



KARTY DO GRY

Instrukcja
10 gier karcianych



1. WOJNA

LICZBA GRACZY: 2

CEL GRY:

Celem gry jest zebranie wszystkich kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Jeden z graczy rozdaje wszystkie karty pomiędzy uczestników gry. Graczom nie wolno przeglądać swoich kart. Każdy z nich układa je w stosie przed sobą obrazkami do dołu.

ZASADY:

Zawodnicy równocześnie odkrywają po jednej karcie ze swoich stosów i porównują je. Gracz, który ma kartę o wyższej wartości, zabiera obie karty i dodaje je na spód swojego stosu kart. Jeżeli karty mają taką samą wartość, rozpoczyna się wojna. W takim przypadku każdy z graczy kładzie na swojej odkrytej karcie jedną zakrytą i jeszcze jedną odkrytą kartę. Wszystkie sześć kart zabiera ta osoba, której odkryta karta, znajdująca się na wierzchu, miała wyższą wartość. W przypadku, gdy karty są takie same, proces jest powtarzany, aż do wyłonienia zwycięzcy wojny. Wygrywa gracz, który zbierze wszystkie karty.



2. SNAP

LICZBA GRACZY: od 2 do 4 (można grać w więcej osób, ale potrzebna jest dodatkowa talia kart)

WIEK: 3+

CEL GRY:

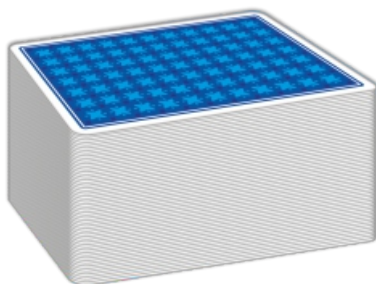
Celem gry jest zebranie wszystkich kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Jeden z graczy rozdaje wszystkie karty pomiędzy uczestników. Nie ma znaczenia, jeżeli podczas rozdania, któraś z osób dostanie jedną kartę więcej lub mniej. Graczom nie wolno przeglądać swoich kart. Każdy z nich układa je w stosie przed sobą obrazkami do dołu. Rozpoczyna gracz po lewej stronie od rozdającego. Następnie uczestnicy grają zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ZASADY:

Pierwszy gracz podnosi i odwraca pierwszą kartę ze swojego stosu i układa ją na środku. Kolejni gracze postępują tak samo, dodając po jednej nowej karcie do odkrytego stosu. Gra kontynuowana jest do momentu, kiedy położona karta będzie taka sama jak karta znajdująca się bezpośrednio pod nią. Pierwsza osoba, która krzyknie SNAP i położy rękę na wspólnym stosie, zabiera wszystkie karty z tego stosu i dodaje je na spód swojego zakrytego stosu kart. Jeżeli gracz zawoła SNAP w niewłaściwym momencie, musi oddać każdemu z pozostałych graczy po jednej karcie. Jeżeli któremuś z graczy skończą się karty, odpada z gry. Zwycięzcą jest osoba, która zakończy grę ze wszystkimi kartami.



3. MAKAO

LICZBA GRACZY: 2 lub więcej

CEL GRY:

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Do gry potrzebne będą jedna lub dwie standardowe talie do gry. Karty należy potasować i rozdać każdemu graczowi po pięć kart. Pozostałe karty należy ułożyć w zakrytym stosie na środku stołu. Pierwszą kartę należy odsłonić i położyć obok stosu, nie może być to karta funkcyjna (karty funkcyjne opisane są w tabeli po prawej stronie). W przypadku, kiedy będzie to karta funkcyjna, należy odkrywać karty do momentu pojawienia się karty neutralnej.

ZASADY:

Grę rozpoczyna gracz po lewej stronie rozdającego. Gracz stara się wyłożyć kartę, która będzie tego samego koloru lub tej samej rangi co odsłonięta karta. Np. jeżeli na stole leży dziewiątka kier, gracz może położyć na nią inną dziewiątkę lub jakąkolwiek kartę kier. Gracz może wyłożyć naraz kilka kart z tą samą figurą, np. jeśli dokłada do już leżącej dziewiątki kier, może wyłożyć dwie lub trzy dziewiątki (a nawet więcej jeżeli w grze jest więcej niż jedna talia). Również kiedy gracz dokłada do koloru może zrobić podobnