atšķirīgi. Figūras nevar pārvietoties cauri citām figūrām (tomēr zirgs var pārlēkt citām figūrām), un nekad nevar pārvietoties uz lauciņu, uz kura jau atrodas viena no šī spēlētāja figūrām. Tomēr tās var tikt pārvietotas uz lauciņu, ieņemot pretinieka figūras vietu, nokaujot šo figūru. Figūras parasti tiek pārvietotas uz pozīcijām, kur tās var nokaut citas figūras (ieņemot to vietas uz galdiņa), vai aizstāvēt savas figūras, ja tās tiek nokautas, vai pozīcijā, lai kontrolētu svarīgus spēles lauciņus.

Karalis ir svarīgākā figūra, tomēr viena no vājākajām. Karalis var veikt kustību tikai pa vienu lauciņu jebkurā virzienā - uz augšu, uz leju, uz sāniem un pa diagonāli. Karalis nekad nedrīkst pārvietoties tā, lai tiktu apdraudēts. Kad karalim uzbrūk cita figūra, tas tiek saukts par “šahu”.

Karalis spēj veikt arī īpašu kustību, sauktu par “rokādi”. Šī kustība ļauj jums paveikt divas svarīgas lietas vienā gājienā: nogādāt karali drošībā un izdabūt torni no stūra, iesaistot to spēlē. Savā gājienā spēlētājs var pārvietot savu karali divus lauciņus uz vienu sānu un tad pārvietot torni no tā pozīcijas stūrī, uz pozīciju blakus karalim, karaļa otrā pusē. Tomēr, lai veiktu rokādi, ir jāievēro šādi nosacījumi:

- Tai ir jābūt karaļa pirmajai kustībai šajā spēlē
- Tai ir jābūt torņa pirmajai kustībai šajā spēlē
- lai veiktu gājienu, starp karali un torni nedrīkst būt nevienas figūras
- karalis neatrodas “šaha” pozīcijā.

Kustība iespējama šādos divos veidos:



Citu figūru kustība:

- **Dāma** ir pati spēcīgākā figūra. Tā var kustēties jebkurā taisnā virzienā - uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem, vai pa diagonāli - cik tālu vien iespējams nešķērsojot lauciņu, uz kura atrodas kāda cita šīs pašas krāsas figūra.
- **Tornis** var pārvietoties, cik tālu vien vēlas, bet tikai uz priekšu, atpakaļ, vai uz sāniem. Torņi ir sevišķi spēcīgas figūras, kad aizsargā vienu otru un darbojas kopā!

- **Laidnis** var pārvietoties, cik tālu vien vēlas, bet tikai pa diagonālēm. Katrs laidnis spēli sāk uz vienas krāsas lauciņa (gaišas, vai tumšas) un vienmēr paliek tikai uz šīs krāsas lauciņiem. Laidņi labi sadarbojas savā starpā, jo piesedz viens otra vājās vietas.
- **Zirgs** pārvietojas ļoti atšķirīgi no citām figūrām - pārvietojoties divus lauciņus vienā virzienā un tad vēl vienu, 90 grādu leņķī, veidojot "L" veida formu. Zirgi arī ir vienīgās figūras, kas spēj pārvietoties pāri citām figūrām.
- **Bandinieks** pārvietojas un kauj atšķirīgos veidos: tie pārvietojas tikai uz priekšu, bet kauj pa diagonāli. Bandinieki pārvietojas uz priekšu tikai par vienu lauciņu, izņemot savu pirmo gājieni, kad tie var pārvietoties uz priekšu par diviem lauciņiem. Bandinieki var kaut uz priekšu pa diagonāli viena lauciņa attālumā. Tie nekad nepārvietojas un nekauj atmuguriski. Ja tieši bandinieka priekšā atrodas cita figūra, bandinieks nevar pārvietoties garām šai figūrai, vai to nokaut.

Kaušana

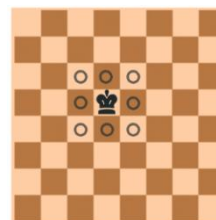
- Ja pretinieks nonāk uz lauciņa, kur stāv figūra, tā tiek nokauta un noņemta no spēles laukuma. Pretinieks var nokaut figūru, pārvietojoties atbilstoši attiecīgās figūras kustībai, izņemot gadījumā, ja kaušanai tiek izmantots bandinieks, jo bandinieks pārvietojas uz priekšu, bet kauj uz priekšu pa diagonāli.
- Karalis ir ielenkts ("šahs"), ja tas atrodas bīstamā vietā, kur to nākošajā gājienā var nokaut kāda no pretinieka figūrām. Šajā gadījumā pretinieks saka "šahs" un dod iespēju glābt karali.
- Ja karalim nav, kur "bēgt" (lai kur karalis pārvietos, viņu var nokaut, un nav nevienas figūras, kas varētu nostāties starp karali un uzbrucēju, lai to pasargātu), tad pretinieks paziņo "šahs un mats" un spēle ir uzvarēta.

Šaha spēle var beigties arī citos gadījumos:

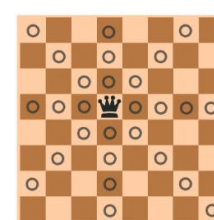
- Ja rodas "strupceļš" – tas nozīmē, ka nav "šahs", bet jebkura tālāka kustība var radīt "šaha" apdraudējumu karalim;
- Ja pārvietojoties jebkurā virzienā, visu laiku atkārtojas "šahs";
- Ja viena un tā pati pozīcija atkārtojas 3 reizes;
- Ja spēlētājiem nav pietiekoši daudz figūru, lai izveidotu "šahu un matu"
- Ja ir veiktas jau 50 kustības, bet vēl nav nokauta neviena figūra vai arī bandinieki tā arī nav izkustējušies no sākuma pozīcijas.

Figūru kustības:

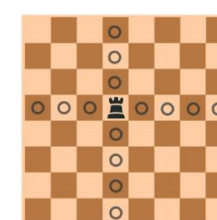
Karalis



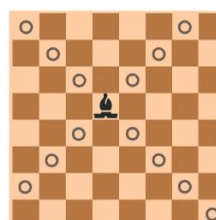
Dāma



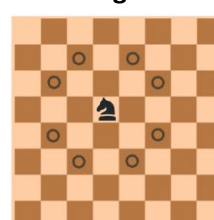
Tornis



Laidnis



Zirgs



Bandinieks



METAMO KAULIŅU SPĒLES

7.spēle – Metamais kauliņš 10 000

Nepieciešamais spēlei: 5 metamie kauliņi.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 8 gadiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš sakrāj 10 000 punktus.

Spēles noteikumi: Šo spēli īsumā var raksturot – "apstājies vai riskē!" Kamēr vien vinnē punktus, spēlētājs var turpināt mest kauliņus. Lai sāktu sacensties, spēlētājam vienā gājienā jāsakrāj vismaz 750 punkti. Pēc tam spēli var turpināt neatkarīgi no tā, cik punktu tiek uzņemti.

Jebkurā brīdī spēlētājs var izvēlēties pārtraukt spēli un nodot gājieni nākošajam spēlētājam. Šajā gadījumā jāpieraksta tā brīža rezultāts. Ja spēlētājs tomēr izvēlas izmantot gājieni un mest kauliņus, vienmēr pastāv risks uzņemt neveiksmīgu skaitļu kombināciju un zaudēt visu.

Veiksmīgākās kauliņa puses:

- "1" ir vērts 100 punktus
- "5" ir vērts 50 punktus

Veiksmīgās kombinācijas:

- Trīs no viena veida (piemēram, trīs divnieki) – to vērtība ir 100 x uzmetais kauliņa skaitlis. Piemēram, ja tiek uzmeti trīs divnieki, to vērtība ir 200 punkti (100x2).
- Trīs vieninieki – šīs kombinācijas vērtība ir 1000 punkti.
- Četri no viena veida (piemēram, četri divnieki) – dubulto kombinācijas “trīs no viena veida” vērtību. Piemēram, ja tiek uzmeti četri divnieki, to vērtība ir 400 punkti (100x2= 200 (kā rēķinot “trīs no viena veida”), pēc tam dubultojot, 200x2 = 400 punkti).
- Pieci no viena veida (piemēram, pieci divnieki) – dubulto kombinācijas “četri no viena veida” vērtību. Piemēram, ja tiek uzmeti pieci divnieki, to vērtība ir 400 punkti (100x2= 200 (kā rēķinot “trīs no viena veida”), pēc tam dubultojot, 200x2 = 400 punkti).
- Pieci skaitļi secīgā kārtībā (1,2,3,4 un 5 vai 2,3,4,5 un 6) – šīs kombinācijas vērtība ir 1500 punkti.

Svarīgi! Kombinācijas “Trīs no viena veida” un “Pieci skaitļi secīgā kārtībā” skaitās tikai tad, ja izmestas vienā metienā. Savukārt kombinācijas “četri no viena veida” un “pieci no viena veida” var tikt izmestas vienā metienā vai arī izveidotas, sakombinējot ar jau esošu kombināciju “Trīs no viena veida”. Piemēram, ja tiek izmests “trīs no viena veida”, spēlētājs var riskēt un mest atlikušos divus kauliņus vēlreiz, lai sakrātu “Četri no viena veida” vai “Pieci no viena veida”.

Savā gājienā spēlētājs izmet 5 metamos kauliņus. Aplūko uzmetos skaitļus, atrodi kombinācijas un saskaiti punktus, ko esi ieguvis! Pēc tam vari izlemt, vai vēlies paturēt un pierakstīt esošo rezultātu vai riskēt un iegūt vairāk punktu. Ja spēlētājs izvēlas turpināt, tad kauliņi, kas jau veido kombināciju, tiek atlikti maliņā, un izmesti tiek atlikušie kauliņi. Ja kauliņi tiek izmesti veiksmīgi un veido kombināciju, tie var tikt izmesti vēlreiz, taču jāņem vērā, ka, ja nākošais metiens nebūs veiksmīgs, tiks zaudēti visi šajā gājienā iegūtie punkti.

Pēc tam gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Piemērs:

1.metiens (izmet visus 5 metamos kauliņus): tiek uzmeti skaitļi 6, 6, 6, 4 un 3. Spēlētājs iegūst 600 punktus. (“Trīs no viena veida” – 3 sešinieki = 100 punkti x 6 = 600 punkti)

2.metiens: tā kā 3 sešinieki veido kombināciju, tālāk ir iespēja pārnest divus atlikušos kauliņus – 4 un 3. Pārmetot šos divus kauliņus, tiek uzmests 6 un 1. Šajā gadījumā tad tiek iegūts jauns rezultāts 600x2= 1200 punkti (jo veidojas kombinācija “Četri no viena veida” – 4 sešinieki), bet atlikušais kauliņš ar skaitli “1” dod vēl papildus 100 punktus. Kopā tie jau ir 1300 punkti.

3.metiens: ja pēc otrā metiens spēlētājs neizlemj apstāties, bet turpina mest, izmetot atkārtoti visus 5 kauliņus. Ja tiek uzmests 3, 3, 4, 2 un 6, kas savstarpēji

neveido nekādas kombinācijas, šis metiens ir bijis neveiksmīgs un spēlētājs zaudē arī visus iepriekš šajā gājienā sarēķinātos punktus.

Uzvara: spēli uzvar dalībnieks, kuram pirmajam izdodas savākt 10000 punktus.

8.spēle - Kuģis, kapteinis un apkalpe

Nepieciešamais spēlei: 5 metami kauliņi.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 7 gadiem.

Spēles mērķis: 10 gājienu laikā “nokuģot vistālāko ceļu”.

Spēles noteikumi: Met metamos kauliņus. Lai sāktu “kuģot”, jāuzmet 6 jeb “kuģis”, pēc tam 5 jeb “kapteinis”, un tad 4 jeb “apkalpe”. Ja netiek uzmests “kuģis”, jāpārmet visi kauliņi, jo nedrīkst paturēt “kapteini” vai “apkalpi” pirms nav iegūts kuģis. Tāpat arī nedrīkst paturēt “apkalpi” pirms nav iegūts “kapteinis”. Lai paturētu apkalpi, vispirms jāiegūst kuģis un kapteinis. Visi šie trīs skaitļi (6, 5 un 4) ir jāuzmet vienā metienā vai arī vairākos metienos, bet ievērojot iepriekš minēto secību. Katrā gājienā spēlētājs var mest kauliņus trīs reizes. Līdzko ir izdevies iegūt “kuģi”, “kapteini” un “apkalpi”, pārējie kauliņi tiek skaitīti, kā nokuģotās jūras jūdzes.

Piemērs: Ja tiek uzmests 6,5,4, 3 un 2. 6 ir kuģis, 5 ir kapteinis, 4 ir apkalpe, bet 3 un 2 veido nokuģotās jūras jūdzes. 3 + 2 = 5 jūdzes. Šīs jūdzes pieraksta un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam. Ja gājiena laikā neizdodas uzmet 6, 5 un 4, punkti neskaitās.

Spēle beidzas, kad katrs spēlētājs ir izspēlējis 10 gājienu. Tad tiek saskaitītas katra dalībnieka nokuģotās jūras jūdzes un tas, kuram izdevies nokuģot vistālāk, uzvar.

9.spēle – Ne 5, ne 2.

Nepieciešamais spēlei: 4 metami kauliņi.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 6 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt visvairāk punktu katrā no gājieniem.

Spēles gaita: met metamos kauliņus un saskaiti iegūtos punktus! Skaitīšanā netiek iekļauti divnieki un piecieki. Ja tiek uzmests 2 un/vai 5, šie kauliņi tiek nolikti malā, bet pārējie kauliņi tiek mesti atkārtoti un uzmetie punkti tiek atkal pieplusoti pie rezultāta. Ja tiek uzmests vēl kāds 2 vai 5, tie atkal tiek atlikti maliņā. Tad atkal atlikušie kauliņi tiek mesti un pieskaitīti, līdz brīdim, kad visi 4 kauliņi ir atlikti malā, kā 2 vai 5. Kad tas noticis, pieraksta gājiena gala rezultātu un gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Uzvara: pēc 10 gājieniem, spēlētāji saskaita sakrātos punktus un spēlētājs, kurš ieguvis visvairāk punktu, uzvar.

10.spēle – Pokers ar metamo kauliņu

Nepieciešamais spēlei: 5 metemie kauliņi un 10 žetoni katram spēlētājam.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 8 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt visvairāk žetonu.

Spēles gaita: Spēlētājs izlemj likmi (cik daudz žetonu novietot uz galda) – vienu vai divus, un pēc tam met metamo kauliņu (var mest līdz pat 3 reizēm), lai izveidotu visspēcīgāko kombināciju. Nākošie spēlētāji nedrīkst mest vairāk reižu, kā metis pirmais spēlētājs. Pēc pirmā metiena spēlētājs var izlemt, vai mest vienu, dažus vai visus metamos kauliņus atkārtoti.

Spēlētājs, kuram izdevies uzvest visspēcīgāko kombināciju, paņem likmes un uzsāk jaunu raundu, atkal metot visus metamos kauliņus.

Uzvara: Līdzko kādam no spēlētājiem beidzas žetoni, spēle beidzas un uzvar dalībnieks, kuram ir visvairāk žetonu.

Iespējamās kombinācijas augošā secībā pēc to stipruma:

Pāris = 2 vienādi kauliņi (piemēram, divi divnieki vai divi četrinieki utt.)

Divi pāri = 2 vienādu kauliņu pāri (piemēram, divi divnieki + divi četrinieki)

Trīs vienādie = 3 vienādi kauliņi (piemēram, trīs divnieki)

Secība jeb Straits = 5 kauliņi ar secīgām vērtībām pēc kārtas (piemēram, 2, 3, 4, 5 un 6)

Pilna māja (Full House) = 3 vienādi kauliņi + pāris (piemēram, trīs divnieki un divi četrinieki)

Četri vienādie = 4 vienādi kauliņi (piemēram, četri divnieki)

Pokers (visvērtīgākā kombinācija) = 5 vienādi kauliņi (piemēram, pieci divnieki)

11.spēle – Jahtzī

Nepieciešamais spēlei: 5 metemie kauliņi un blociņš rezultātu pierakstīšanai.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 8 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt visvairāk punktu, uzmetot nepieciešamās kombinācijas.

Spēles gaita: Spēlētāji pēc kārtas met metamos kauliņus un drīkst mest trīs reizes, lai izveidotu kādu no kombinācijām. Katrā nākošajā metienā spēlētājs var izlemt, vai pārmet visus kauliņus, vai tikai dažus no tiem.

Pēc trešā metiena, ja metemie kauliņi veido kādu no kombinācijām, kas parādītas rezultātu lapā, pierakstiet atbilstošo punktu skaitu tam paredzētajā lauciņā. Ja kombināciju nav, rezultāta lauciņā jāieraksta "0".

Kolonna "↓" jāspēlē dilstošā secībā, sākot no Jahtzī.

Kolonna "↑" jāspēlē augošā secībā, no Jahtzī līdz 1.

Kolonnu "↕" var spēlēt jebkādā secībā.

NB! Lai spēli padarītu īsāku, var izlemt izspēlēt tikai dažas no kolonnām.

Uzvara: Spēle beidzas, kad aizpildīti visi rezultātu tabulas lauciņi. Uzvar spēlētājs, kurš iegūvis visvairāk punktu.

Punktu skaitīšanas tabula

Kombinācija no	Punktu skaits
1	1 x uzņemto vieninieku skaits
2	2 x uzņemto divnieku skaits
3	3 x uzņemto trijnieku skaits
4	4 x uzņemto četrnieku skaits
5	5 x uzņemto piecinieku skaits
6	6 x uzņemto šešnieku skaits
Kopsumma 1	Kopējais punktu skaits no augstāk minētajām kombinācijām
Bonuss par pirmo rezultātu (Kopsumma $\geq 63 = 35$)	Ja pirmā punktu kopsumma ≥ 63 , tad tiek iegūti 35 punkti
Minimālā kopsumma	Metamo kauliņu kopsumma, ja summa < 20
Maksimālā kopsumma	Metamo kauliņu kopsumma, ja summa > 20
Kopsumma 2	Kopsumma, saskaitot šajā posmā iegūtos punktus
Trīs vienādi kauliņi (piem., 3 divnieki)	25 punkti
Pilna māja (Full House) = 3 vienādi metemie kauliņi + 2 vienādi kauliņi (piem., 3 divnieki un 2 piecinieki)	30 punkti
Mazais straits: 1-2-3-4, 2-3-4-5 vai 3-4-5-6	25 punkti
Četri vienādi kauliņi (piem., 4 piecinieki)	35 punkti
Lielais straits: 1-2-3-4-5 vai 2-3-4-5-6	40 punkti
Jahtzī: 5 vienādi kauliņi (piem., 5 divnieki)	50 punkti
Kopsumma 3	Kopsumma, saskaitot šajā posmā iegūtos punktus
Gala rezultāts	Kopsumma 1 + Kopsumma 2 + Kopsumma 3

12.spēle – Acīte (Black Jack)

Nepieciešamais spēlei: 3 metemie kauliņi un 5 žetoni katram spēlētājam.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 8 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt visus žetonus.

Spēles gaita: Spēlētāji pēc kārtas met metamos kauliņus. Pēc pirmā metiena tiek saskaitīts, cik punktu ir uzņemts. Pēc tam spēlētājs var izlemt – mest vēl vai dot gājienu nākošajam spēlētājam. Ja spēlētājs izlemj turpināt mest, viņš var izvēlēties, vai pārmet visus, divus vai tikai vienu kauliņu, pēc tam jauniegūtie punkti tiek pieskaitīti iepriekšējā metiena punktu summai. Tā līdz brīdim, kamēr spēlētājs izlemj apstāties.

Mērķis katrā gājienā ir iegūt tieši 21 punktu vai iegūt pēc iespējas tuvāku rezultātu, nepārsniedzot 21 punktu robežu.

Ja tiek uzņemts par daudz, pārsniedzot 21 punktu robežu, spēlētājam jānovieto viens no saviem žetoniem galda centrā.

Spēlētājs, kurš raundā iegūst 21 punktu vai vistuvāko punktu skaitu skaitlim 21, iegūst visus žetonus, kas ir galda centrā, kā arī papildus iegūst vēl vienu žetonu no katra spēlētāja (arī no tiem, kas jau bija novietojusi žetonu galda vidū, pārsniedzot 21 punkta robežu, tādējādi šie spēlētāji zaudē 2 žetonus raundā).

Uzvara: Spēli uzvar dalībnieks, kurš iegūvis visus žetonus.

13.spēle – 421

Nepieciešamais spēlei: 3 metāmie kauliņi un 21 žetons.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 8 gadiem.

Spēles mērķis: Tikt vaļā no visiem žetoniem.

Spēles gaita: Spēle norisinās divos posmos – “uzlāde” un “izlāde”. Pirmā posma laikā zaudētāji tiek “uzlādēti” ar žetoniem, kas atrodas galda centrā. Pirmajā posmā spēlētāji met kauliņus tikai vienu reizi.

Otrajā spēlēs posmā spēlētāji tiek vaļā no žetoniem jeb “izlādē” tos.

Gājiena laikā spēlētājs sāk ar to, ka uzmet 3 metāmos kauliņus. Ja spēlētāju apmierina uzmetā kombinācija, viņš gājienu nodod tālāk nākošajam spēlētājam. Ja spēlētājs nav apmierināts ar iegūto kombināciju, viņš var pārmet vienu, divus vai visus trīs kauliņus. Nepārmesto kauliņu vērtība saglabājas un var tikt izmantota kombinācijās. Kauliņu izmešana vienā gājienu iespējama ne vairāk kā 3 reizes, tad gājienam pāriet pie nākošā spēlētāja.

Nākošajiem spēlētājiem kauliņi jāmet tikpat reižu, cik izmeta pirmais spēlētājs. Piemēram, pat ja pirmajā metienā tiek uzmetta laba kombinācija, bet pirmais spēlētājs bija veicis 3 metienus, tad arī šim spēlētājam ir jāizjauc esošā kombinācija un jāpārmet vismaz viens no kauliņiem vēl divas reizes.

Kad visi spēlētāji ir veikuši gājienu, raunda uzvarētājs ir spēlētājs, kuram izdevies uzmet vislabāko kombināciju.

Pirmajā posmā jeb “uzlādē” spēlētājs, kurš uzmetis kombināciju ar viszemāko vērtību, paņem no galda centra tik žetonu, cik norādīts pie atbilstošās kombinācijas. “Uzlādes” posms beidzas brīdī, kad galda centrā vairs nav žetonu.

Tad sākas spēles otrs posms jeb “izlāde” – tās laikā spēlētājs, kurš uzmet vislabāko kombināciju, atbrīvo sevi no noteikta skaita žetoniem. “Izlādes” posms noslēdzas brīdī, kad kādam no spēlētājiem izdodas tikt vaļā no visiem saviem žetoniem.

Kombinācijas:

- **Ja kāds uzmet 421** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 10 žetonus
- **Ja kāds uzmet 111** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 7 žetonus
- **Ja kāds uzmet 116 vai 666** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 6 žetonus
- **Ja kāds uzmet 115 vai 555** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 5 žetonus

- **Ja kāds uzmet 114 vai 444** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 4 žetonus
- **Ja kāds uzmet 113 vai 333** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 3 žetonus
- **Ja kāds uzmet 112 vai 222** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 2 žetonus
- **Ja kāds uzmet “straitu”, t.i., 3 ciparus pēc kārtas, piemēram, 123, 234, 345 u.t.t.** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 2 žetonus
- **Ja kāds uzmet secīgi divus skaitļus, piemēram 665 vai 664** > spēlētājs ar vissliktāko kombināciju saņem 1 žetonu.

Lai arī kāda ir labākā kombinācija raundā, spēlētājs, kurš uzmet **221**, viszemāko iespējamo kombināciju, saņem 2 žetonus.

Posmā “izlāde” tiek izmantota tā pati vērtību tabula, tikai tas, kurš, piemēram, uzmet vislabāko kombināciju **421**, var atbrīvot sevi no 10 žetoniem, atdodot tos spēlētājam ar vissliktāko kombināciju, utt.

Uzvara: Spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem iegūvis visus žetonus. Spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais ticis vaļā no saviem žetoniem.

KĀRŠU SPĒLES

Vispārējie noteikumi: spēle norisinās pulksteņrādītāja virzienā. Dalot kārtis, vienmēr jāsāk dalīt kārtis no spēlētāja, kas atrodas pa kreisi. Pirmais spēlētājs, kurš sāk partiju vienmēr ir spēlētājs, kurš sēž pa kreisi no kāršu izdalītāja. Kārtis katram spēlētājam daļa pa vienai.

14.spēle – Kempis

Nepieciešamais spēlei: kāršu kava ar 52 kārtīm, bez džokeriem.

Spēle piemērota 4 spēlētājiem, vecumā no 7 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt savai komandai visvairāk punktu.

Spēles noteikumi: Spēlētāji izveido divas komandas pa divi. Katra komanda aiziet uz vietu, kur tos nedzird pretinieki, un vienojas par slepeno signālu (piemēram, piemiegt ar aci, pakasīt ausi u.t.t.). Kas abas komandas vienojušās par signālu, viens no spēlētājiem izdala visiem kārtis – 4 kārtis katram spēlētājam. Atlikušās kārtis novieto kaudzītē galda vidū. Visi spēlētāji aplūko savas kārtis, nerādot tās citiem. Tad kāršu izdalītājs paņem vēl 4 kārtis no kaudzītes galda vidū, un novieto tās rindiņā uz galda ar attēlu uz augšu. Mērķis ir sakrāt četras vienas vērtības kārtis, cik ātri vien iespējams (piemēram, četrus kalpus, četrus divniekus utt.).

Visi spēlētāji spēlē vienlaikus un var paņemt jebkuru kārti no galda vidus, samainot to pret kādu no kārtīm, kas ir spēlētāja rokās.

Kad spēlētāji ir beiguši kāršu apmaiņu, kāršu dalītājs pārlicinās, vai uz galda atrodas četras kārtis. Ja neviens no spēlētājiem vairs neko nevēlas samainīt, kāršu dalītājs savāc tās un noliek galda malā ar attēliem uz leju. Tad no kaudzītes galda vidū tiek paceltas 4 jaunas kārtis un atkal novietotas rindīnā uz galda, ar attēliem uz augšu un spēlētāji atkal atsāk kāršu apmaiņu, utt.

Kad spēlētājam ir izdevies sakrāt 4 vienādu vērtību kāršu kombināciju, piemēram, 4 kalpus, viņam jābada slepenais signāls savam komandas biedram, vienlaikus cenšoties nepievērst pretinieka uzmanību. Komandas biedram šis slepenais signāls ir jāpamana un tajā brīdī jāiesaucas "Kemps!". **Ja tas izdodas, komanda iegūst 1 punktu.**

Ja vienā brīdī kombināciju ir izdevies sakrāt abiem komandas biedriem un abi nolasa slepeno signālu, tad abiem reizē jāiesaucas "Dubultkemps!". **Ja tas izdodas, komanda iegūst 4 punktus.**

Ja kādam no pretiniekiem šķiet, ka ir sapratis otras komandas slepeno signālu un to pamana, tad viņam jāiesaucas "Pieķerts Kemps!". Tad viņam jāpaskaidro, kāds, viņaprāt, ir pretinieku slepenais signāls. Ja slepenais signāls ir uzminēts, tad spēle tiek iepauzēta, lai pieķertā komanda varētu izdomāt jaunu slepeno signālu. **Šajā gadījumā pretinieks iegūst 4 punktus.** Ja pretinieks ir kļūdījies un nav atminējis slepeno signālu, spēle turpinās. **Par kļūdīgu minējumu, pretinieks zaudē 2 punktus.**

Uzvara: Spēles sākumā spēlētāji vienojas, cik punktu jāsakrāj, lai uzvarātu. Komanda, kas pirmā sakrāj šo punktu daudzumu, uzvar.

15.spēle – Barbu

Nepieciešamais spēlei: kāršu kava ar 52 kārtīm, bez džokeriem.

Spēle piemērota 4 spēlētājiem, vecumā no 7 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt pēc iespējas mazāk punktu.

Spēles noteikumi: Katra partija sastāv no 4 posmiem. Katrs posms sastāv no 6 nosacījumiem.

Nosacījumi:

1. **Bez stiķiem:** iegūsti pēc iespējas mazāk stiķu. (2 punkti par katru iegūto stiķi)
2. **Bez dāmām:** centies izvairīties no dāmu iegūšanas savos stiķos. (6 punkti par katru iegūto dāmu)
3. **Bez sirdīm:** centies izvairīties no ercenu iegūšanas savos stiķos. (6 punkti par katru iegūto ercenu)
4. **Bez ercena kunga (Barbu):** centies izvairīties no ercena kunga iegūšanas savos stiķos. (20 punkti par kunga iegūšanu)
5. **Bez pēdējā stiķa:** centies izvairīties iegūt pēdējo stiķi. (20 punkti par pēdējā stiķa nolikšanu)

6. **Juceklis:** visu iepriekšējo nosacījumu ievērošana, cenšoties izvairīties no stiķiem, dāmām, erceniem, kungiem un pēdējā stiķa. (punkti tiek saskaitīti, ņemot vērā visu iepriekšējo nosacījumu punktu sadalījumu)

Sagatavojiet punktu skaitīšanas tabulu, sarakstot spēlētāju vārdus vienā rindīnā, kā stabiņu virsrakstus, bet līmeņu nosaukumus saraksta kreisajā malā vienu zem otra.

Jaunākais spēlētājs sāk un vada pirmo raundu. Viņš izdala kārtis visiem pārējiem spēlētājiem, uzsāk visus gājienu šajā raundā un nosaka, kādā secībā tiks izspēlēti visi 6 līmeņi. Nākošajā raundā vadību pārņem nākošais spēlētājs.

Dalot kārtis, tās visas jāizdala spēlētājiem. Vadoties pēc tā, kādas kārtis spēlētājs sev ir iedalījis, viņš kā vadītājs var izlemt, kuru no līmeņiem spēlēt. Vadītājs to pasaka skaļi un pirmais izliek pirmo kārti. Pārējie 3 spēlētāji pulksteņa rādītāja virzienā novieto uz galda arī savas kārtis. Kāršu vērtība tiek ņemta vērā šādā secībā, sākot ar dūzi, kā stiprāko kārti: **Dūzis (A), Kungs (K), Dāma (Q), Kalps (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

Spēlētājs, kurš gājienā noliek visvērtīgāko, stiprāko kārti, iegūst stiķi (visas 4 gājienā izliktās spēlētāju kārtis).

Liekot kārtis, spēlētājiem ir jāliek tā paša masta kārtis, kādu ir uzlicis pirmais spēlētājs. Piemēra, ja gājiens tiek uzsākts ar ercena kārti, arī pārējiem ir jāuzliek ercena kārts. Ja spēlētājam nav nevienas ercena kārts, viņš var novietot jebkuru citu kārti no tām, kas ir viņa rokās. Šajā gadījumā šī kārts nevar iegūt stiķi, pat ja tas ir dūzis. Tādējādi tā ir iespēja tikt vaļā no "neērtām" kārtīm.

Spēlētājs, kurš iegūst stiķi, sāk nākošo gājienu. Kad izspēlētas visas kārtis, spēlētāji saskaita punktus, ņemot vērā katru līmeņa noteikumus, kas izvēlēti raunda sākumā.

Uzvara: Pēc ceturtā raunda tiek saskaitīti visi spēlē iegūtie punkti un spēlētājs ar vismazāk iegūtajiem punktiem, uzvar.

16.spēle – Prezidents

Nepieciešamais spēlei: kāršu kava ar 54 kārtīm, ar džokeriem.

Spēle piemērota 4 spēlētājiem, vecumā no 8 gadiem.

Spēles mērķis: kļūt par prezidentu.

Sagatavošanās spēlei: Izdala spēlētāju starpā visas kārtis (arī džokerus).

Kāršu secība pēc to vērtības: Džokeris (visspēcīgākā kārts), 2, dūzis, kungs, dāma, kalps, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (visvājākā kārts).

Spēles noteikumi: Pirmais spēlētājs novieto uz galda vienu vai vairākas kārtis ar vienādu vērtību (piemēram, divus piecniekus). Nākošajam spēlētājam jānovieto tikpat daudz kāršu, bet ar augstāku vērtību. Piemēram, ja pirmais nolika divus piecniekus, nākošajam spēlētājam jānoliek divi sešnieki vai divas vēl vērtīgākas kārtis.

Ja spēlētājam nav kāršu, ko nolikt, vai arī viņš tās nevēlas izlikt, spēlētājs var izlaist gājieni un nodot to tālāk nākošajam spēlētājam.

Pēdējais spēlētājs, kurš noliek savu kārti vai kārtis, pēc kurām neviens no spēlētājiem varis nevar vai nevēlas uzlikt labākas kārtis, šis spēlētājs savāc visu kaudzīti un uzsāk jaunu apli – atkal izliek vienādas kārtis un pārējie mēģina uzlikt kaut ko vērtīgāku.

Spēlētājs, kuram pirmajam izdodas tikt vaļā no visām savām kārtīm, iegūst titulu “Prezidents”, otrs iegūst titulu “Viceprezidents”, trešais kļūst par “Viceneveiksminieku”, bet pēdējais ir “Neveiksminieks”.

Titula “Neveiksminieks” ieguvējs daļa kārtis nākošajam raundam. Jauno partiku sāk “Neveiksminieks”, savas divas labākās kārtis atdodot “Prezidentam”. Savukārt “Prezidents” viņam pretī iedod savas divas sliktākās kārtis. Savukārt “Viceneveiksminieks” vienu savu vērtīgāko kārti atdod “Viceprezidentam”, pretī saņemot “Vice prezidenta” sliktāko kārti.

Uzmanību: “Neveiksminieks” ir arī pirmais, kurš nākošajā raundā noliek uz galda savas kārtis.

Uzmanību: Tituli mainās pēc katra raunda, ņemot vērā jauno secību, kādā dalībnieki tiek vaļā no visām savām kārtīm.

17.spēle – Trakais astotnieks

Nepieciešamais spēlei: kāršu kava ar 54 kārtīm, ar džokeriem.

Spēle piemērota 2-5 spēlētājiem, vecumā no 7 gadiem.

Spēles mērķis: tikt vaļā no visām savām kārtīm, cik ātri vien iespējams.

Sagatavošanās spēlei: Izdala spēlētāju starpā visas kārtis.

Sagatavošanās spēlei un noteikumi: Katram spēlētājam izdala 8 kārtis. Atlikušās kārtis ar attēliem uz leju tiek sakārtotas kaudzītē galda vidū. Augšējo kaudzītes kārti pagriež otrādi un noliek blakus kavai. Spēlētājam savā gājienā jāvadās pēc centrā esošās kārts.

Spēlētājs var novietot vienu vai vairākas kārtis ar tādu pašu vērtību, ar tādu pašu mastu vai astotnieku no jebkura masta.

Dažām kārtīm ir īpaša loma:

- **Astotnieki** ļauj nomainīt mastu jebkurā brīdī. Uzliekot astotnieku, spēlētājs paziņo, uz kādu mastu vēlas pāriet (ercenu, kreici, kāravu vai pīķi).
- **Džokeri un divnieki** nosaka, ka nākošajam spēlētājam jāpaņem augšā divas kārtis.
- **Dūži** maina spēles gaitas virzienu
- Pēc **septītnieka** spēlētājam jāveic vēl viens gājieni

Ja spēlētājam nav atbilstošas kārts, ko novietot galda vidū, viņam jāpaņem augšā viena kārts no aizklātās kaudzītes galda vidū. Ja arī pēc tam spēlētājam nav nepieciešamās kārts, gājieni pāriet nākošajam spēlētājam.

Ja spēlētājam rokās paliek tikai viena kārts, viņam nekavējoties skali jāiesaucas “Kārts!” Ja spēlētājs aizmirst iesaukties un to pamana kāds no spēlētājiem, tad katrs no spēlētājiem šim aizmārsam iedod pa vienai savai kārtij un spēle turpinās.

Ja kāršu kava, no kuras tiek ņemtas kārtis, izbeidzas, tad tiek izmantota kava no jau izlietotajām kārtīm. Pēdējo nolikto kārti atstāj uz galda, bet pārējās samaisa un no tām izveido jaunu kāršu kavu, no kuras ņemt papildus kārtis.

Spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem tiek vaļā no visām savām kārtīm. Pārējie spēlētāji saskaita punktus no kārtīm, kas palikušas rokās.

Punktu skaitīšana: Punktus skaita spēlētājs, kurš pirmais tika vaļā no savām kārtīm. Pārējo spēlētāju punktus skaita pēc kāršu vērtības (dūzis – 40 punkti, kalps, dāma vai kungs = 10 punkti, bet skaitļu kārtis atbilst to punktu skaitam (10=10 punkti, 9= 9 punkti, 8=8 punkti utt.).

Uzvara: pēc pieciem raundiem par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kurš kopvērtējumā ieguvis vismazāk punktu.

18.spēle – Ēģiptes žurkas

Nepieciešamais spēlei: kāršu kava ar 52 kārtīm, bez džokeriem.

Spēle piemērota 4 spēlētājiem, vecumā no 8 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt visas kārtis.

Sagatavošanās spēlei un noteikumi: Izdala spēlētāju starpā visas kārtis. Katrs spēlētājs noliek savas kārtis kaudzītē ar attēliem uz leju. Savā gājienā spēlētājs apgriež pirmo kārti no savas kaudzītes augšas un novieto galda centrā, virsū iepriekšējā spēlētāja kārtij.

Ja iepriekšējais spēlētājs pirms tam ir apgriezis kārti ar attēlu, spēlētājam jāizpilda atbilstošas saistības, noliekot papildus kārtis no savas kaudzītes – ja uz galda ir nolikts kalps, tad jāapgriež un jānoliek vēl viena kārts, ja dāma – tad divas kārtis, ja kungs – tad trīs kārtis. Ja liekot papildus kārtis neesi nolīcis nevienu kārti ar attēlu (dāmu, kungu vai kalpu), spēlētājs, kurš bija uzlīcis attēla kārti, paņem pie sevis visu izlikto kāršu kaudzīti.

Ja, izliekot papildus kārtis, spēlētājam izdodas nolikt kārti ar attēlu (kalpu, dāmu vai kungu), saistības pāriet pie nākošā spēlētāja, kurš, ņemot vērā, kāda attēla kārts ir uzlikta, attiecīgi izliek vēl papildus vienu, divas vai trīs kārtis. Tad atkal jāskatās, vai spēlētājam ir izdevies izlikt attēla kārti – ja ne, kaudzīti paņem spēlētājs, kurš izlika pēdējo attēla kārti, ja jā – tad atkal saistības pāriet pie nākošā spēlētāja.

Ja viena aiz otras tiek izlikta 2 kārtis ar vienādu vērtību (neatkarīgi, vai tās abas izliek viens vai vairāki spēlētāji), spēlētājiem ātri jācenšas piesist pie kopējās kāršu kaudzes. Ātrākais spēlētājs, kurš pirmais piesit kaudzei galda centrā, iegūst visas kaudzē esošās kārtis.

Uzvara: spēli uzvar dalībnieks, kurš iegūst visas kārtis.

19.spēle – Velns!

Nepieciešamais spēlei: kāršu kava ar 52 kārtīm, bez džokeriem.

Spēle piemērota 3-6 spēlētājiem, vecumā no 8 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt tieši tik stiķu, cik noteikts gājiena sākumā.

Sagatavošanās spēlei: Ja spēli spēlē 3 spēlētāji, no kavas izņem vienu divnieku, ja spēli spēlē 5 spēlētāji, izņem divus divniekus, bet, ja spēlē 6 spēlētāji, tad izņem visus divniekus.

Sagatavo lapu, kuras augšdaļā pieraksta visu dalībnieku vārdus (kā kolonnu nosaukumus), bet noteikto stiķu skaitu pieraksta lapas kreisajā malā, stabiņā uz leju, vēlāk šajā tabulā pierakstot visas likmes un rezultātus.

Kāršu secība, pēc to stipruma: Trumpji atbilstošā secībā, Dūzis, kungs, dāma, kalps, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Pirmajam gājenam katrs spēlētājs saņem vienu kārti.

Pārējās kārtis novieto kaudzītē galda vidū. Vadītājs paņem no kavas augšas pirmo kārti un atklāj to, noliekot uz galda. Šī kārts norāda, kura masta kārtis ir trumpji. Pēc katra veiksmīga apļa katrs spēlētājs saņem par vienu kārti vairāk. Savukārt pēc apļa, kurā visas kārtis tiek izdalītas starp spēlētājiem, izdoto kāršu skaits atkal samazinās un pēc katra raunda spēlētāji saņem par vienu kārti mazāk.

Saņemot kārtis, spēlētāji apskata savas kārtis un pēc kārtas izsaka savus minējumus, cik stiķu viņi paņems. Izvērtējot likmi, būtiski jāņem vērā, kura masta kārts ir trumpi.

Uzmanību: Pēdējais spēlētājs izsaka minējumu par stiķu skaitu, nosakot skaitli, kas, pieskaitot iepriekš izteiktajām likmēm, ir lielāks vai mazāks, bet ne vienāds ar kāršu skaitu katra spēlētāja rokās.

Pirmais spēlētājs izliek kārti, pārējie spēlētāji ņem vērā šis kārts mastu. Ja tiem nav atbilstošās masta kārts, tie var likt trumpi. Ja spēlētājam nav arī nevienas trumpja kārts, viņš var atmest jebkuru kārti pēc savas izvēles.

Spēlētājs, kurš novietojis uz galda visvērtīgāko kārti, iegūst stiķi. Spēlētājs, kurš iegūst stiķi, uzsāk nākošā stiķa gājienu.

Punktu skaitīšana: Spēlētāji, kuri iegūst tik stiķus, cik paredzēts, iegūst 5 punktus par katru veiksmīgo stiķi, kā arī vēl papildus piecus punktus. Spēlētāji, kuri neiegūst iepriekš noteikto stiķu skaitu, zaudē 5 punktus par katru stiķi, kas bijis par daudz vai par maz.

Uzvara: Kad visi gājieni ir izspēlēti, saskaita punktus un spēli uzvar dalībnieks, kurš ieguvīvis visvairāk punktu.

20.spēle – “Vistiti”

Nepieciešamais spēlei: kāršu kava ar 52 kārtīm, bez džokeriem.

Spēle piemērota 4 spēlētājiem, vecumā no 7 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt pēc iespējas vairāk stiķu.

Sagatavošanās spēlei: Izdala katram spēlētājam 13 kārtis. Spēles vadītājs (kāršu dalītājs) paceļ savu pēdējo kārti un parāda pārējiem spēlētājiem, pēc tam samaina to ar citu kārti sev rokās. Šī kārts norāda, kura masta kārtis būs trumpji.

Tiek ņemta vērā kāršu vērtība šādā secībā: dūzis (stiprākā kārts), kungs, dāma, kalps, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Spēli sākot no spēlētāja, kas ir no vadītāja pa kreisi, spēlētāji cits aiz cita novieto kārti ar attēlu uz augšu galda vidū, ievērojot iepriekš noteikto mastu. Ja visi novieto vajadzīgā masta kārti, stiķi uzvar spēlētājs ar visstiprāko kārti. Ja spēlētājam nav atbilstošā masta kārts, viņš var izlikt trumpi, tad trumpis pārsit mastu un spēlētājs, kurš uzlika visstiprāko trumpi, iegūst stiķi. Ja spēlētājs nevar uzlikt ne atbilstošā masta kārti, ne trumpi, viņš var atmest jebkuru kārti pēc savas izvēles.

Punktu skaitīšana: katrs stiķis ir viena punkta vērts.

Uzvara: spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais iegūst 20 punktus.

LT – Lietuvių

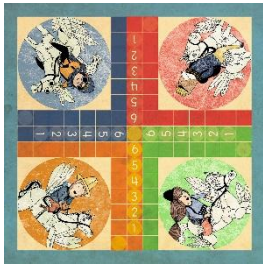
DJ05219 Stalo žaidimų rinkinys - 20 žaidimų

Amžius: nuo 6 metų

Rinkinį sudaro: 3 dvipusiai žaidimo pagrindai, 5 kauliukai, 54 žaidimo kortos, 40 šaškių, 32 šachmatų figūrėlės, 16 žaidimo kauliukų, padėklas rezultatams įrašyti.



1-as žaidimas – “Kameliukas”



Žaidimą sudaro: Žaidimo lenta, 16 figūrelių (4 x 4 vnt.) ir žaidimo kauliukas.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 6 metų.

Žaidėjų tikslas: Pirmam pasiekti finišą visomis 4 figūrėlėmis.

Žaidimo taisyklės: Kiekvienas žaidėjas išsirenka keturias figūrėles ir sudeda jas ant tokios pačios spalvos apskritimo, vadinamo “namias”. Žaidėjai iš eilės meta kauliuką.

Daugiausiai taškų pelnęs žaidėjas pradeda žaidimą.

Tam, kad galėtumėte atlikti pirmą ėjimą iš “namų” apskritimo, metant kauliuką turi iškristi “1” arba “6”. Jei iškrenta “1”, žaidėjo figūrėlė perkeliama į startą. Jei iškrenta “6”, žaidėjas gali rinktis: perkelti dvi figūrėles į startą arba vieną figūrėlę į šeštąjį tokios pačios spalvos laukelį žaidimo take.

Šešis taškus išmetęs žaidėjas turi teisę į dar vieną ėjimą ir gali mesti kauliuką.

Eikite laikrodžio rodyklės kryptimi figūrėlėmis judėdami per tiek laukelių, kiek taškų pelnote išmetę kauliuką. Viename laukelyje gali atsidurti kelios jūsų figūrėlės.

Jei jūsų ėjimas baigiasi priešininko užimtame laukelyje, jūs turite teisę nukirsti jo figūrėlę. Tokiu atveju, priešininko figūrėlę reikia grąžinti atgal į “namų” laukelį, kad pradėtų nuo starto.

Žaidėjų pasirinkti spalvoti takeliai veda į žaidimo lentos viduryje esantį baltą apskritimą – finišą.

Finišą beveik pasiekusios figūrėlės negalima nukirsti, jei ji yra savo spalvos, t.y. “namų”, takelyje iš keturių apskritimų.

Tam, kad pasiektumėte finišą, turi iškristi reikiamas skaičius. Jei skaičius bus per didelis, turėsite paeiti tiek laukelių atgal nuo finišo, kiek gausite atėmę iškritusį taškų skaičių iš reikiamo laukelių skaičiaus.

Finišą pasiekusias figūrėles reikia padėti į šalį.

Kaip laimėti: Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas pasiekia finišą visomis 4 figūrėlėmis.

2-as žaidimas - "Žąsis"

Žaidimą sudaro: žaidimo lenta, 2 figūrelių (4 x 4 vnt.) ir 2 žaidimo kauliukai.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 6 metų.

Žaidėjų tikslas: pirmajam pasiekti 63 langelį.



Žaidimo eiga: Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidimas yra žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Kiekvienas žaidėjas sulaukęs savo eilės meta abu kauliukus ir pajuda per tiek langelių, kiek išrideno kauliukai. Jeigu žaidėjas atsistoja ant langelio, kuriame jau stovi kito žaidėjo figūrėlė, jis perstato kito žaidėjo figūrėlę ant langelio, kuriame pradėjo savo ėjimą.

- Jei žaidimo pradžioje žaidėjas išridena 9 su 6 arba 3, jis iš karto atsistoja ant 26 langelio.
- Jei išmeta 9 su 4 arba 5, tuomet iš karto atsistoja ant 53 langelio.

Ypatingi langeliai:

- „Žąsis“ langeliai, kurių numeriai yra 9, 18, 27, 45 ir 54, leidžia žaidėjui dar kartą paeiti į priekį per tiek langelių, koks skaičius buvo išridentas paskutinį kartą.
- Pirmo tilto langelis (6 langelis) leidžia žaidėjui peršokti ant antrojo tilto langelio (12 langelio).
- Atsistojęs ant viešbučio langelio (19 langelio), žaidėjas praleidžia savo sekantį ėjimą.
- Šulinio (31 langelis) ar kalėjimo (52 langelis) langeliai - žaidėjas turi sulaukti, kol kitas žaidėjas atsistos ant to langelio, kad galėtų pajudėti iš vietos. Kitam žaidėjui atsistojus ant šio langelio, žaidėjas turi grįžti į kito žaidėjo buvusį langelį. Arba jis gali praleisti 2 ėjimus.
- Labirinto lengelis (42 langelis) - žaidėjas turi grįžti į 30 langelį.
- Kaukolės langelis (58 langelis) - žaidėjas turi grįžti į 1 langelį.

Žaidimo pabaiga: Pirmasis ant 63 langelio atsistojęs žaidėjas laimi žaidimą.

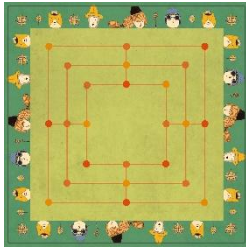
!!! Įspėjimas: Kad pasiektų 63 langelį, žaidėjai turi kauliukais išridenti tinkamus skaičius. Jei išrideno daugiau, žaidėjai turi paeiti atgal tiek langelių, kokį skaičių išrideno kauliukais.

3-as žaidimas – Malūnas

Žaidimą sudaro: žaidimo lenta ir 18 figūrėlių (2 x 9 vnt.).

Žaidėjų skaičius: 2, nuo 6 metų.

Žaidėjų tikslas: Sudėlioti kuo daugiau “malūnų” iš savo figūrėlių ir šalinti priešininko figūrėles nuo lentos. Taip pat blokuoti priešininko ėjimus.



Žaidimo taisyklės: Žaidėjai pasirenka norimos spalvos figūrėles ir meta monetą, kas pradė žaidimą. Žaidėjai paeiliui sudėlioja visas savo figūrėles ant žaidimo lentos, linijų susikirtimo taškuose. Ėjimas atliekamas stumdant po vieną figūrėlę linijomis į neužimtus susikirtimų taškus. Kiekvienas žaidėjas stengiasi sudėlioti savo figūrėles taip, kad jos sudarytu trijų figūrėlių eilę, vadinamą “malūnu”. Vieną “malūną” sudėliojęs žaidėjas turi teisę nuo lentos nuimti vieną priešininko figūrėlę, jei ji nėra “malūno” dalis. Išardyti malūną galima tik tuo atveju, jei nuo lentos nuimamos visos figūrėlės. Nuimtos figūrėlės į žaidimą negražinamos.

Kai vienam žaidėjui lieka tik trys figūrėlės, jų savininkas gali perkelti savo figūrėles į bet kurį laisvą susikirtimą, t.y. jis gali šokinėti po lentą.

Patarimas: žaidėjas gali sudėlioti “malūną” ir nukirsti priešininko figūrėlę dviem ėjimais. Pirmuoju, jei atliks ėjimą viena iš “malūno” figūrėlių, o kitu ėjimu ją sugrąžins atgal į “malūną”.

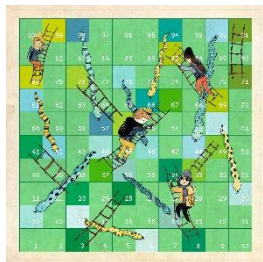
Kaip laimėti: Laimi tas žaidėjas, kuris palieka priešininkui tik dvi figūrėles ir šis nebegali sudėlioti “malūno”. Arba, jei priešininkas nebeturi ėjimų, nes visi šalia esantys laukeliai būna užstatyti priešininko figūrėlėmis.

4-as žaidimas – Cirkas

Žaidimą sudaro: 2 - 4 figūrėlės, 1 kauliukas, 1 lenta.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 6 metų.

Žaidimo tikslas: metant kauliuką pirmam pasiekti finišą. Žaidimas žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidėjai padeda savo figūrėles prie lentos, priešais 1 langelį. Pirmas žaidėjas išmeta kauliuką ir perkelia savo figūrėlę pagal rodomų taškų skaičių.



Kopėčių vietos: Jei nusileidote į vietą su kopėčių papėdėje, užlipkite į kopėčių viršų ir padėkite savo figūrėlę į vietą, kurioje baigiasi kopėčios. **Gyvatės vietos:** Jei nusileidžiate į vietą, kurioje yra pavaizduota gyvatės uodega, nuslyskite gyvatės kūnu žemyn ir padėkite figūrėlę į vietą, kurioje yra jos galva.

Žaidimo pabaiga: Pirmasis ant 100 langelio atsistojęs žaidėjas laimi žaidimą.

!!! Įspėjimas: Kad pasiektų 100 langelį, žaidėjai turi kauliukais išridenti tinkamus skaičius. Jei išrideno daugiau, žaidėjai turi paeiti atgal tiek langelių, kokį skaičių išrideno kauliukais.

5-as žaidimas – Šaškės

Žaidimą sudaro: žaidimo lenta ir 24 figūrėlės (2 x 12 vnt.).

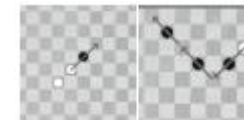
Žaidėjų skaičius: 2, nuo 6 metų.

Žaidėjų tikslas: Nukirsti visas priešininko figūrėles arba užblokuoti priešininko ėjimus.

Žaidimo taisyklės: Žaidimo lentą reikia padėti taip, kad kiekvieno žaidėjo dešinėje pusėje atsirastų po baltą langelį. Žaidėjai meta monetą, kuris pradės žaidimą juodomis figūrėlėmis.

Kiekvienam žaidėjui atitenka po 12 figūrėlių, kurias jie turi sudėlioti ant juodų langelių savo žaidimo lentos pusėje. Žaidžiama tik ant juodų langelių.

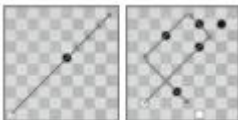
Žaidėjai paeiliui atlieka ėjimus savo figūrėlėmis. Figūrėle žengiama tik vieną kartą, įstrižai į tuščią langelį. Priešininko figūrėlę nukirsite per ją perkeldami savo figūrėlę, kurią reikia pastatyti į tuščią juodos spalvos langelį už nukirstos figūrėlės. Vienu ėjimu galima peršokti kelias priešininko figūrėles. Savų figūrėlių peršokti negalima.



Jei figūrėlė atsidurta juodų langelių eilėje priešininko pusėje, jo iškart “karūnuojama” uždėdant ant jos kitą tokią pačią figūrėlę, kad išsiskirtų iš kitų, ir pavadinama “Dama”.

“Dama” gali kirsti priešininko figūrėles ir judėti į priekį ir atgal, įstrižai kryptimi. Todėl ji yra vertingiausia iš visų kitų figūrėlių. Tačiau “Damą” gali nukirsti bet kuri kita priešininko figūrėlė.

Ėjimas baigiasi, kai nelika figūrėlių, kurias būtų galima nukirsti, arba figūrėlė pasiekia paskutinę langelių eilę priešininko pusėje ir yra "karūnuojama".



Priešininko figūrėlę privalote nukirsti, jei yra tokia galimybė. Net ir tuo atveju, jei jūsų figūrėlė atsidurs pavojuje.

Jei yra galimybė nukirsti daugiau nei vieną figūrėlę vienu ėjimu, žaidėjas gali pasirinkti kurią. Taip pat ir su ėjimo kryptimi, jei jų yra ne viena.

Kaip laimėti: Laimi tas žaidėjas, kuris nukerta visas priešininko figūrėles arba užblokuoja priešininko ėjimus.

6-as Žaidimas – Šachmatai

Žaidimą sudaro: šachmatų lenta, 32 šachmatų figūrėlės (2 x 16 vnt.).

Žaidėjų skaičius: 2, nuo 6 metų.



Žaidimas yra žaidžiamas ant šachmatų lentos, kurią sudaro 64 šviesios ir tamsios spalvos kvadratai.

Pastaba: visada dėkite lentą taip, kad apačioje, dešiniam kampe liktų šviesus kvadratas. Kiekvienas žaidėjas turi 16 figūrėlių: 1 karalius, 1 valdovė, 2 rikiai, 2 žirgai, 2 bokštai ir 8 pėstininkai, kurie yra parodyti instrukcijos viršuje.

Pastaba: karalienės visada yra statomos ant jų spalvos.

Tikslas: Nukirsti priešininko karalių - šachas ir matas

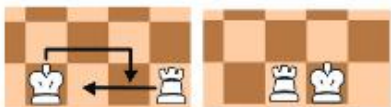
Taisyklės: Lenta yra padalinta į kvadratus, kad galima būtų nuspręsti, kuris žaidėjas žais šviesiomis figūrėlėmis. Šis žaidėjas taip pat pradeda žaidimą. Abu žaidėjai turi perkelti savo figūrėles per savo ėjimus - žaidėjai negali "praleisti" ėjimo. Žaidėjai paeiliui eina su vienu iš savo pėstininku.

- **Figūrėlių judėjimai** (žr. paveikslukus knygelės pradžioje). Figūrėlė niekada negali judėti per kitą figūrėlę (išskyrus žirgą). Karalius yra svarbiausia žaidimo dalis; jei jis yra nukirstas, žaidimas yra pralaimėtas.

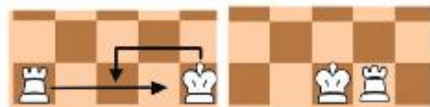
Karalius gali būti perkeltas vienu kvadratu bet kuria kryptimi ... ir taip pat turi specialų judėjimo tipą, žinomą kaip "Rokiruotė".

- Rokiruotė yra tada, kai tuo pačiu metu yra perkeliama karalius ir bokštas, jeigu jie nėra dar perkelti:

Karaliaus rokiruotė



Valdovės rokiruotė



VALDOVĖ juda bet kuria kryptimi, per neribotą skaičių kvadratų
BOKŠTAS juda vertikaliai arba horizontaliai per neribotą skaičių kvadratų.

RIKIS juda įstrižai, per neribotą skaičių kvadratų.

ŽIRGAS juda per tris kvadratus: vieną arba du horizontaliai (arba vertikaliai) ir toliau vieną priešinga kryptimi. Kitaip sakant - jis juda "L" formos kryptimi.

ŽIRGAS yra vienintelė figūrėlė, kuri gali peršokti per kitas figūrėles.

PĖSTININKAS visada juda į priekį ir niekada negali judėti atgal. Jis gali eiti tik po vieną kvadratą vienu metu, išskyrus pirmąjį savo ėjimą, kai jis gali judėti į priekį per du kvadratus.

Svarbu: norint nukirsti priešininko figūrėlę, pėstininkas turi judėti įstrižai pirmyn po vieną kvadratą. Jei PĖSTININKAS pasiekia paskutinę eilę lentoje, jį galima paversti valdove, bokštu, rikiu ar žirgu (pvz. žaidėjas gali turėti 2 valdoves)

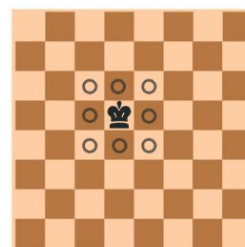
• Figūrėlės nukirtimas

Figūrėlė pašalinama iš žaidimo, kai priešininko figūrėlė padarius savąjį ėjimą užima tą kvadratą, kurioje ji stovėjo. Viena figūrėlė nukerta priešininko figūrėlę, judėdama savo įprasta kryptimi, išskyrus pėstininką, kuris turi judėti įstrižai į priekį, norint nukirsti priešininko figūrėlę.

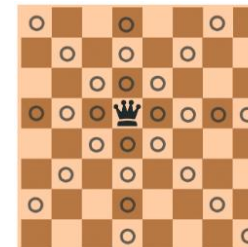
Kas laimi? Žaidėjas, kuris pastato priešininko karalių į tokią padėtį, kurioje jis nebegali pajudėti, laimi žaidimą. Sakoma, kad karaliui yra Šachas ir matas! Šis žaidimas taip pat gali baigtis lygiosiomis.

Figūrėlių judėjimai:

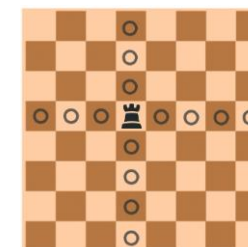
Karalius



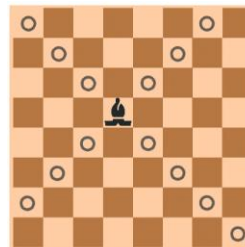
Valdovė



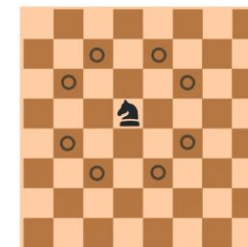
Bokštas



Rikis



Žirgas



Pėstininkas



Kauliuku žaidimai

7-as Žaidimas – Kauliukas 10'000

Žaidimą sudaro: 5 kauliukai

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 8 metų.

Žaidimo tikslas: Būti pirmuoju, surinkusiu 10 000 taškų.

Kaip žaisti: Tai žaidimas „sustoti arba tęsti riedėjimą“: kol laimite taškus, galite tęsti riedėjimą.

Norėdami pradėti skaičiuoti taškus, turite surinkti minimalų 750 taškų rezultatą per vieną ėjimą; vėliau minimalus rezultatas nebūtinas. Jei nusprendžiate sustoti, užrašote surinktus taškus ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.

Kita vertus, jei nuspręsite tęsti žaidimą, rizikuojate ištraukti nesėkmingą kombinaciją ir prarasti viską.

Kauliukų ridenimo taškai:

- „1“ yra vertas 100 taškų

- „5“ yra vertas 50 taškų

Taškų deriniai:

- Trys vienodi kauliukai (trys vienodi kauliukai) yra verti 100 kauliukų vertės. (pvz.: trys „2“ yra verti: $100 \times 2 = 200$ taškų).

- Trys „1“ yra verti 1000 taškų.

- Keturi vienodi kauliukai (keturi vienodi kauliukai) padvigubina trijų vienodų kauliukų vertę. (pavyzdys: keturi „4“ verti: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ taškų).

- Penki vienodi kauliukai (penki vienodi kauliukai) padvigubina keturių vienodų kauliukų rezultatą. (pavyzdys: penki „4“ vertė: $800 \times 2 = 1\,600$ taškų).

- Eilinė kombinacija (1, 2, 3, 4, 5 arba 2, 3, 4, 5, 6) verta 1 500 taškų.

Svarbu! Kad būtų įskaičiuoti, trys vienodi ir lygūs skaičiai turi būti išmesti vienu kauliuko metimu.

Kad būtų galima skaičiuoti, keturių arba penkių vienodų kombinacijų deriniai turi būti iškritę vienu kauliukų metimu arba pridėti prie trijų vienodų kombinacijų.

Savo eilės metu meskite penkis kauliukus. Suskaičiuokite surinktų taškų skaičių. Tada nuspręskite, ar norite šį rezultatą užsirašyti, ar norite pabandyti laimę surinkti daugiau taškų. Jei nuspręsite žaisti toliau, atidėkite į šalį taškus jau surinkusius kauliukus ir vėl meskite kitus.

Jei visi kauliukai surinko taškų, galite juos visus mesti dar kartą. Tačiau saugokitės: jei naujasis metimas nesurenka taškų, prarandate visus to ėjimo taškus!

Tada ateis kito žaidėjo eilė bandyti surinkti gražų rezultatą.

Pavyzdžiai:

1 metimas (su visais 5 kauliukais): metate 6, 6, 6, 4, 3: su trimis šešetukais galite surinkti 600 taškų.

2-asis metimas: paimate „4“ ir „3“ ir vėl metate abu kauliukus, ir iškrenta - 6 ir 1. Jūsų naujas rezultatas yra $600 \times 2 = 1\,200$ taškų už keturis „6“ ir 100 taškų už vieną, iš viso 1 700 taškų.

3-iasis metimas: dar kartą metate visus kauliukus ir šį kartą metate: 3, 3, 4, 2, 6. Šis metimas nesuteikia jokių taškų, todėl visi taškai prarandami.

Laimėjimas: Pirmasis žaidėjas, surinkęs 10 000 taškų, laimi žaidimą.

8-as Žaidimas - Laivas, kapitonas ir jo įgula

Žaidimą sudaro: 5 kauliukai

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 7 metų.

Žaidimo tikslas: Nuplaukti toliausiai po 10 apsisukimų.

Kaip žaisti: Žaidybinis žaidimas: savo ruožtu meskite kauliukus. Turite mesti šešetą, kuris bus laivas, tada penketą, kuris bus kapitonas, ir galiausiai ketvertą, kuris bus įgula.

Jei neišmetėte laivo, turite dar kartą mesti visus kauliukus. Negalite turėti kapitono be valtės arba įgulos be kapitono. Jei turite valtį, bet neturite kapitono, negalite išlaikyti įgulos. Šiuos tris skaičius turite mesti vienu metimu arba eilės tvarka metant iš eilės.

Kiekvieno ėjimo metu kauliuką galite mesti tris kartus.

Kai tik išmetate šešetą, penketą ir ketvertą, galite išplaukti: kiti du kauliukai skirti įveiktoms jūrmylėms skaičiuoti.

Pavyzdžiai: Jei metate 6, 5, 4, 3 ir 2: įveiksite $3 + 2 = 5$ mylias.

Užrašote nuplauktų jūrmilių skaičių ir ėjimas pereina kitam žaidėjui. Jei per savo ėjimą nepavyksta mesti šešių, penkių ir keturių, taškų negaunate.

Laimėjimas: Po 10 raundų susumuokite kiekvieno žaidėjo nuplauktas mylias. Laimi tas žaidėjas, kuris nuplaukė toliausiai.

9-as Žaidimas – NE PENKI, NE DU

Žaidimą sudaro: 4 kauliukai

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 6 metų.

Žaidimo tikslas: Per dešimt žaidimo raundų surinkti daugiausiai taškų.

Kaip žaisti: Atlikdami savo ėjimą meskite kauliuką ir susumuokite taškus, išskyrus penketukus ir dvejetus, kurie atidedami į šalį. Tada vėl meskite likusius kauliukus ir toliau skaičiuokite taškus, kol visi kauliukai bus atidėti į šalį.

Užsirašykite bendrą taškų sumą, tada eilė pereina kitam žaidėjui.

Laimėjimas: Po 10 raundų susumuokite kiekvieno žaidėjo surinktų taškų skaičių. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

10-as Žaidimas – Pokeris su kauliukais

Žaidimą sudaro: 5 kauliukai ir 10 žetonų vienam žaidėjui.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 8 metų.

Žaidimo tikslas: Norėdami laimėti daugiausiai žetonų.

Kaip žaisti: Pirmasis žaidėjas nusprendžia, kiek žetonų padėti ant stalo kaip pradinį statymą (vieną arba du), tada gali mesti kauliuką iki trijų kartų, kad sudarytų stiprią kombinaciją. Kiti žaidėjai negali mesti kauliukų daugiau kartų nei pirmasis žaidėjas. Po pirmojo metimo žaidėjai gali dar kartą mesti tik vieną, kelis arba visus kauliukus. Tas, kuris pagamina stipriausią ranką, pasiima ant stalo esančius žetonus ir kitame raunde meta pirmas.

Laimėjimas: Kai tik vienam iš žaidėjų baigiasi žetonai, laimi tas žaidėjas, kuris turi daugiausiai žetonų.

Galimi deriniai didėjančia tvarka:

Pora = 2 vienodi kauliukai (pvz., du „2“ arba du „4“ ir t. t.).

Dvi poros = 2 poros po 2 vienodus kauliukus (pvz., du „2“ + du „4“).

Trys vienodi = 3 vienodi kauliukai (pvz., trys „2“).

Straight = 5 iš eilės einančių kauliukų seka (pvz., 2, 3, 4, 5 ir 6).

Full House = 3 vienodi kauliukai ir pora (pvz., trys „2“ ir du „4“).

Keturi vienodi kauliukai = 4 vienodi kauliukai (pvz., keturi „2“)

Pokeris = 5 vienodi kauliukai (pvz., penki „2“)

11-as Žaidimas – Yahtzee

Žaidimą sudaro: 5 kauliukai, taškų bloknatas.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 8 metų.

Žaidimo tikslas: Surinkti kuo daugiau taškų metant duotus derinius.

Kaip žaisti: Žaidėjai žaidžia iš eilės ir gali tris kartus mesti kauliuką, kad sudarytų kombinaciją.

Po kiekvieno metimo galite iš naujo mesti visus kauliukus arba kai kuriuos pasilikti.

Po trečiojo metimo, jei kauliukai atitinka vieną iš kombinacijų, išvardytų rezultatu lentelėje, dešiniajame langelyje užrašykite atitinkamą taškų skaičių.

Priešingu atveju viename iš langelių turite įrašyti nulį.

Skiltyje „↓“ turi būti žaidžiama mažėjančia tvarka nuo 1 iki Yahtzee.

Stulpelis „↑“ turi būti žaidžiamas didėjančia tvarka nuo „Yahtzee“ iki 1.

Stulpelis „↕“ gali būti žaidžiamas bet kokia tvarka.

NB! Norėdami sutrumpinti žaidimą, galite nuspręsti nežaisti visų stulpelių.

Laimėti: Žaidimas baigiamas, kai užpildomi visi langeliai. Laimi žaidėjas, surinkęs didžiausią galutinį rezultatą.

Konbinacija	Taškai
1	1 x išmestų vienėtų skaičius
2	2 x išmestų vienėtų skaičius
3	3 x išmestų vienėtų skaičius
4	4 x išmestų vienėtų skaičius
5	5 x išmestų vienėtų skaičius
6	6 x išmestų vienėtų skaičius
Bendras 1	Bendras aukščiau surinktų taškų skaičius
Premija iš viso 1 (Iš viso $\geq 63 = 35$)	Jei pirmoji taškų suma yra ≥ 63 , gaunate 35 taškus.
Mažiausiai	Bendra kauliukų suma, jei suma yra < 20
Daugiausiai	Bendra kauliukų suma, jei suma yra > 20
Bendras 2	Bendras aukščiau surinktų taškų skaičius
Trys vienodi kauliukai = 3 vienodi kauliukai	25 taškai
Pilnas namas = 3 vienodi kauliukai + 2 vienodi kauliukai	30 taškai
Mažoji tiesioji: 1-2-3-4 arba 2-3-4-5, arba 3-4-5-6	25 taškai
Keturi vienodi kauliukai: 4 vienodi kauliukai	35 taškai
Didelė tiesi linija: 1-2-3-4-5 arba 2-3-4-5-6	40 taškai
Yahtzee: 5 vienodi kauliukai	50 taškai
Total 3	Bendras aukščiau surinktų taškų skaičius
Finalinis rezultatas	Bendras 1 + Bendras 2 + Bendras 3

12-as Žaidimas – Juodasis valetas

Žaidimą sudaro: 3 kauliukai ir 5 žetonai vienam žaidėjui.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 8 metų.

Žaidimo tikslas: Laimėti visus žetonus.

Kaip žaisti: Atlikdami savo ėjimą meskite tris kauliukus ir susumuokite bendrą taškų skaičių. Galite sustoti - tokiu atveju užrašykite savo rezultatą ir ėjimas pereina kitam žaidėjui. Arba galite tęsti ir iš naujo mesti vieną, du arba tris kauliukus. Tuomet prie ankstesnio rezultato pridodate naują taškų sumą ir taip toliau, kol nusprendžiate sustoti.

Tikslas - pasiekti 21 taškų arba kuo labiau prie jo priartėti, neviršijant 21 taško.

Jei metant kauliuką jūsų rezultatas viršija 21 tašką, ant stalo turite padėti 1 žetoną. Kas laimi rundą surinkęs 21 tašką arba priartėjęs prie jo arčiausiai, tas laimi ant stalo esančius žetonus, o visi kiti žaidėjai laimėtoji taip pat duoda po žetoną. Net jei ant stalo padėjote žetoną už tai, kad viršijote 21, laimėtoji turite sumokėti dar vieną žetoną, taigi tame raunde prarandate du žetonus.

Laimėjimas: Laimite surinkę visus žetonus.

13-as Žaidimas – 421

Žaidimą sudaro: 3 kauliukai, 21 žetonai.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 8 metų.

Žaidimo tikslas: Baigti žaidimą be žetonų.

Kaip žaisti: Žaidimas vyksta dviem etapais, vadinamais „pakrovimas“ ir „iškrovimas“. Pirmojo etapo metu pralaimėję žaidėjai „pakraunami“ žetonais nuo viduryje esančio stalo. Šio pirmojo žaidimo etapo metu žaidėjai meta kauliuką tik vieną kartą.

Per antrąjį etapą žaidėjai „iškrauna“ savo žetonus.

Savo ėjimą pradėkite mesdami tris kauliukus. Jei esate patenkinti savo rankomis, perduokite kauliukus kitam žaidėjui. Jei ne, galite iš naujo mesti tris, du arba vieną kauliuką (išsaugodami kitus). Prieš perduodami kauliuką kauliuką kaimynui, galite jį mesti ne daugiau kaip tris kartus.

Kiti žaidėjai turi mesti kauliukus tiek pat kartų, kiek ir pirmasis žaidėjas, net jei per pirmąjį metimą metė gerą ranką.

Kai visi žaidėjai sužaidžia, laimi tas, kuris išmetė geriausią ranką.

„Krovimo“ metu žaidėjas, kuris metė mažiausią ranką, iš stalo pasiima toliau pateiktame sąraše nurodytą žetonų skaičių. „Krovimas“ baigiasi, kai ant stalo nebelieka žetonų.

„Iškrovimo“ metu geriausią ranką išmetęs žaidėjas atsikrato nurodyto žetonų skaičiaus. „Iškrovimas“ baigiasi, kai tik žaidėjui pritrūksta žetonų.

Combinations:

Deriniai:

- Jei vienas iš žaidėjų meta 421 >, tuomet blogiausią kombinaciją turintis žaidėjas gauna 10 žetonų.

- Jei vienas iš žaidėjų meta 111 > tuomet blogiausią ranką turintis žaidėjas gauna 7 žetonus.

- Jei vienas iš žaidėjų meta 116 arba 666 > tuomet blogiausią ranką turintis žaidėjas gauna 6 žetonus.

- Jei vienas iš žaidėjų meta 115 arba 555 >, blogiausią ranką turintis žaidėjas gauna 5 žetonus.

- Jei vienas iš žaidėjų meta 114 arba 444 >, blogiausią ranką turintis žaidėjas gauna 4 žetonus.

- Jei vienas iš žaidėjų meta 113 arba 333 >, blogiausią ranką turintis žaidėjas gauna 3 žetonus.

- Jei vienas iš žaidėjų meta 112 arba 222 >, blogiausią ranką turintis žaidėjas gauna 2 žetonus.

- Jei vienas iš žaidėjų meta 123 arba 234 žetonus ir t. t. > tada blogiausią ranką turintis žaidėjas gauna 2 žetonus.

- Jei vienas iš žaidėjų meta eilutę 665, 664 ir t. t. > tada blogiausią ranką turintis žaidėjas gauna 1 žetoną.

Kad ir kokia būtų geriausia kombinacija, bet kuris žaidėjas, išmetęs 221, žemiausios eilės kombinaciją, gauna 2 žetonus.

„Iškrovimo“ metu naudojama ta pati skalė, tačiau tas, kuris meta 421, „iškrauna“ 10 žetonų, atiduodamas juos blogiausią ranką turinčiam žaidėjui ir t. t.

Laimėjimas: žaidimas baigiasi, kai žaidėjas laimi visus žetonus. Žaidimą laimi žaidėjas, kuris pirmas atsikrato savo žetonų.

Kortų žaidimai

Standartinės taisyklės: Žaidimas vyksta aplink stalą pagal laikrodžio rodyklę. Dalijimą visada pradėdama nuo žaidėjo, esančio jums iš kairės. Pirmasis žaidėjas visada yra asmuo, sėdintis į kairę nuo dalintojo. Kortas dalykite žaidėjams po vieną.

14-as Žaidimas – Kemps

Žaidimą sudaro: 52 kortų kaladė be juokdarių.

Žaidėjų skaičius: 4, nuo 7 metų.

Žaidimo tikslas: Kad jūsų komanda laimėtų daugiausiai taškų.

Kaip žaisti: Žaidėjai sudaro dvi komandas po du. Kiekviena komanda trumpam atsiskiria nuo kitų ir pasirenka slaptą signalą (pvz., mirktelėti, pasikrapštyti skruostą...). Likusios kortos sudaro atsargų krūvelę. Visi žaidėjai žiūri į savo kortas, nerodydami jų kitiems. Tada dalintojas iš atsargų krūvelės paima keturias kortas ir išdėlioja jas eilute į viršų stalo viduryje. Tikslas - kuo greičiau surinkti keturias vienodos vertės kortas.

Visi žaidėjai žaidžia vienu metu ir gali imti po vieną kortą iš stalo vidurio mainais į kortą iš savo rankų.

Kai žaidėjai baigia keistis kortomis, dalintojas patikrina, ar stalo viduryje vis dar yra keturios kortos. Jei nė vienas žaidėjas jų nenori, dalintojas jas surenka ir padeda į šoną atverstomis kortomis žemyn. Tada keturios naujos kortos padedamos stalo viduryje ir vėl pradėdama keistis kortomis ir t. t.

Kai surinksite keturias vienodas kortas, duokite slaptą ženklą savo partneriui, neatkreipdami priešininkų dėmesio. Jūsų partneris, vos tik pamatęs signalą, turi sušukti „Kemps!“ **Jei jums pavyks, gausite 1 tašką.**

Jei abu su partneriu vienu metu surenkate po keturis vienodus taškus ir duodate vienas kitam slaptą signalą, abu sušuksite „Double Kemps!“ **Jei jums pavyksta, gaunate 4 taškus.**

Jei priešininkas mano, kad atspėjo jūsų signalą, jis gali sušukti „Counter Kemps!“ Tada jis turi apibūdinti signalą. Jei jis teisingai apibūdina jūsų signalą, žaidimas sustabdomas, o jūs su partneriu pasirenkate naują signalą. **Priešininkas gauna 4 taškus.**

Jei priešininkas suklydo, žaidimas tęsiamas. **Tuomet priešininkas praranda 2 taškus.**

Laimėjimas: Prieš pradėdami žaisti žaidėjai nusprendžia, kiek taškų jiems reikės surinkti. Žaidimą laimi komanda, kuri pirmoji surenka šį taškų skaičių.

15-as Žaidimas – Barbu

Žaidimą sudaro: 52 kortų kaladė be juokdarių.

Žaidėjų skaičius: 4, nuo 7 metų.

Žaidimo tikslas: Baigti žaidimą surinkus kuo mažiau taškų.

Kaip žaisti: Kiekvieną žaidimą sudaro keturi raundai. Kiekvienas raundas žaidžiamas viena iš šešių sąlygų.

1. **Be triukų:** laimėkite kuo mažiau triukų. (2 taškai už kiekvieną triuką)
2. **Jokių damų:** venkite laimėti bet kokias damas savo triukuose. (6 taškai už kiekvieną karalienę)
3. **Jokių širdžių:** venkite laimėti bet kokias širdis savo triukuose. (6 taškai už kiekvieną širdį)
4. **Be karaliaus (Barbu):** venkite savo triukuose laimėti širdžių karalių. (20 taškų)
5. **Jokio paskutinio triuko:** venkite laimėti paskutinį triuką. (20 taškų)
6. **Saldainis:** sumuokite visas kitas sutartis: venkite laimėti triukus, damas, širdis, širdžių karalių ir paskutinį triuką. (bendra pirmiau išvardytų taškų suma)

Paruoškite taškų lentelę: puslapio viršuje kaip stulpelių antraštes užrašykite žaidėjų vardus, o kairėje puslapio pusėje esančiame sąrašė - sutarčių pavadinimus.

Pradeda jauniausias žaidėjas, kuris dalins visą pirmąjį raundą. Jis dalins į kiekvieną ranką ir taip pat nuspręs, kokia tvarka bus žaidžiamos šešios sąlygos. Pasibaigus pirmajam raundui, eilė dalyti ateina kitam žaidėjui ir t. t.

Atėjus eilei dalyti, išdalykite visas kortas žaidėjams. Atsižvelgdami į savo rankas, pasirinkite, kurią sąlygą norite žaisti, pasakykite apie tai kitiems žaidėjams ir padėkite pirmąją kortą. Trys kiti žaidėjai žaidžia iš eilės, o žaidimas vyksta laikrodžio rodyklės kryptimi. Laikomasi natūralios kortų eilės tvarkos, tūzas yra didžiausias: **ACE, K (karalius), Q (dama), J (valetas), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

Triuką laimi tas žaidėjas, kuris padeda aukščiausią vadovaujamos spalvos kortą (žaidėjai per raundą padeda visas 4 kortas).

Žaidėjai turi sekti kortų pavyzdžiu (žaisti tos pačios spalvos korta, kaip ir pirmoji padėta korta). Jei neturite nė vienos tos spalvos kortos, galite išmesti bet kurią kortą, kurią laikote nepatogia. Atmesta korta niekada negali laimėti triuko.

Žaidėjas, laimėjęs triuką, vadovauja kitam triukui. Kai visos kortos išdalytos, visi žaidėjai suskaičiuoja savo taškus, atsižvelgdami į raundo pradžioje paskelbtą sąlygą.

Laimėjimas: Keturių ratų pabaigoje laimi žaidėjas, turintis mažiausiai taškų.

16-as Žaidimas – Presidentas

Žaidimą sudaro: 54 kortų kaladė su juokdariais.

Žaidėjų skaičius: 4, nuo 8 metų.

Žaidimo tikslas: Tapti prezidentu.

Kaip žaisti: Išdalykite žaidėjams visas kortas (įskaitant juokdarius).

Kortų eiliškumas: **JUOKDARYS (AUKŠTAS), 2, TŪZAS, KARALIUS, DAMA, VALETAS, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (ŽEMAS).**

Pirmasis žaidėjas padeda vieną ar daugiau vienodos vertės kortų. Kitas žaidėjas turi padėti tiek pat aukštesnės vertės kortų ir t. t.

Pavyzdys: pirmasis žaidėjas padeda penketukų porą, kitas žaidėjas turi padėti aukštesnę porą.

Jei negalite arba nenorite žaisti, galite praleisti savo ėjimą. Paskutinis žaidėjas, padėjęs kortą (ar kelias kortas), kurios kiti žaidėjai negali ar nenori geriau, surenka krūvelę ir vėl pradeda žaidimą kaip anksčiau.

Pirmasis žaidėjas, kuriam baigėsi kortos, gauna „Prezidento“, antrasis - „Viceprezidento“, trečiasis - „Vice prezidento“, o paskutinis - „Pralaimėtojo“ titulą. Kitame raunde kortas dalina „Pralaimėtojas“.

Tada „Pralaimėtojas“ turi atiduoti dvi geriausias savo kortas „Prezidentui“, o šis mainais jam atiduoda dvi blogiausias kortas.

Vice pralaimėtojas turi atiduoti savo geriausią kortą viceprezidentui, kuris mainais atiduoda jam savo blogiausią kortą.

Pastaba 1: pralaimėjęs žaidėjas taip pat visada pirmas atsigula kitame raunde.

Pastaba 2: Kiekvieno raundo pabaigoje vaidmenys perskirstomi priklausomai nuo to, kokia eilės tvarka žaidėjai baigė žaidimą.

17-as Žaidimas – Egipto žiurkėnas

Žaidimą sudaro: 52 kortų kaladė be juokdarių.

Žaidėjų skaičius: 4, nuo 8 metų.

Žaidimo tikslas: Surinkti visas kortas.

Kaip žaisti: Dalintojas išdalina visas kortas žaidėjams. Žaidėjai sudeda savo kortas į krūvelę priešais save.

Savo ruožtu žaidėjai atverčia viršutinę kortą iš savo krūvelės ir padeda ją stalo viduryje ant prieš tai buvusio žaidėjo kortos.

Jei prieš jus esantis žaidėjas atverčia teismo kortą, turite įvykdyti sąlygą ir iš savo krūvelės atversti vieną ar daugiau kortų, priklausomai nuo teismo kortos: vieną kortą - valetas, dvi - dama, tris - karalius. Jei vykdydami savo sąlygą neatverčiate teismo kortos, teismo kortą padėjęs žaidėjas surenka kortų krūvelę.

Jei vis dėlto atverčiate teismo kortą, jūsų sąlyga nutraukiama ir kitas žaidėjas turi vykdyti naują sąlygą, priklausomai nuo to, kokią teismo kortą padėjote, ir taip toliau, kol žaidėjas įvykdo sąlygą neatvertęs teismo kortos. Tokiu atveju krūvelę paima **paskutinę teismo kortą padėjęs žaidėjas.**

Kai tas pats arba skirtingi žaidėjai vieną po kitos atverčia dvi vienodo rango kortas, visi žaidėjai turi stengtis kuo greičiau sudaužyti stalo centre esančią kortų krūvelę. Greičiausias surenka visas kortas.

Laimėjimas: Laimi žaidėjas, surinkęs visas kortas.

18-as Žaidimas – Beprotiški aštuntukai

Žaidimą sudaro: 54 kortų kaladę su juokdariais.

Žaidėjų skaičius: 2-5, nuo 7 metų.

Žaidimo tikslas: Kuo greičiau atsikratyti visų savo kortelių.

Kaip žaisti: Kiekvienam žaidėjui dalintojas išdalija aštuonias kortas. Likusios kortos dedamos į stalo vidurį ir sudaro atsargų krūvelę.

Viršutinė atsargų krūvelės korta atverčiama ir padedama šalia jos. Savo ėjimo metu turite žaisti pagal atverstą kortą. Galite žaisti:

- vieną arba kelias tos pačios vertės kortas,
- arba tos pačios spalvos kortą,
- arba bet kurios spalvos aštuonetą.

Ypatingą vaidmenį atlieka šios kortos::

- **Aštuonetai** leidžia bet kada pakeisti spalvą. Kitiems žaidėjams pranešate, kokią spalvą pasirinkote.
- **Džokeriai ir dvejetai** įpareigoja kitą žaidėją paimti dvi kortas.
- **Tūzai** keičia žaidimo kryptį.
- **Valetos** priverčia kitą žaidėją praleisti ėjimą.

- **Atmetus septynetą**, reikia žaisti iš naujo.

Jei negalite padėti kortos, turite paimti kortą iš atsargų krūvelės. Jei vis tiek negalite žaisti, ėjimas pereina kitam žaidėjui.

Jei rankoje atsiduria tik viena korta, iš karto turite sušukti „Kortelė“. Jei pamirštate ir kitas žaidėjas tai pastebi, kiekvienas iš kitų žaidėjų duoda jums po kortą, o tada žaidimas tęsiasi toliau.

Kai atsargų krūvelė išnaudojama, viršutinė išmestų kortų krūvelės kortelė atidedama į šalį, tada kitos kortos sumaišomos ir suformuojama nauja atsargų krūvelė.

Žaidimas baigiasi, kai tik žaidėjui baigiasi kortos.

Tada kiti žaidėjai suskaičiuoja savo rankose turimus taškus.

Taškų skaičiavimas: Žaidėjas, padėjęs visas savo kortas, gauna -10 taškų. Kiti žaidėjai skaičiuoja turimų kortų vertę: tūzas = 40 taškų; J, Q, K = 10 taškų, o visos taškinės kortos skaičiuojamos už jų nominalią vertę.

Laimėjimas: Po penkių raundų laimi žaidėjas, surinkęs mažiausiai taškų.

19-as Žaidimas – O pragaras!

Žaidimą sudaro: 52 kortų kaladė be juokdarių

Žaidėjų skaičius: 3-6, nuo 7 metų.

Žaidimo tikslas: Laimėti tiksliai tiek triukų, kiek nurodyta padalijimo pradžioje.

Kaip žaisti: Kai žaidžia trys žaidėjai, išimkite dvejetą, kai žaidžia penki žaidėjai, išimkite du dvejetus, o kai žaidžia šeši žaidėjai, išimkite keturis dvejetus.

Paruoškite lapą, kurio viršuje stulpelių antraštėse bus įrašyti žaidėjų vardai, o kairėje lapo pusėje - rankų numeriai, į kuriuos bus surašyti pasiūlymai ir rezultatai.

Laikomasi natūralios kortų eilės tvarkos, tūzas yra didžiausias: **TŪZAS, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

Pirmą kartą kiekvienas žaidėjas iš dalintojo gauna po vieną kortą.

Likusios kortos sudaro atsargų krūvelę. Tada dalintojas atverčia viršutinę atsargų krūvelės kortą, kuri nustato kozirių spalvą. Kiekvienam kitam ėjimui žaidėjai gauna po dar vieną kortą.

Po to, kai išdalijamos visos kortos, rankų dydis vėl pradedamas mažinti, ir kiekvienoje paskesnėje rankoje žaidėjai gauna viena korta mažiau.

Žaidėjai pažvelgia į savo kortelę (-es). Priklausomai nuo to, kokia spalva paskelbta kaip koziris, žaidėjai paeilui paskelbia, kiek triukų, jų manymu, kiekvienas laimės.

Pastaba: Paskutinis žaidėjas turi pasiūlyti tokį triukų skaičių, kuris, sudėjus su kitais pasiūlytais triukais, bus mažesnis arba didesnis (bet ne lygus) už kiekvienam žaidėjui padalytų kortų skaičių.

Pirmasis žaidėjas atverčia kortą. Kiti žaidėjai turi sekti jo pavyzdžiu. Jei jie negali, jie padeda kozirį. Jei tai neįmanoma, jie išmeta pasirinktą kortą.

Triuką laimi tas, kuris padėjo didžiausią kozirį. Jei jokių kozirių nebuvo, triuką laimi tas, kuris padėjo aukščiausią vedamos spalvos kortą. Tas, kuris laimi triuką, veda kitą triuką.

Vertinimas: Žaidėjai, kurie laimi tiek triukų, kiek pasiūlyta, laimi po penkis taškus už kiekvieną triuką ir penkis papildomus taškus. Žaidėjai, kuriems nepavyksta laimėti pasiūlyto triukų skaičiaus, praranda po penkis taškus už kiekvieną nepakankamą ar per didelį triuką.

Laimėjimas: Kai sužaidžiami visi padalijimai, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

20-as Žaidimas – “Whistiti”

Žaidimą sudaro: 52 kortų kaladė be juokdarių.

Žaidėjų skaičius: 4, nuo 7 metų.

Žaidimo tikslas: Laimėti kuo daugiau triukų.

Kaip žaisti: Kiekvienam žaidėjui dalintojas išdalina 13 kortų. Jis atverčia savo paskutinę kortą, parodo ją kitiems žaidėjams ir pasideda ją į savo rankas. Ši korta nulemia, kuri spalva yra koziris.

Laikomasi natūralios kortų eilės tvarkos, tūzas yra didžiausias: **TŪZAS, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

Žaidėjui, esančiam dalintojo kairėje, pirmaujant, žaidėjai paeiliui deda kortą į stalo vidurį, jei įmanoma, laikydamiesi spalvos. Jei visi žaidėjai laikosi savo spalvos, triuką laimi tas, kuris padėjo aukščiausią kortą.

Jei nepavyksta laikytis spalvos, padedate kozirį: triukas yra trumpuotas. Triuką laimi tas, kuris padėjo aukščiausią kozirį. Jei negalite laikytis nei spalvos, nei kozirių, išmeskite visas nereikalingas kortas.

Vertinimas: Kiekvienas triukas vertas vieno taško.

Laimėjimas: Pirmasis žaidėjas, surinkęs 20 taškų, laimi žaidimą.

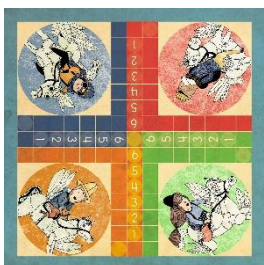
EE – Eesti

DJ05219 Klassikalised mängud - 20 klassikalist mängu

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijate arv: 2-4

Selle mängu jaoks on vaja: 3 kahepoolset mängulauda, 5 täringut, 54 mängukaarti, 40 kabetükki, 32 malendit, 16 mängunuppu ja tulemustabeli kirjutamise plokk.



MÄNG nr. 1 – Ludo

Sisaldab: 1 mängulaud, 16 (4 x 4) mängunuppu ja 1 täring.

Mängijate arv: 2-4

Mängu eesmärk: Läbida esimesena ring ümber mängulaua ja väljuda kõigi nelja nupuga.

Kuidas mängida: Iga mängija valib omale värvi ja asetab neli nuppu sama värvi suure ringi sisse ehk “koopasse”. Mängukord liigub edasi päripäeva. Alustab noorim mängija.

Et saada õigust oma nupu “koopast” väljatoomiseks, peab mängija veeretama 6. Kui mängija veeretab 1, siis asetab ta nupu stardipunkti. Stardipunkt on nupuga sama värvi täpp, “koopas” all paremal pool.

Iga kord, kui mängija veeretab 6 silma, saab ta õiguse uuesti veeretamiseks. Mängitakse kellaosuti liikumise suunas, liikudes edasi nii mitmesammu võrra kui täring näitab. Ühe mängija nuppe võib ühel täpil olla üks või rohkem.

Kui mängija käigu korral satub tema nupp täpile, kus on juba teise mängija nupp ees, võib äsja käigu teinud mängija teise mängija nupu välja lükata. Vastas mängija nupp peab siis minema tagasi “koopasse” ja alustama mängu uuesti.

TAEVASSE TÕUSMINE

Pärast kogu lauast möödumist peatub iga tukk oma rajal viimasel ruudul – taeva trepi juures.

NB! Peate täpselt sellele ruudule maanduma. Kui viskate numbri, mis on suurem kui teie tuki kaugus taeva trepi jalamil, ei saa te liikuda. Ruudud on nummerdatud ühest kuuseni. Ruudule number üks liikumiseks peate viskama ühe, et liikuda ruudule number kaks, peate viskama kaks, ja nii edasi, kuni jõuate ruudule number kuus. Lõpuks peate viskama veel ühe

kuue pärast seda, kui olete jõudnud ruudule number kuus, et võimaldada oma tuki lauast lahkumist.

Mängunuppu, mis on teel finišitäpi poole ja mis asetseb oma kodurjal, ei saa oma asukohast välja lükata.

Finišipunkti jõudmiseks peate veeretama täpse arvu silmi. Kui veeretate liiga palju silmi, pörkub teie nupp finišipunktist tagasi ülearuste silmade võrra.

Kuidas võita: Võidab mängija, kes jõuab esimesena finišipunkti kõigi oma nelja nupuga.

MÄNG nr. 2 – Hanumäng

Selle mängu jaoks on vaja: 1 mängulaud, 1 mängunuppu mängija kohta (mängijad valivad oma värvi), 2 täringut.

Mängijate arv: 2-4

Mängu eesmärk: Olla esimene, kes jõuab ruudule 63.



Kuidas mängida: Mängukord liigub edasi päripäeva. Alustab noorim mängija. Esimene mängija heidab täringut ja liigutab oma nuppu saadud silmade arvu võrra edasi (veereta mõlemat täringut).

Kui jõuad ruudule, kus on juba teine mängunupp, saadad selle nupu tagasi ruudule, mille just lahkusid. Mängu alguses, kui veeretad koos kuue ja kolme, liigud otse ruudule 26. Kui veeretad koos nelja ja viie, liigud otse ruudule 53.

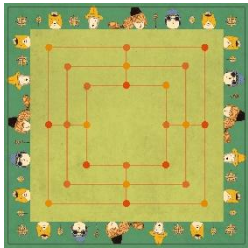
Erilised mänguruudud:

- **Mängulaua "hani" ruudud (9, 18, 27, 36, 45 ja 54)** võimaldavad teil täringul näidatud arvule vastava arvu ruute edasi liikuda teist korda.
- **Ruut “6” – Sild.** Kui satud sillale, siis tõstad ka oma nupu järgmisele sillale (ruut “12”). Uuesti on sinu kord täringut visata ja edasi liikuda.
- **Ruut “19” – Võõrastemaja:** Sellele ruudule sattudes jääd viskekorda vahele.
- **Ruut “31” – Kaev või ruut “52” – Vangla:** Sellele ruudule sattudes jääd kaks viskekorda vahele või kui teine mängija ka kaevu peale satub, siis saab esimene välja.
- **Ruut “42” – Labürint.** Labürint asub ruudul 42, kui satud labürindi peale, pead minema tagasi ruudule 30.

- **Ruut "58" – Pealuu.** Selle koha pealt saadetakse tagasi algusesse ja pead uuesti alustama.

Kes võidab? Kes esimesena jõuab viimase hane ruuduni (hane aeda, ruudule 63), on võitnud.

NB!!! Pead jõudma täpselt ruudule 63. Kui täringutel näidatud summa ületab ruutude arvu, mis jäänud sihtkohani, pead liikuma sama arvu ruute tagasi.



MÄNG nr. 3 – Veski (Nine Men's Morris)

Selle mängu jaoks on vaja: 1 mängulaud, 9 mängunuppu mängija kohta.

Mäng on mõeldud kahele mängijale. Mängijatel on 9 nuppu, kummalgi erinevat värvi.

Mängu eesmärk: Võimalikult paljude vastase nuppude löömine.

1. FAAS: NUPPUDE PAIKUTAMINE

Mängijad asetavad nupud vaheldumisi lõikumispunktidesse või nurkadesse püüdes moodustada veskit, see tähendab nad püüavad kolme nuppu diagonaalselt, vertikaalselt või horisontaalselt ritta saada. Kui mängija saab eelpool kirjeldatud viisil kolm nuppu rivi, tohib ta eemaldada laualt ühe vastase nupu, eemaldada ei tohi nuppe, mis on juba moodustanud "veski".

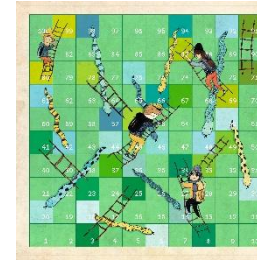
NB! Selle mängu esimeses faasis ei tohi mängijad oma nuppe liigutada.

2.FAAS: NUPPUDE LIIKUMINE

Kui mõlemad mängijad on kõik oma nupud lauale paigutanud, jätkub mäng nuppe liigutades.

Mängijad teevad kordamööda käike, liigutades ühte oma nuppu. Nupud võivad liikuda ainult mööda sirgeid jooni ega tohi üle teiste nuppude hüpata. Kui mängija saab eelpool kirjeldatud viisil kolm nuppu rivi, tohib ta eemaldada laualt ühe vastase nupu.

Mängija, kellel on järele jäänud ainult 3 nuppu, võib käia oma nupuga kuhu iganes mängulaual. Kellel aga jääb järele ainult 2 nuppu, on mängu kaotanud.



MÄNG nr. 4 – Maod ja redelid (Tsirkus)

Selle mängu jaoks on vaja: 1 mängulaud, 1 mängunuppu mängija kohta (mängijad valivad oma värvi), 1 täring.

Mängijate arv: 2-4

Mäng „Tsirkus“ on lihtne lauamäng: mängulaual on 100 ruutu, nummerdatud 1 kuni 100. Kõigimängijate nupud alustavad ruudult 1. Oma käigul veeretab mängija kuetahulist täringut ning liigutab oma nuppu edasi nii mitu ruutu, kui näitab täring silmi (1 kuni 6). Mõnel ruudulaga algab kas madu või redel. Maod viivad nuppe mängulaual tagasi, redelid aga edasi. Kuimängija nupp jääb seisma ruudul, millel algab madu, peab ta liigutama oma nupu maod teiseotsa. Sarnaselt, kui nupp jääb seisma ruudul, millel algab redel, peab ta liigutama oma nupuredeli teise otsa. Mängija on võitnud, kui tema nupp jõuab ruudule 100.

NB!!! Pead jõudma täpselt ruudule 100. Kui täringutel näidatud summa ületab ruutude arvu, mis jäänud sihtkohani, pead liikuma sama arvu ruute tagasi.

MÄNG nr. 5 – Kabe

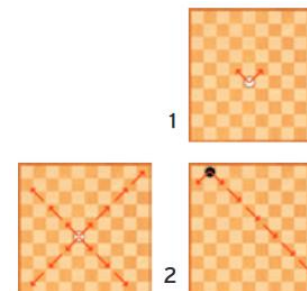
Selle mängu jaoks on vaja: malelauda, 20 tükki mängija kohta (mängijatel on igal üks värv).

Mängu eesmärk: Olla esimene mängija, kes võtab kõik oma vastase tükid.

Seda populaarset ja hästi tuntud mängu saab mängida kahekesi.

Ühel mängijal on 12 valget nuppu, teisel 12 musta. Nupud asetatakse mustadele ruutudele, kolmele esimesele reale laual. Valged nupud ühele laua poolele, mustad teisele. Valged nupud alustavad mängu.

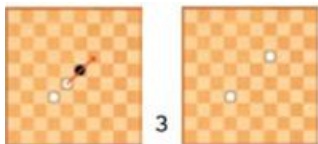
Tükkide liikumine:



1 - Nupud käivad mustadel ruutudel diagonaalselt, üks ruut korraka, ainult edaspidi. Ruudule, millel on juba teine nupp, käia ei tohi.

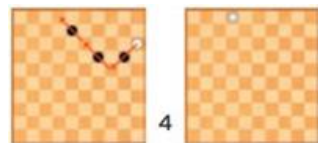
2 - Kui mõni su nuppudest jõuab laua teise serva, saab tast "tamm". See tähendab, et nupul on õigus liikuda laual ükskõik kui pikalt nii edaspidi kui ka tagurpidi, kuni mustade diagonaalide rida on vaba. Üle oma nupu "hüpata" ei tohi, kahest kõrvuti olevast vaenlase nupust samuti üle "hüpata" ei tohi.

Püüdmine. Kui tekib võimalus, peate vastase tükki püüdma, vastasel juhul saab teie vastane võtta teie tüki ja hüüda "Sa magad, kaotad!" Kui tükk on püütud, eemaldatakse see mängust.



3

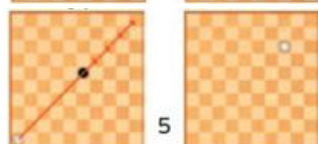
3 – Kui sa käid vastase nupu kõrval asuvale mustale ruudule ja teisel pool seda vastase nuppu on tühi must ruut, tohid sa "hüpata" üle vastase nupu ja võtta see vastase nupp laualt ära.



4

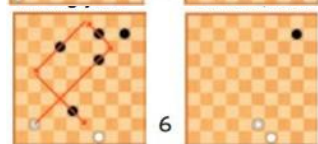
4 – Üle vastase nuppude võid hüpata nii pikalt järjest, kui on vabu musti ruute täpselt vastase nupu taga, kuid sa ei tohi hüpata üle oma nuppude.

Üle vastase nuppude võib hüpata ka tagurpidi.



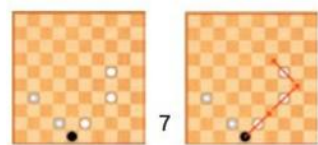
5

5 – Kuningas saab püüda nii edasi kui ka tagasi, hüpates üle vastase tüki (kas siis kõrvalolevale ruudule või kaugemale), tingimusel, et vähemalt ruut otse tüki taga on vaba.



6

6 – Pärast ühte püüdmist saab kuningas jätkata liikumist, muutes suunda uuele diagonaalile, kui järgmine püük on võimalik. Seejärel läheb mäng vastasele.



7

7 – Olge ettevaatlik: peate tegema käigu, mis hõlmab kõige rohkem vastase nuppe löömise. (Kuningas loetakse üheks nupuks.)

Mängija, kelle nupud enne otsa lõpevad või kelle nupud on vastase nuppude poolt niimoodi "blokeeritud", et ta ei saa käia, on kaotanud.

VÕIT

Sa võidad, kui saad kõik vastase nupud kätte või kui vastane ei saa oma käigu ajal käia.

Mäng kuulutatakse viigiks, kui mängija teeb sama käigu kolmandat korda või kui kumbki mängija ei ole 20 käigu jooksul ühtegi nuppu löönud.

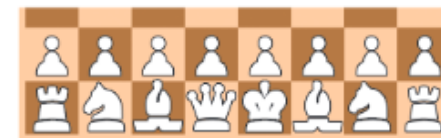
MÄNG nr. 6 – Malemäng

Selle mängu jaoks on vaja: malelaud, 16 tükki mängija kohta (mängijatel on igal üks värv).

Mängu eesmärk on matistada vastase kuningas. See tähendab, et mängijal ründab vastase kuningat ja kuningas ei saa käia väljale, mida ei ründa mängija nupud.

Male on strateegiline lauamäng kahele mängijale, seda mängitakse ruudukujulisel 64 (8x8) ruudustikul vahelduvate värvidega mängulaual. Mõlemad mängijad alustavad mängu 16 malendiga ning eesmärk on matistada vastase kuningas.

Käimist alustab valgete (heledate) malenditega mängija. Käia saab kas tühjale ruudule või vastase nupu poolt hõivatud ruudule. Vastase nupu võtmiseks tuleb teha reeglitepärane käik nii, et sinu nupp jääks võetava nupu ruudule. Males ei ole võtmine kohustuslik.



Vangerdamine

Kindlatel tingimustel võivad kuningas ja vanker liikuda korraga. Seda käiku nimetatakse vangerdamiseks. Vangerdamine on võimalik järgnevatel tingimustel:

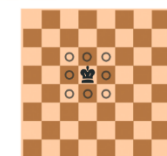
Kuningat, kellega soovitakse vangerdada, ei ole veel mängus liigutatud. Vankrit, kellega soovitakse vangerdada, ei ole veel mängus liigutatud. Kuningas ei ole tule all. Vangerdamise käigus ei tohi kuningas liikuda üle ruudu, mis on tule all. Vangerdamise lõpuks ei tohi kuningas jääda tule alla. Kõik ruudud kuninga ja vangerdatava vankri vahel peavad enne vangerdamist tühjad olema. Vangerdades liigub kuningas kahe ruudu võrra vankri poole ning vanker liigub üle kuninga ühe ruudu võrra edasi.

Positsioonid enne ja pärast vangerdamist:

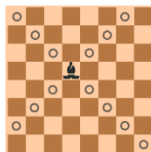


Lubatud käigud malenditega:

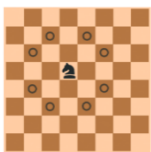
- **Kuningas** võib käia ühe ruudu võrra kas diagonaalselt, vertikaalselt või horisontaalselt.
- **Lipp** tohib liikuda horisontaalselt, vertikaalselt ning diagonaalselt. Lipp ei tohi samuti hüpata üle teiste malendite.
- **Vanker** liigub kas vertikaalselt või horisontaalselt ühes kindlas reas või veerus. Vanker ei tohi hüpata üle teiste malendite. See tähendab, et kõik ruudud algus- ja sihtpunkti vahel peavad olema tühjad.



- **Oda** liigub ainult diagonaalis. Oda ei tohi samuti hüpata üle teiste malendite.



- **Ratsu** käik koosneb kahest osast: Esiteks käik horisontaalselt või vertikaalselt ühe võrra edasi või tagasi. Seejärel käik ühe võrra diagonaalselt väljapoole. NB! Ratsu tohib hüpata üle teiste malendite!



- **Ettur** Ettur on malelual kõige nõrgem malend. Ettur liigub ühe välja võrra edasi. Kui teda pole veel liigutatud, siis võib liikuda ka kaks ruutu edasi. Ettur lööb diagonaalis, olles sellega ainuke malend, mis lööb teistmoodi kui käib. Etturil on ka spetsiaalne käik, mida nimetatakse möödaminnes löömiseks (prantsuspäraselt en passant-käiguks). Ettur, mis ründab välja, mille ületas vastasmängija ettur, liikudes oma lähteväljalt edasi kahe välja võrra, võib selle vastasmängija etturi lüüa, nagu oleks viimast liigutatud ainult ühe välja võrra. Kui ettur jõuab oma algasendist kõige kaugemale reale, tuleb see asendada etturi värvi uue lipu, vankri, oda või ratsuga. Mängija valik pole piiratud eelnevalt löödud malenditega, näiteks võib mängijal olla ka kaks lippu. Seda etturi muutmist teiseks malendiks nimetatakse muundamiseks.



Tuli - Kui sinu kuningat saab võtta vastase nupuga, siis öeldakse, et kuningas on tule all. NB! Keelatud on teha käiku nii, et sinu kuningas jääb tule alla.

Matt - Kui sinu kuningas on tule all ning sul ei ole võimalik teha ühtegi käiku nii, et peale käigu tegemist ei oleks kuningas enam tule all, siis öeldakse, et tegemist on mati seisuga. Mati saanud mängija kaotab mängu.

Patt - Kui mängija kuningas ei ole tule all, kuid ta ei saa teha ühtegi käiku (ilma tule alla sattumata), siis öeldakse, et tegemist on patiseisuga. Patiseis tähendab, et mäng lõppes viigiga.

PÜÜDMINE

Tükk eemaldatakse mängust, kui vastase tükk liigub sellele ruudule, mida see varem okupeeris. Tükk püüab vastase tüki tavalisel viisil, välja arvatud sõjaväed, mis liiguvad diagonaalselt ettepoole, et tükk püüda.

Kuningas on "šahhis", kui ta on paigutatud selliselt, et vastase tükk saab teda püüda.

Vastane teatab "šahh". (On keelatud jätta kuningat šahhi). Kuningas on "malešahh":

- kui ta ei saa liikuda ilma, et satuks taas šahhi;
- kui mängija ei saa blokeerida šahhi, asetades tüki kuninga ja vastase ähvardava tüki vahele;
- kui mängija ei saa ähvardavat tükki püüda.

VÕITMINE

Mängija, kes teeb vastase kuninga malešahhi, võidab mängu.

Male mäng võib lõppeda ka viigiga, kui:

- tekib "pat", mis tähendab, et üks mängijatest ei ole šahhis, kuid ei saa teha ühtegi käiku, mis ei viiks tema kuningat šahhi;
- tekib igavene šahh;
- sama laua positsioon kordub kolm korda;
- mängijatel ei ole piisavalt jäänud tükke, et šahhi teha;
- 50 käiku on tehtud ilma, et oleks toimunud püüdmist või sõjaväe liikumist.

TÄRINGUMÄNGUD

MÄNG nr. 7 – Täringut 10 000

Selle mängu jaoks on vaja: 5 täringut.

Vanus alates: 8–99-aastastele.

Mängijate arv: 2-4

Mängu eesmärk: Olla esimene, kes kogub 10 000 punkti.

KUIDAS MÄNGIDA

See on "peatu või veereta edasi" mäng: niikaua kui võidad punkte, saad veeretada edasi. Punktide kogumiseks pead alustuseks saama minimaalselt 750 punkti ühe käigu jooksul; seejärel minimaalne punktisumma pole vajalik. Kui otsustad peatuda, märgid üles kogutud punktid ja käik läheb järgmisele mängijale. Kui otsustad jätkata, riskid ebaõnnestunud kombinatsiooni veeretamisega ja kõigi punktide kaotamisega.

VÕIDUD TÄRINGUD

Üks silm on väärt 100 punkti.

Viis silma on väärt 50 punkti.

Võitvad kombinatsioonid

- Kolm ühesugust täringut (kolmik) on väärt täringu väärtus korda 100. (Näiteks: kolm kahte on väärt: $100 \times 2 = 200$ punkti).

- Kolm üht on väärt 1 000 punkti.
- Neli ühesugust täringut (nelik) kahekordistab kolmiku punktisumma. (Näiteks: neli nelja on väärt: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ punkti).
- Viis ühesugust täringut (viisik) kahekordistab neliku punktisumma. (Näiteks: viis nelja on väärt: $800 \times 2 = 1\,600$ punkti).
- Järjestus (1, 2, 3, 4, 5 või 2, 3, 4, 5, 6) on väärt 1 500 punkti.

NB1: Kolmiku ja järjestuse arvestamiseks peavad need olema veeretatud ühe viskega.

NB2: Neliku või viisiku arvestamiseks peavad need olema veeretatud ühe viskega või lisatud kolmiku juurde.

Käigu ajal veereta viit täringut. Arvuta kokku saadud punktid. Seejärel otsusta, kas soovid need punktid üles märkida või püüad rohkem punkte saada. Kui otsustad jätkata, pane kõrvale täringud, mis on juba punkte andnud, ja veereta ülejäänud uuesti. Kui kõik täringud annavad punkte, võid kõiki uuesti veeretada. Kuid ole ettevaatlik; kui uus vise punkte ei too, kaotad kõik käigu jooksul kogutud punktid! Seejärel on järgmise mängija kord püüda koguda muljetavaldav skoor.

Näide:

1. vise: sa veeretad 6, 6, 6, 4, 3: võid koguda 600 punkti kolme kuuega.
2. vise: sa võtad nelja ja kolme ning veeretad kaks täringut uuesti: 6, 1: uus skoor on $600 \times 2 = 1\,200$ punkti nelja kuue eest pluss 100 punkti ühe eest, kokku 1 700 punkti.
3. vise: sa veeretad kõik täringud uuesti ja seekord saad: 3, 3, 4, 2, 6. See vise ei anna punkte, nii et kõik punktid kaotatakse.

VÕIT

Esimene mängija, kes kogub 10 000 punkti, võidab mängu.

MÄNG nr. 8 – Paadid, kapten ja tema meeskond

Selle mängu jaoks on vaja: 5 täringut.

Vanus alates: 7–99-aastastele.

Mängijate arv: 2-4

Mängu eesmärk: Pärast 10 käiku kõige kaugemale purjetada.

KUIDAS MÄNGIDA

Oma käigu ajal veereta täringuid. Pead veeretama kuue, mis on paat, seejärel viie, mis on kapten, ja lõpuks nelja, mis on meeskond.

Kui sa ei veereta paati, pead kõik täringud uuesti veeretama. Sa ei saa hoida kaptenit ilma paadita ega meeskonda ilma kaptenita. Kui sul on paat, kuid pole kaptenit, ei saa sa meeskonda hoida. Sa pead veeretama need kolm numbrit kas ühe viskega või järjestikuste visete jooksul.

Igal käigul on sul lubatud täringuid veeretada kolm korda.

Niipea kui oled veeretanud kuue, viie ja nelja, saad purjetada: ülejäänud kaks täringut arvestavad läbitud meremiile.

NÄIDE

Kui veeretad 6, 5, 4, 3 ja 2: läbid $3 + 2 = 5$ meremiili.

Märgid üles läbitud meremiilide arvu ja käik läheb järgmisele mängijale. Kui sa oma käigu ajal ei suuda veeretada kuut, viit ja nelja, ei saa sa punkte.

VÕIT

Pärast 10 ringi liidetakse kokku iga mängija läbitud meremiilid. Kõige kaugemale purjetanud mängija võidab.

MÄNG nr. 9 – Ei viit, ei kahte.

Selle mängu jaoks on vaja: 4 täringut.

Vanus alates: 6–99-aastastele.

Mängijate arv: 2-4

Mängu eesmärk: Koguda kümne mänguringi jooksul kõige rohkem punkte.

KUIDAS MÄNGIDA

Oma käigu ajal veereta täringuid ja liida oma punktid kokku, välja arvatud viied ja kahed, mis pannakse kõrvale. Seejärel veereta ülejäänud täringuid uuesti ja jätkata punktide kogumist, kuni kõik täringud on kõrvale pandud.

Märgi üles oma koguskoor ja seejärel läheb käik järgmisele mängijale.

VÕIT

Pärast 10 ringi liidetakse kokku iga mängija kogutud punktid. Mängija, kes on kogunud kõige rohkem punkte, võidab.

MÄNG nr. 10 – Pokker täringutega

Selle mängu jaoks on vaja: 5 täringut ja 10 žetooni.

Vanus alates: 8–99-aastastele.

Mängijate arv: 2-4

Mängu eesmärk: Koguda kõige rohkem žetooni.

KUIDAS MÄNGIDA

Esimene mängija otsustab, kui palju žetoone panustada avamispansuseks (üks või kaks), seejärel saab ta veeretada täringuid kuni kolm korda, et teha tugev käsi. Järgmised mängijad ei tohi veeretada rohkem kui esimene mängija. Pärast oma esimest viset saavad mängijad uuesti veeretada ühe, mõned või kõik täringud. Kes teeb kõige tugevama käe, võtab žetoonid ja veeretab esimesena järgmises ringis.

VÕIT

Niikaua, kuni ühel mängijal saavad žetoonid otsa, on võitja see, kellel on kõige rohkem žetoone.

VÕIMALIKUD KOMBINATSIIONID kasvavas järjekorras:

- PAAR - 2 ühesugust täringut
- KAKS PAARI - 2 paari 2 ühesugust täringut
- KOLM ÜHESUGUST - 3 ühesugust täringut
- JÄRJESTUS - järjestus 5 järjestikust täringut
- TÄISMAJA - 3 ühesugust ja paar
- NELIK - 4 ühesugust täringut
- POKKER - 5 ühesugust täringut

MÄNG nr. 11 - Jahtzee

Selle mängu jaoks on vaja: 5 täringut ja punktiplokk.

Vanus alates: 8–99-aastastele. **Mängijate arv:** 2-4.

Mängu eesmärk: Koguda võimalikult palju punkte, veeretades antud kombinatsioone.

KUIDAS MÄNGIDA: Mängijad mängivad vaheldumisi ja saavad veeretada täringuid kolm korda, et teha kombinatsioon.

Iga viske puhul saad kas veeretada kõik täringud uuesti või hoida mõned kõrvale. Pärast kolmandat viset, kui täringud vastavad ühelegi kombinatsioonist, mis on kirjas skoorimislehel, märgi üles vastav punktisumma paremasse kasti. Kui kombinatsiooni pole, pead märkima nulli mõnesse kasti.

Veergu “↓” tuleb mängida kahanevas järjekorras alates 1-st kuni Yahtzee-ni.

Veergu “↑” tuleb mängida kasvavas järjekorras alates Yahtzee-st kuni 1-ni.

Veergu “↕” saab mängida igas järjekorras.

NB: Mängu lühendamiseks saad otsustada, et mitte mängida kõiki veerge.

VÕIT: Mäng lõpeb, kui kõik kastid on täidetud. Võitja on mängija, kellel on kõige kõrgem lõppskoor.

KOMBINATSIIONID	PUNKTID
1	1 × veeretatud ühtede arv
2	2 × veeretatud kahtede arv
3	3 × veeretatud kolmede arv

4	4 × veeretatud neljade arv
5	5 × veeretatud viite arv
6	6 × veeretatud kuute arv
KOKKU 1	ÜLALTOODUD PUNKTIDE KOGUSUMMA
Boonus kokku 1 (Kokku ≥63 = 35)	35 punkti, kui Kokku 1 on ≥ 63 punkti
Miinumum	Täringute summa, kui < 20
Maksimum	Täringute summa, kui > 20
KOKKU 2	ÜLALTOODUD PUNKTIDE KOGUSUMMA
Kolmik (Three of a kind): 3 ühesugust täringut	25 punkti
Täismaja (Full House): 3 ühesugust täringut + 2 ühesugust täringut	30 punkti
Väike järjestus (Small Straight): 1-2-3-4 või 2-3-4-5 või 3-4-5-6	25 punkti
Nelik (Four of a kind): 4 ühesugust täringut	35 punkti
Suur järjestus (Large Straight): 1-2-3-4-5 või 2-3-4-5-6	40 punkti
Jahtzee (Yahtzee): 5 ühesugust täringut	50 punkti
KOKKU 3	ÜLALTOODUD PUNKTIDE KOGUSUMMA
LÖPPSKOOR	Kogusumma 1 + Kogusumma 2 + Kogusumma 3

MÄNG nr. 12 – “Black Jack”

Selle mängu jaoks on vaja: 3 täringut ja 5 žetooni igale mängijale.

Vanus alates: 8–99-aastastele. **Mängijate arv:** 2-4.

Mängu eesmärk: Koguda kõik žetoonid.

KUIDAS MÄNGIDA: Oma käigu ajal veereta kolme täringut ja liida kokku kõikide silmade arv. Sa saad otsustada lõpetada, sel juhul märgi oma skoor üles ja käik läheb järgmisele mängijale. Või saad otsustada jätkata ja veeretada ühe, kahe või kolme täringuga uuesti. Liida siis uued silmad oma eelnevale skoorile ja nii edasi, kuni otsustad lõpetada.

Eesmärk on jõuda skoorini 21 või lähendada sellele nii palju kui võimalik, ületamata 21.

Kui täringuvise viib su skoori üle 21, pead maksma ühe žetooni ühisesse potti.

Kes saab 21 või on sellele kõige lähemal, võidab ringi ja võtab kogu poti, samuti annavad kõik teised mängijad võitjale ühe žetooni. Isegi kui sa maksid žetooni poti sisse, sest ületasid 21, pead võitjale andma veel ühe žetooni, seega kaotad sellel ringil kaks žetooni.

VÕIT: Võidada, kogudes kõik žetoonid.

MÄNG nr. 13 – 421

Selle mängu jaoks on vaja: 3 taringut ja 21 žetooni.

Vanus alates: 8–99-aastastele. **Mängijate arv:** 2-4.

Mängu eesmärk: Lõpetada mäng ilma žetoone.

KUIDAS MÄNGIDA

Mäng mängitakse kahes faasis, mida kutsutakse „laadimiseks“ ja „tühjendamiseks“. Esimeses faasis laaditakse kaotavad mängijad žetoonidega, mis on paigutatud laua keskele. Selles esimeses faasis viskavad mängijad ainult ühe korra taringud.

Teises faasis tühjendavad mängijad oma žetoonid.

Oma käigu ajal veereta esmalt kolme taringuga. Kui oled oma käega rahul, anna taringud järgmisele mängijale. Kui ei, saad uuesti veeretada ühe, kahe või kolme taringuga (samuti hoides ülejäänud taringud alles). Sa saad veeretada taringuid kuni kolm korda enne, kui annad need oma naabrile.

Järgmised mängijad peavad veeretama taringud sama palju kordi kui esimene mängija, isegi kui nad saavad esimese viskega hea käe.

Kui kõik on oma käigu teinud, on võitja see, kes viskas parima käe.

„Laadimise“ ajal korjab mängija, kes viskas madalaima käe, endale vastavalt järgnevas nimekirjas olevate numbrite arvu žetoone potist. „Laadimine“ lõpeb, kui potis pole enam žetoone.

„Tühjendamise“ ajal, kui mängija viskab parima käe, andke ta ära määratud arv žetoone. „Tühjendamine“ lõpeb, kui mõnel mängijal ei ole enam žetoone.

VÕIDUKAD KÄED

- Kui mängija viskab 421 > siis saab kõige halvem käsi 10 žetooni.
- Kui mängija viskab 111 > siis saab kõige halvem käsi 7 žetooni.
- Kui mängija viskab 116 või 666 > siis saab kõige halvem käsi 6 žetooni.
- Kui mängija viskab 115 või 555 > siis saab kõige halvem käsi 5 žetooni.
- Kui mängija viskab 114 või 444 > siis saab kõige halvem käsi 4 žetooni.
- Kui mängija viskab 113 või 333 > siis saab kõige halvem käsi 3 žetooni.
- Kui mängija viskab 112 või 222 > siis saab kõige halvem käsi 2 žetooni.
- Kui mängija viskab järjestuse 123 või 234 jne. > siis saab kõige halvem käsi 2 žetooni.
- Kui mängija viskab järjestuses 665, 664 jne. > siis saab kõige halvem käsi 1 žetooni.

Ükskõik, mis on parim käsi, saab iga mängija, kes viskab 221 (madalaim käsi), 2 žetooni.

„Tühjendamise“ ajal kasutatakse sama skaalat, kuid kui keegi viskab **421**, „tühjendab“ ta 10 žetooni, andes need kõige halvemal käel mängijale jne.

VÕIT: Kui üks mängija saab kõik žetoonid, lõpeb mäng. Esimene mängija, kellel žetoonid otsa saavad, võidab.

KAARDIMÄNGUD

Mäng liikumine toimub päripäeva ümber laua. Jaotamise ajal alustad alati mängijast, kes istub sinu vasakul. Esimene mängija on alati see, kes istub diileri vasakul. Jaota kaardid ükshaaval mängijatele.

MÄNG nr. 14 – Kemps

Selle mängu jaoks on vaja: 52 kaardist koosnevat pakki ilma naljameesteta.

Vanus alates: 7–99-aastastele. **Mängijate arv:** 2-4.

Mängu eesmärk: Et teie meeskond võidaks kõige rohkem punkte.

KUIDAS MÄNGIDA

Mängijad moodustavad kaks kahest mängijast koosnevat meeskonda. Iga meeskond valib lühikeseks ajaks salajase signaali (näiteks: silmapilgutus, põse kriimustamine jne). Diiler annab igale mängijale neli kaarti. Ülejäänud kaardid moodustavad kaardipaki. Kõik mängijad vaatavad oma kaarte, ilma neid teistele näitamata. Seejärel võtab diiler kaardipakist neli kaarti ja asetab need lauale lahtiselt järjestuses, keset lauda. Eesmärk on koguda neli sama väärtusega kaarti nii kiiresti kui võimalik.

Kõik mängijad mängivad samaaegselt ja saavad võtta ühe kaardi korruga laua keskelt, vahetades selle oma käes oleva kaardiga.

Kui mängijad on oma kaardid ära vahetanud, kontrollib diiler, kas laua keskel on endiselt neli kaarti. Kui keegi neid ei taha, korjab diiler need üles ja asetab need kõrvale, pildid allpool. Siis pannakse laua keskele neli uut kaarti ja vahetamine võib alata uuesti jne...

Kui oled kogunud neli võrdset kaarti, anna oma partnerile salajane signaal, ilma vastaste tähelepanu äratamata. Su partner peab karjuma „Kemps!“ kohe, kui ta signaali näeb.

Kui sina ja su partner kogute mõlemad samal ajal neli võrdset kaarti ja annate teineteisele oma salajase signaali, siis hüüate mõlemad „Double Kemps!“ Kui vastane arvab, et ta on ära arvanud teie signaali, saab ta karjuda „Counter Kemps!“ Ta peab siis signaali kirjeldama. Kui ta kirjeldab teie signaali õigesti, pausib mäng, kuni teie ja su partner valite uue signaali. Kui vastane eksis, jätkub mäng.

VÕIT: Enne mängu alustamist otsustavad mängijad, kui palju punkte on vaja saavutada. Esimene meeskond, kes saavutab selle punktisumma, võidab mängu.

MEESKONNA PUNKTEERIMINE

1 KEMPS = 1 punkt

1 DOUBLE KEMPS = 4 punkti

1 COUNTER KEMPS = 4 punkti

1 VÄÄR-MISTAKEN COUNTER KEMPS = -2 punkti

(kui vastane arvas teie signaali õigesti).

MÄNG nr. 15 – Barbu

Selle mängu jaoks on vaja: 52 kaardist koosnevat pakki ilma naljameesteta.

Vanus alates: 7–99-aastastele. **Mängijate arv:** 2-4.

Mängu eesmärk: Lõpetada mäng võimalikult väheste punktidega.

KUIDAS MÄNGIDA: Iga mäng koosneb neljast voorust. Iga voor mängitakse välja kuue lepingu jooksul.

LEPINGUTE KIRJELDUS

1. Ei ühtegi trikki: võida võimalikult vähe trikke.
2. Ei daame: väldi daamide võitmist oma trikkides.
3. Ei südameid: väldi südamekaartide võitmist oma trikkides.
4. Ei kuningat (Barbu): väldi südame kuninga võitmist oma trikkides.
5. Ei viimast trikki: väldi viimase trikki võitmist.
6. Salat: koonda kõik teised lepingud: väldi trikkide, daamide, südameid, südame kuningat ja viimast trikki.

Valmista ette punktide tabel, kirjutades mängijate nimed lehe ülaossa veergude pealkirjadeks ja lepingute nimed loendina lehe vasakusse ossa. Noorem mängija alustab ja jagab kogu esimese vooru vältel. Ta alustab iga jaotust ja otsustab, millises järjekorras ta kuus lepingut mängib. Esimeses voorus lõpus on järgmine mängija kord jagada ja nii edasi.

Kui on sinu kord jagada, anna kõik kaardid mängijatele. Olenevalt oma käest vali, millist lepingut mängida, ütle teistele mängijatele ja pane esimene kaart lauale. Kolm muud mängijat mängivad järjekorras, liikudes päripäeva.

Kaardide loomulik järjekord on järgnev, kus äss on kõrgeim: ÄSS, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Mängija, kes paneb lauale kõrgeima kaardi vastavas trikkis, võidab triki. Mängijad peavad järgima sama värvi (mängima sama mastiga kaarti, mis on esimene

kaart laual). Kui sul ei ole ühtegi kaarti selle värvi kohta, võid loobuda igast kaardist, mida pead ebamugavaks. Loobunud kaart ei saa kunagi trikki võita. Mängija, kes võidab triki, alustab järgmist trikki. Kui kõik kaardid on mängitud, loevad mängijad oma punktid, sõltuvalt lepingust, mis vooru alguses teatati.

VÕIT: Nelja vooru lõpus võidab mängija, kellel on kõige vähem punkte.

MÄNG nr. 16 – President

Selle mängu jaoks on vaja: 54 kaardiga pakend, koos jokkeritega.

Vanus alates: 8–99-aastastele. **Mängijate arv:** 4.

Mängu eesmärk: Saada presidendiks.

KUIDAS MÄNGIDA

Jaga kõik kaardid (ka jokkerid) mängijate vahel ära.

Kaardide järjestus: JOKKER (KÕRGE), 2, ÄSS, KUNINGAS, KUNINGANNA, JUGA, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (MADAL).

Esimene mängija paneb lauale ühe või rohkem sama väärtusega kaarti. Järgmine mängija peab panema sama arvu kaarte, mille väärtus on kõrgem, ja nii edasi. Näiteks: esimene mängija paneb välja paari viisi, järgmine mängija peab panema kõrgema paari.

Kui sa ei saa või ei taha mängida, saad oma käigu vahele jätta. Viimane mängija, kes paneb lauale kaardi (või mitu kaarti), mille teised mängijad ei saa ega taha paremaks teha, korjab kokku hunniku ja alustab mängu nagu varem.

Esimene mängija, kes kaotab kõik oma kaardid, saab tiitli “President“, teine saab “asepresidendi“ tiitli, kolmas saab “ase-Õnnetu“ ja viimane “Õnnetu“.

Õnnetu jagab järgmises voorus kaardid.

Siis peab Õnnetu andma oma kaks parimat kaarti Presidendile, kes annab omalt poolt talle kaks halvimat kaarti.

Ase-Õnnetu peab andma oma parima kaardi asepresidendile, kes annab omalt poolt talle halvimat kaarti.

NB1: Õnnetu alustab alati järgmises voorus.

NB2: Iga vooru lõpus jagatakse rollid ümber vastavalt sellele, millises järjekorras mängijad lõpetavad.

MÄNG nr. 17 – Egiptuse Roti Väänamine

Selle mängu jaoks on vaja: 52 kaardist koosnevat pakki ilma naljameesteta.

Vanus alates: 8–99-aastastele. **Mängijate arv:** 4.

Mängu eesmärk: Võita kõik kaardid.

KUIDAS MÄNGIDA

Diiler jagab kõik kaardid mängijatele. Mängijad virnastavad oma kaardid näoga allapoole enda ette. Mängijad tõstavad oma virnast kõige ülemise kaardi üles ja paneb selle laua keskele, eelmise mängija kaardi peale.

Kui eelmine mängija paneb lauale kohtukaardi, tuleb sul täita kokkulepe, keerates oma virnast ühe või mitu kaarti, sõltuvalt kohtukaardist: üks kaart poisi (Jack) puhul, kaks kuninganna (Queen) puhul ja kolm kuninga (King) puhul. Kui täidates kokkulepet ei õnnestu keerata kohtukaarti, kogub eelmise kohtukaardi pannud mängija kaardipaki kokku.

Kui keerad kohtukaardi, katkestatakse sinu kokkulepe ja järgmine mängija peab täitma uue kokkuleppe, sõltuvalt sellest, millise kohtukaardi sina panid, ja nii edasi, kuni keegi täidab kokkuleppe ilma kohtukaarti keeramata. Sel juhul võtab kaardipaki kokku viimane kohtukaardi pannud mängija.

Kui kaks järjestikust kaarti, millel on sama väärtus, pannakse lauale – olgu selleks sama mängija või erinevad mängijad –, peavad kõik mängijad võimalikult kiiresti üritama plaksutada laua keskel olevale kaardihunnikule. Kiireim mängija saab kogu kaardipaki.

VÕIT: Mängija, kes kogub kõik kaardid, võidab mängu.

MÄNG nr. 18 – Hullud kaheksad

Selle mängu jaoks on vaja: 54 kaardiga pakend, koos jokkeritega.

Vanus alates: 7–99-aastastele. **Mängijate arv:** 2-5.

Mängu eesmärk: Vabaneda kõigist oma kaartidest võimalikult kiiresti.

KUIDAS MÄNGIDA

Jaotaja jagab igale mängijale kaheksa kaarti. Ülejäänud kaardid pannakse lauale, keeratud ülespoole, et moodustada kaartide pakk. Paki ülemine kaart pööratakse üles ja asetatakse selle kõrvale. Oma käigul pead mängima vastavalt ülespoole pööratud kaardile. Sa saad mängida:

- ühte või rohkem sama väärtusega kaarti,
- või ühe kaardi sama värviga,
- või ühe kaheksanda kaardi ükskõik millises värvis.

Erilised kaardid:

- Kaheksad lubavad muuta värvi igal ajal. Sa kuulutad teistele mängijatele, millist värvi sa valid.
- Lood ja kahed kohustavad järgmist mängijat võtma kaks kaarti.
- Ässad muudavad mängu suunda.
- Poisslapsed sunnivad järgmist mängijat ühe käigu vahele jätma.
- Seitsme järel tuleb uuesti mängida.

Kui sa ei suuda mängida, siis tuleb võtta kaart pakkidest. Kui sa ei suuda ikka mängida, siis käik läheb järgmisele mängijale. Kui sul on käes ainult üks kaart, siis pead kohe hüüdma "Kaart!". Kui unustad ja keegi teine märkab, annavad kõik teised mängijad sulle ühe kaardi ja mäng jätkub.

Kui pakk otsa saab, siis pannakse kõrvale ülejäänud kaartide hulk, mille pealt käidi. Seejärel segatakse ülejäänud kaardid uuesti, et moodustada uus pakk.

PUNTIDE ARVUTAMINE

Mängija, kes vabaneb kõigist oma kaartidest, saab -10 punkti. Ülejäänud mängijad arvutavad oma käes olevate kaartide väärtuse: äss = 40 punkti; J, Q, K = 10 punkti ning väärtuskaardid arvestatakse vastavalt nende näo väärtusele.

VÕITMINE

Pärast viit vooru saab võitjaks mängija, kellel on kõige vähem punkte.

MÄNG nr. 19 – Kurat!

Selle mängu jaoks on vaja: 52 kaardist koosnevat pakki ilma naljameesteta.

Vanus alates: 8–99-aastastele. **Mängijate arv:** 3-6.

Mängu eesmärk: Võita täpselt nii palju trikke, kui on määratud mängu alguses.

KUIDAS MÄNGIDA

Kui mängib kolm mängijat, eemalda kaks; kui viis mängijat, eemalda kaks kahte; kui kuus mängijat, eemalda neli kahte.

Valmista ette leht, kus mängijate nimed on ülemises reas veergude päistena ja käte numbrid vasakul küljel, et märkida pakkumised ja punktid.

Kaardid järgnevad loomulikule järjestusele, kus äss on kõrgeim: ÄSS, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Esimese käe jaoks saab iga mängija ühe kaardi kaardipakkijalt. Ülejäänud kaardid moodustavad varupaki. Pakki pealmine kaart määrab trumbi. Mängijad saavad iga järgmise käe jaoks ühe lisakaardi.

Pärast käe, mille puhul kõik kaardid on jagatud, hakkab käe suurus jälle vähenema, ja igal järgmisel käel saavad mängijad ühe kaardi vähem.

Mängijad vaatavad oma kaarte. Üksikutel mängijatel, sõltuvalt sellest, milline sobib trumbiks, kuulutavad nad, kui palju trikke nad igaüks arvavad, et nad võidavad.

NB: Viimane mängija peab pakkuma trikkide arvu, mis, kui liita teiste mängijate pakkumised, on väiksem või suurem (aga mitte täpselt võrdne) jagatud kaartide arvuga.

Esimene mängija lööb kaardi. Teised mängijad peavad järgima trumbi. Kui nad ei saa, mängivad nad trumbikaardi. Kui seda pole võimalik teha, nad viskavad oma valitud kaardi.

Kes on mänginud kõrgeima trumbikaardi, võidab triki. Kui trumbid ei ole mängitud, siis mängija, kes mängis kõrgeima kaardi juhtivas sobis, võidab triki. Kes võidab triki, alustab järgmise trikiga.

PUNKTE LOENDAMINE

Mängijad, kes võidavad pakkumise järgi määratud arvu trikke, saavad viis punkti iga trikki kohta, pluss viis lisapunkti. Mängijad, kes ei võida pakkumise järgi määratud arvu trikke, kaotavad viis punkti iga alatrikki või ületriiki eest.

VÕIT: Kui kõik käed on mängitud, siis mängija, kellel on kõige rohkem punkte, võidab.

MÄNG nr. 20 – Whistiti

Selle mängu jaoks on vaja: 52 kaardist koosnevat pakki ilma naljameesteta.

Vanus alates: 7–99-aastastele. **Mängijate arv:** 4.

Mängu eesmärk: Võita võimalikult palju trikke.

KUIDAS MÄNGIDA

Jaotaja jagab igale mängijale 13 kaarti. Ta pöörab oma viimase kaardi üles, näitab seda teistele mängijatele ja asetab selle tagasi oma kätte. See kaart määrab, milline mast on trumbiks.

Kaartide loomulik järjekord on järgnev, kõrgeim on äss: ÄSS, KUNINGAS, KUNINGANNA, POISS, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Esimene mängija, kes on vasakul pool jaotajat, alustab mängu, asetades lauale ühe kaardi, järgides mastit, kui võimalik. Kui kõik mängijad järgivad mastit, siis see, kes pani kõrgeima kaardi, võidab triki.

Kui sa ei saa masti järgida, asetad trumbikaardi: trikk on trumbitud. See, kes pani kõrgeima trumbikaardi, võidab triki. Kui sa ei saa masti järgida ega trumbata, saad sa valida kaardi, mida sa ei vaja, ja visata selle ära.

PUNTSEERIMINE

Iga trikk on väärt ühe punkti.

VÖITMINE

Esimene mängija, kes kogub 20 punkti, võidab mängu.

EN

BOARD GAMES

EN

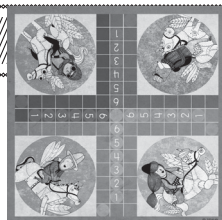
Ludo

6 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: The Ludo board, 4 pieces per player (players pick their colour), 1 die.

OBJECT: To be the first to reach the star in the centre of the board with your four pieces.



HOW TO PLAY

All of the players place their four pieces in the stable of their colour. Play moves clockwise around the board. The youngest player starts by throwing the die.

MOVING THE PIECES

You need to roll a six to move a piece out of your stable and onto the first space of your track. You then roll again and move forwards the number of spaces indicated by the die. If you have more than one piece in play you choose which one you want to move.

Whenever you throw a six you roll and play again.

Once several pieces are in play, they will start to chase one another around the board. Pieces cannot overtake each other, so if one is blocking another's path, the second piece has to stop on the preceding space.

However, if you roll the exact number to land on a space already occupied by another piece, you can 'bump' it: take its place and send it back to its stable.

ASCENDING TO HEAVEN

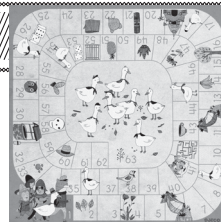
After moving all the way around the board, each piece stops on the last space of its track – at the foot of the stairway to heaven.

NB: You have to land exactly on this space. If you roll a number higher than the number of spaces separating your piece from the foot of the stairway, you cannot move.

The spaces are numbered from one to six. To move to space number one, you need to roll a one, then to move to space number two, you need to roll a two, and so on until you reach space number six. Finally, you have to roll another six after you have reached space number six to enable your piece to leave the board.

WINNING

You win by being the first player to remove all four of your pieces from the board.



Goose Game

EN

6 years upwards | 2-4 players | 10-15 minutes



MATERIALS: The Goose Game board, 1 piece per player (players pick their colour), 2 dice.

OBJECT: To be the first to reach space 63.

HOW TO PLAY

The youngest player starts, and play then continues in a clockwise direction. On your turn, roll the two dice and move your piece forward the number of spaces equal to the sum of the pips on the two dice. If you land on a space already occupied by another piece, send the piece back to the space you just left.

At the start of the game, if you roll a six and a three together, move straight to space 26. If you roll a four and a five together, move straight to space 53.

SPECIAL SPACES

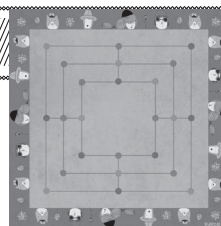
- The "goose" spaces, 9, 18, 27, 36, 45 and 54 allow you to move forward the number of spaces shown on the dice a second time.
- The bridge (space 6) leads you directly to the second bridge (space 12).

- If you land at the hotel (space 19) you have to miss a turn.
- If you land in the well (space 31) or the prison (space 52) you have to wait there until another player lands on the space. The freed player returns to the space which the other player just left. Alternative rule: miss two turns.
- If you land in the maze (space 42) move back to space 30.
- If you land on the skull and crossbones (space 58) return to space 1.

WINNING:

The first player to arrive at space 63 wins the game.

NB: You have to land exactly on space 63. If the total shown on the dice exceeds the number of remaining spaces, you have to move back the extra number of spaces.



Nine Men's Morris

EN

6 years upwards | 2 players | 10-15 minutes



MATERIALS: The Nine Men's Morris board, 9 pieces per player (players pick their colour).

OBJECT: To capture as many of your opponent's pieces as possible.

PHASE 1: PLACING PIECES

To begin with, players place their nine pieces on the intersections on the board.

If you manage to align three pieces (in a diagonal, horizontal or vertical row) you can remove any one of your opponent's pieces which is not included in a row of three. Pieces captured this way are removed from the game for the duration of play.

NB: During this first phase of the game players may not move their pieces.

PHASE 2: MOVING PIECES

Once both players have placed all of their pieces, the

game continues by moving pieces.

Players take turns in moving one of their pieces. The pieces may only move along the straight lines and cannot jump over other pieces.

If you manage to form a row of three, you remove one of your opponent's pieces, as previously.

When you are down to just three pieces left on the board, you can move pieces to any vacant spot on the board.

WINNING

You win when your opponent only has two pieces left in play, which ends the game.

Snakes and Ladders

6 years upwards | 2-4 players | 10-15 minutes



MATERIALS: 1 board, 1 piece per player, 1 die.

OBJECT: To be the first to reach space 100

HOW TO PLAY

Players place their pieces next to the board, in front of space 1. In turn, throw the die and move your piece forward the number of spaces indicated.

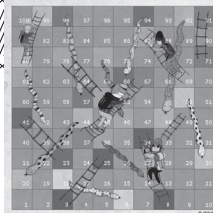
Ladder spaces: If you land on a space at the foot of a ladder, climb up to the top of the ladder and place your piece in the space where the ladder ends.

Snake spaces: If you land on a space showing a snake's tail, slide down the snake's body and place your piece in the space where its head is.

WINNING

The first player to arrive at space 100 wins the game.

NB: You have to land exactly on space 100. If you roll a number higher than the number of remaining spaces, you have to move back the extra number of spaces.



Draughts

6 years upwards | 2 players | 10-20 minutes



MATERIALS: The draught board, 20 pieces per player (players have one colour each).

OBJECT: To be the first player to capture all of your opponent's pieces.

HOW TO PLAY

Draw lots to determine who will play the white pieces. Both players place their pieces on the black squares of the four rows closest to them on the board. White plays first. Players take it in turns to play.

Moving pieces

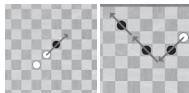
- The pieces always move diagonally forwards, one square at a time. When a piece reaches the last row, it becomes a king. This is indicated by "crowning" it with a piece which is not in use.
- Kings move diagonally, one or more squares, in any direction.

Capturing

You have to capture an opponent's piece if the opportunity arises, otherwise your opponent can take your piece and call out "You snooze, you lose!" Once a piece has been captured, it is removed from the game.

By men

Uncrowned pieces, men, can capture forwards or backwards by jumping over an opponent's piece, providing the square



behind the piece is free.

If after capturing, an equivalent situation presents itself again, the man can continue capturing the opponent's pieces in the same way. Then play passes to the opponent.

By kings

A king can capture forwards or backwards by jumping over an opponent's piece (either on an adjacent square or farther away), provided that at least the square directly behind the piece is free.

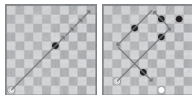
After one capture, the king can continue its move by changing direction onto a new diagonal if another capture is possible. Then play passes to the opponent.

Beware: You have to make the move which involves capturing the greatest number of your opponent's pieces. (A king counts as one piece.)

WINNING

You win by capturing all of your opponent's pieces, or if your opponent cannot play on his turn.

The game is declared a draw if a player carries out the same move for the third time, or if neither player has captured a piece for 20 moves.



Chess

6 years upwards | 2 players | 15-30 minutes



MATERIALS: The chessboard, 16 pieces per player (players have one colour each).

OBJECT: To capture your opponent's king, known as checkmating.

HOW TO PLAY

Draw lots to determine who will play the white pieces. Place the chessboard such that a light-coloured square is in each player's near-right corner. Both players arrange their pieces on the chessboard.



Queens are always placed on their colour and so face each other across the chessboard.

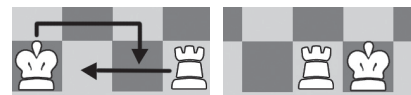
White plays first. You have to play on your turn, you cannot "pass". Players take it in turns to move one of their pieces.

MOVING PIECES

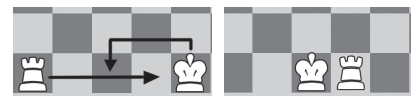
A piece can never move over another piece (except the knight).

Kings are the most important pieces in the game. Kings can move one square at a time in any direction and can also perform a special move known as castling. Castling involves moving the king and a rook simultaneously if:

KINGSIDE CASTLING



QUEENSIDE CASTLING



- neither the king nor the rook has moved so far during the game;

- there is no other piece between them;
- the king is not in check.

Queens move any number of squares in any direction. They are the most powerful of all the pieces.

Rooks move an unlimited number of squares vertically or horizontally.

Bishops move an unlimited number of squares diagonally.

Knights move three squares: one or two horizontally (or vertically) and the rest in the other, perpendicular direction. It can be thought of as moving in an "L" shape. Knights are the only pieces which can jump over other pieces.

Pawns move one square at a time straight forwards and can never move backwards. Each pawn can move forwards two squares on its first move. If a pawn reaches the last rank on the board it can be transformed into another piece of its own colour (except a king) of the player's choice.

CAPTURING

A piece is removed from the game when an opponent's piece moves on to the square that it was occupying. A piece captures an opponent's piece by moving in the normal way, apart from pawns, which move diagonally forwards to capture a piece.

The king is in check if it is positioned such that it can be captured by an opponent's piece. The opponent announces "check". (It is forbidden to leave a king in check).

The king is checkmated:

- if it cannot move without finding itself again in check;
- if the player cannot block the check by placing a piece between the king and the opponent's threatening piece;
- if the player cannot capture the threatening piece.

WINNING

The player who checkmates the opponent's king wins the game.

A game of chess can also finish in a draw if:

- a “stalemate” arises, meaning that one of the players is not in check, but can make no move which would not place his king in check;
- perpetual check arises;

- the same board position recurs three times;
- the players do not possess enough remaining pieces to bring about checkmate;
- 50 moves have been played without a capture or a pawn move occurring.

DICE GAMES

EN

Dice 10,000

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 5 dice.

OBJECT: To be the first to score 10,000 points.

HOW TO PLAY

It is a “stop or keep rolling” game: as long as you are winning points you can carry on rolling. To start scoring you need to obtain a minimal score of 750 points in a single turn; thereafter no minimal score is necessary. If you decide to stop, you note down the points you have scored, and the turn passes to the next player. On the other hand, if you decide to continue playing you run the risk of rolling an unlucky combination and losing everything.

WINNING DICE

- A *one* is worth 100 points.
- A *five* is worth 50 points.

Winning combinations

- Three of a kind (three identical dice) are worth 100 times the value of the dice. (E.g.: Three *twos* are worth: $100 \times 2 = 200$ points).
- Three *ones* are worth 1,000 points.
- Four of a kind (four identical dice) doubles the three of a kind score. (E.g.: four *fours* are worth: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ points).
- Five of a kind (five identical dice) doubles the four of a kind score. (E.g.: five *fours* are worth: $800 \times 2 = 1,600$ points).
- A straight (1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6) is worth 1,500 points.

NB1: In order to count, three of a kind and straights have to be rolled in a single throw of the dice.

NB2: In order to count, combinations of four or five of a kind have to be rolled in a single throw of dice, or by adding to a three of a kind.

On your turn, roll the five dice. Tally up the number of points which you have scored. Then decide if you want to note down that score, or if you want to try your luck at scoring more points. If you choose to continue playing, you set aside the dice which have already scored points, then roll the others again.

If all of the dice score you can roll them all again. But beware; if the new roll scores no points, you lose all of the points from that turn!

It is then the next player’s turn to try and notch up a handsome score.

Example:

1st throw: you roll 6, 6, 6, 4, 3: you can score 600 points with three *sixes*.

2nd throw: you pick up the *four* and *three* and roll the two dice again: 6, 1: your new score is $600 \times 2 = 1,200$ points for four *sixes* plus 100 points for the *one*, making 1,700 points.

3rd throw: you roll all of the dice again and this time throw: 3, 3, 4, 2, 6. This throw scores no points, so all of the points are lost.

WINNING

The first player to score 10,000 points wins the game.

The Boat, the Captain and His Crew

EN

7 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 5 dice.

OBJECT: To have sailed the furthest after 10 turns.

HOW TO PLAY

In turn, roll the dice. You have to throw a *six*, which will be **the boat**, then a *five* which will be **the captain**, and lastly a *four* which will be **the crew**.

If you have not thrown a boat, you have to roll all of the dice again. You cannot keep a captain without a boat, or a crew without a captain. If you have a boat but no captain, you cannot keep the crew. You have to throw these three numbers either in a single throw, or in order on consecutive throws.

On each turn you are allowed to roll the dice three times. As soon as you have thrown a six, a five and a four, you

can set sail: the other two dice are to count the nautical miles you cover.

EXAMPLE

If you throw 6, 5, 4, 3 and 2: you cover $3 + 2 = 5$ miles. You note down the number of miles you have sailed and the turn passes to the next player. If on your turn you do not manage to throw a six, five and four, you score no points.

WINNING

After 10 rounds add up the miles covered by each of the players. The player to have sailed the farthest wins.

No Five, No Two

EN

6 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 4 Dice.

OBJECT: To score the most points in ten rounds of the game.

HOW TO PLAY

On your turn, throw the dice, and add up your points, excepting the fives and twos which are set aside. Then roll the remaining dice again and continue adding up your points until all of the dice have been set aside.

Note down your total score, and then the turn passes to the next player.

WINNING

After 10 rounds add up the number of points scored by each of the players. The player with the most points wins.

Poker With Dice

EN

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes



MATERIALS: 5 dice, and 10 counters per player.

OBJECT: To win the most counters.

HOW TO PLAY

The first player decides how many counters to place in

the kitty as an opening bet (one or two) then can roll the dice up to three times to make a strong hand. The

following players are not allowed to roll the dice more times than the first player. After their first throw, players can roll just one, some or all of the dice again. Whoever makes the strongest hand takes the kitty and will roll first in the next round.

WINNING

As soon as one player runs out of counters, the winner is the player who has the most counters.

**POSSIBLE COMBINATIONS
in ascending order**

- A PAIR 2 identical dice
- TWO PAIRS 2 pairs of 2 identical dice
- THREE OF A KIND 3 identical dice
- STRAIGHT ...sequence of 5 consecutive dice
- FULL HOUSE 3 of a kind and a pair
- FOUR OF A KIND 4 identical dice
- POKER 5 identical dice

EN

Yams

8 years upwards | 2-4 players | 15-25 minutes

MATERIALS: 5 dice, a score pad.

OBJECT: To score as many points as possible by throwing given combinations.

COMBINATIONS OF...	POINTS
1	1 × the number of ones thrown
2	2 × the number of twos thrown
3	3 × the number of threes thrown
4	4 × the number of fours thrown
5	5 × the number of fives thrown
6	6 × the number of sixes thrown
TOTAL 1	TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE
Bonus Total 1 (Total ≥ 63 = 35)	35 points if Total 1 is ≥ 63 points
Minimum	total of the dice if < 20
Maximum	total of the dice if > 20
TOTAL 2	TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE
Three of a kind = 3 identical dice	25 points
Full House = 3 identical dice + 2 identical dice	30 points
Small Straight: 1-2-3-4 or 2-3-4-5 or 3-4-5-6	25 points
Four of a kind: 4 identical dice	35 points
Large Straight: 1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6	40 points
Yams: 5 identical dice	50 points
TOTAL 3	TOTAL NUMBER OF POINTS SCORED ABOVE
SCORE FINAL	GRAND TOTAL 1 + 2 + 3

HOW TO PLAY

The players take it in turn to play and may roll the dice three times to make a combination. On each roll, you can either roll all of the dice again, or save some. After the third roll, if the dice match one of the combinations listed on the score pad, note down the corresponding number of points in the right box. Otherwise, you have to note down a zero in one of the boxes.

The column ↓ must be played in descending order from 1 to Yams
The column ↑ must be played in ascending order from Yams to 1
The column ↕ can be played in any order.

NB: To shorten the game you can decide not to play all of the columns.

WINNING

The game is over when all of the boxes have been filled. The winner is the player with the highest final score.

Black Jack

EN

8 years upwards | 2-4 players | 10-20 minutes

MATERIALS: 3 dice, and 5 counters per player.

OBJECT: To win all of the counters.

HOW TO PLAY

On your turn, roll the three dice and add up the total number of pips. You can choose to stop, in which case you note down your score, and the turn passes to the next player. Or you can decide to carry on, and re-roll one, two or three dice. You then add the new total of pips to your previous score, and so on until you decide to stop.

If a roll of the dice takes your score over **21**, you have to pay a counter into the kitty.

Whoever wins the round by scoring **21**, or by coming closest, wins the kitty and all of the other players also give the winner a counter. Even if you paid a counter into the kitty for going over 21, you have to pay the winner another counter, and so lose two on that round.

The aim is to hit a score of 21, or to approach it as closely as possible, without exceeding **21**.

WINNING

You win by collecting up all of the counters.

421

EN

8 years upwards | 2-4 players | 15-20 minutes

MATERIALS: 3 dice, 21 counters.

OBJECT: To finish the game with no counters.

HOW TO PLAY

A game is played in two phases called “loading” and “unloading”. During the first phase the losing players are “loaded” with counters from the kitty in the middle of the table. During this first phase of the game the players only throw the dice once. During the second phase the players “unload” their counters. On your turn, start by rolling the three dice. If you are happy with your hand, pass the dice to the next player. If

not, you can re-roll three, two or one dice (whilst saving the others). You can roll the dice up to three times before passing them to your neighbour. The following players have to roll the dice the same number of times as the first player, even if they throw a good hand on their first roll. When everyone has played, the winner is the player who threw the best hand. During “loading”, the player who rolled the lowest-ranking hand collects the number of counters indicated in

the list below from the kitty. "Loading" finishes as soon as there are no more counters left in the kitty. During "unloading" the player who rolled the best hand unburdens himself of the specified number of counters. "Unloading" finishes as soon as a player runs out of counters.

WINNING HANDS

- **If one player rolls 421** > then the player with the worst hand receives 10 counters.
- **If one player rolls 111** > then the player with the worst hand receives 7 counters.
- **If one player rolls 116 or 666** > then the player with the worst hand receives 6 counters.
- **If one player rolls 115 or 555** > then the player with the worst hand receives 5 counters.
- **If one player rolls 114 or 444** > then the player with the worst hand receives 4 counters.

- **If one player rolls 113 or 333** > then the player with the worst hand receives 3 counters.
- **If one player rolls 112 or 222** > then the player with the worst hand receives 2 counters.
- **If one player rolls a straight of 123 or 234, etc.** > then the player with the worst hand receives 2 counters.
- **If one player rolls in order 665, 664 etc.** > then the player with the worst hand receives 1 counter.

Whatever the best hand, any player who rolls **221**, the lowest-ranking hand, receives 2 counters.

During "unloading" the same scale is used, but whoever rolls **421** "unloads" 10 counters by giving them to the player with the worst hand, etc.

WINNING

If one of the players finds himself with all of the counters, the game ends. The first player to run out of counters wins.

the table and the swapping can begin again, etc...

When you have collected four of a kind, give the secret signal to your partner, without attracting your opponents' attention. Your partner needs to shout out "Kemps!" as soon as he sees the signal.

If you and your partner both collect four of a kind at the same time, and give each other your secret signal, then you both shout out "Double Kemps!"

If an opponent thinks he has guessed your signal, he can shout out "Counter Kemps!" He must then describe the signal. If he describes your signal correctly, the game pauses whilst you and your partner choose a new signal. If the opponent was mistaken, the game continues

WINNING

Before playing the players decide on the number of points they will need to reach. The first team to score this number of points wins the game.

TEAM SCORING

1 KEMPS	1 point
1 DOUBLE KEMPS	4 points
1 COUNTER KEMPS	4 points
1 MISTAKEN COUNTER KEMPS	- 2 points
(if an opponent guesses your signal.)	

Barbu



7 years upwards | 4 players | 30 minutes

MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.
OBJECT: To end the game with as few points as possible.

HOW TO PLAY

Each game involves four rounds. Each round is played out in six contracts.

DESCRIPTION OF THE CONTRACTS

- 1. No Tricks:** win as few tricks as possible.
- 2. No Queens:** avoid winning any queens in your tricks.
- 3. No Hearts:** avoid winning any hearts in your tricks.
- 4. No King (Barbu):** avoid winning the king of hearts in your tricks.
- 5. No Last Trick:** avoid winning the last trick.
- 6. Salad:** cumulate all of the other contracts: avoid winning tricks, queens, hearts, the king of hearts, and the last trick.

Prepare a score grid by writing the players' names across the top of the page as column headers, and the name of the contracts in a list down the left side of the page. The youngest player starts, and will deal for the whole of the first round. She will lead into each hand, and will also decide in which order she will play out the six contracts. At the end of the first round, it is the next player's turn to deal, and so on.

On your turn to deal, distribute all of the cards to the players. Depending on your hand, choose which contract you want to play, tell the other players, and lay down your first card. The three other players play in turn, with play moving in a clockwise direction.

The natural order of the cards is respected, with ace high: **ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

The player who lays down the highest card in the led suit wins the trick.

Players have to follow suit (by playing the same suit as the first card laid down). If you do not have any cards of the led suit, you can discard any card you esteem to be awkward. A card which has been discarded can never win a trick. The player who wins the trick leads to the next trick. When all of the cards have been played, the players all count their points, depending on the contract announced at the start of the round.

WINNING

At the end of the four rounds the player with the fewest points wins.

SCORING BY CONTRACT

- 1. NO TRICKS** 2 points per trick.
- 2. NO QUEENS** 6 points per queen.
- 3. NO HEARTS** 2 points per heart.
- 4. NO KING (BARBU)** 20 points.
- 5. NO LAST TRICK** 20 points.
- 6. SALAD** total of the points listed above.

CARD GAMES

Play moves clockwise around the table.

When dealing, you always start with the player on your left.

The first player is always the person sitting to the left of the dealer.

Deal the cards one by one to the players.

Kemps

7 years upwards | 4 players | 15 minutes

MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.
OBJECT: For your team to win the most points.

HOW TO PLAY

The players form two teams of two. Each team isolates itself from the others briefly to choose a secret signal (for example: winking, scratching your cheek...) The dealer gives four cards to each player. The remaining cards form a stock pile. All of the players look at their cards without showing them to the others. Then the dealer takes four cards from the stock pile which are laid out face up in a row in the middle of the table. The goal is to collect four

cards of equal rank as quickly as possible.

All of the players play at the same time and can take one card at a time from the centre of the table in exchange for a card from their hand.

Once players have finished swapping their cards, the dealer checks that there are still four cards in the middle of the table. If none of the players wants them, the dealer collects them up and puts them to one side, face down. Then four new cards are laid out in the centre of

8 years upwards | 4 players | 25 minutes

**MATERIALS:** a deck of 54 cards, with the jokers.**OBJECT:** To become President.**HOW TO PLAY**

Deal out all of the cards (including the jokers) between the players.

Order of the cards:

JOKER (HIGH), 2, ACE, KING, QUEEN, JACK, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (LOW).

The first player lays down one or more cards of equal rank. The next player has to lay down the same number of cards of a higher rank, and so on.

E.g.: the first player lays down a pair of fives, the next player has to lay down a higher pair.

If you cannot or do not want to play, you can pass your turn. The last player to have laid down a card (or several cards) which the other players cannot or do not want to better, collects up the pile and re-starts the game as previously.

The first player to run out of cards receives the title of "President", the second that of "Vice President", the third that of "Vice Arsehole" and the last that of "Arsehole".

The Arsehole deals the cards in the next round. Then the Arsehole has to give his two best cards to the President, who gives him in exchange his two worst cards.

The Vice Arsehole has to give his best card to the Vice President, who gives him in exchange his worst card.

NB1: The Arsehole is also always the first to lay down in the next round.

NB2: At the end of each round the roles are redistributed depending on the order in which the players finish.

8 years upwards | 4 players | 25 minutes

**MATERIALS:** a deck of 52 cards, without the jokers.**OBJECT:** To collect all of the cards.**HOW TO PLAY**

The dealer deals all of the cards to the players. The players stack their cards in a pile face down in front of them. In turn, the players turn up the top card from their pile and lay it down in the centre of the table, on top of the previous player's card.

If the player before you turns over a court card, you have to execute a contract by turning over one or more cards from your pile, depending on the court card: one card for a jack, two for a queen, and three for a king. If while executing your contract you fail to turn over a court card, the player who laid the court card collects up the pile of cards.

If you do turn over a court card, your contract is interrupted and the next player has to execute a new contract, depending on which court card you laid down, and so on, until a player executes a contract without turning over a court card. In this case, it is the player who laid down the last court card who takes the pile.

When two cards of equal rank are turned over one after the other, either by the same player, or by different players, all of the players have to try to slap the pile of cards in the centre of the table as quickly as possible. The quickest collects up all of the cards.

WINNING

The player who collects all of the cards wins the game.

7 years upwards | 2-5 players | 10 minutes

**MATERIALS:** a deck of 54 cards, with the jokers.**OBJECT:** To rid yourself of all of your cards as quickly as possible.**HOW TO PLAY**

The dealer deals eight cards to each player. The remaining cards are placed face down in the centre of the table, to form the stock pile. The top card of the stock pile is turned up and laid down alongside it. On your turn you have to play according to the card which is face up. You can play:

- either one or more cards of the same rank,
- or a card of the same suit,
- or an eight of any suit.

The following cards play a special role:

- **Eights** allow you to change suit at any time. You announce to the other players the suit you have chosen.
- **Jokers and twos** oblige the next player to pick up two cards.
- **Aces** change the direction of play.
- **Jacks** force the next player to miss a turn.
- After a **seven**, you have to play again.

If you cannot lay down a card, then you have to pick up a card from the stock pile. If you still cannot play, the turn

passes to the next player. If you find yourself with only one card in your hand, you immediately have to shout out "Card". If you forget and another player notices, each of the other players gives you a card, and then the game continues.

When the stock pile is used up, the top card from the discard pile is set aside, then the other cards are shuffled to form a new stock pile.

The game ends as soon as a player runs out of cards. The other players then count the points they are holding in their hands.

SCORING

The player who laid down all of his cards scores -10 points. The others count the value of the cards they are holding: ace = 40 points; J, Q, K = 10 points and the spot cards all count for their face value.

WINNING

After five rounds the player with the fewest points wins.

8 years upwards | 3-6 players | 15 minutes

**MATERIALS:** a deck of 52 cards, without the jokers.**OBJECT:** To win the exact number of tricks specified at the start of the hand.**HOW TO PLAY**

With three players, remove a two; with five players, remove two twos and with six players, remove four twos.

Prepare a sheet with the players' names across the top as column headers, and the numbers of the hands down the left side of the page, to note the bids and scores.

The natural order of the cards is respected, with ace high:

ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

For the first hand, each player receives a single card from the dealer.

The remaining cards form a stock pile. The dealer then turns up the top card on the stock pile, which determines the trump suit. Players receive one more card for each successive hand.

After a hand for which all of the cards have been dealt, the hand size begins shrinking again, and on each successive hand players receive one less card.

Players look at their card(s). In turn, depending on the suit announced as trumps, the players declare the number of tricks they each believe they will win.

NB: The last player has to bid a number of tricks which, added to the other tricks bid, will be lower than or higher than (but not equal to) the number of cards dealt to each player.

The first player leads a card. The other players have to follow suit. If they cannot, they lay down a trump card. If that is impossible, they discard the card of their choice.

Whoever laid down the highest trump card wins the trick. If no trumps have been played, whoever laid down

the highest card of the led suit wins the trick. Whoever wins a trick leads to the next trick.

SCORING

The players who win the number of tricks bid win five points per trick, plus five bonus points. Players who fail to win the number of tricks bid lose five points per under-trick or over-trick.

WINNING

When all the hands have been played, the player with the most points wins.

EN

Whistiti

7 years upwards | 4 players | 15 minutes



MATERIALS: a deck of 52 cards, without the jokers.

OBJECT: To win as many tricks as possible.

HOW TO PLAY

The dealer gives 13 cards to each player. He turns up his own last card, shows it to the other players, then replaces it in his hand. This card determines which suit is trumps.

The natural order of the cards is respected, with ace high:

ACE, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

With the player to the left of the dealer leading, the players lay a card face up in the middle of the table in

turn, following suit if possible. If all the players do follow suit, whoever laid down the highest card wins the trick. If you cannot follow suit you lay down a trump: the trick has been trumped. Whoever laid down the highest trump card wins the trick. If you can neither follow suit nor trump, you discard any card you do not need.

SCORING

Each trick is worth one point.

WINNING

The first player to score 20 points wins the game.



D

BRETTSPIELE

Pferderennen

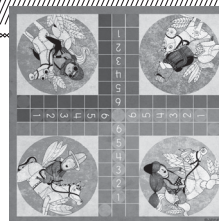
D

Ab 6 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 10 bis 20 Min.



MATERIAL: das Spielbrett für das Pferderennen, 4 Spielfiguren pro Spieler (jedem seine Farbe), 1 Würfel.

ZIEL DES SPIELS: als Erster mit seinen 4 Spielfiguren den Stern in der Mitte erreichen.



SPIELABLAUF

Jeder Spieler stellt seine 4 Figuren auf den Pferdestall seiner Farbe. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

ZIEHEN DER SPIELFIGUREN

Der Spieler muss eine 6 würfeln, um eine Figur aus seinem Pferdestall auf das erste Feld seines Spielparcours setzen zu können. Dann würfelt er erneut und rückt um die gewürfelte Augenzahl vor. Sollten sich mehrere Figuren des Spielers auf dem Parcours befinden, kann der Spieler frei entscheiden, welche Figur er bewegt.

Sobald der Spieler eine 6 gewürfelt hat, spielt er noch einmal und würfelt erneut.

Sobald sich mehrere Figuren auf dem Parcours befinden, kann es vorkommen, dass sie sich gegenseitig auf den Fersen sind. Die Figuren dürfen sich einander nicht überholen. Eine Figur, deren Weg durch eine andere Figur versperrt ist, kann diese daher nicht überspringen und muss auf dem davor befindlichen Feld stehen bleiben.

Sollte der Spieler durch Würfeln der entsprechenden Punkte hingegen die Möglichkeit erhalten, seine Figur auf ein bereits von einer gegnerischen Figur besetztes

Feld zu bewegen, so wird diese „hinausgeworfen“. Seine Figur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein, und Letztere wird zurück in ihren Pferdestall geschickt.

DER AUFSTIEG IN DEN HIMMEL

Nach einer vollständigen Runde nehmen die Figuren den Platz auf dem letzten Feld Ihres Parcours, am Fuße der zum Himmel führenden Treppe mit den von 1 bis 6 nummerierten Feldern, ein.

Anmerkung: Man muss genau auf diesem Feld ankommen. Wenn der Würfel eine höhere Zahl zeigt als Felder bis zum Fuße der Treppe übrig sind, kann der Spieler nicht weitergehen.

Die Felder sind von 1 bis 6 nummeriert. Um auf das Feld Nr. 1 zu gelangen, muss man eine 1 würfeln, um auf das Feld Nr. 2 zu gelangen, muss man eine 2 würfeln und so weiter bis zum Feld Nr. 6. Abschließend muss der Spieler bei Erreichen des 6. Feldes erneut eine 6 würfeln, um die Figur vom Spielbrett nehmen zu können.

ENDE DER PARTIE

Der Spieler, der als Erster seine 4 Figuren vom Spielbrett genommen hat, gewinnt die Partie.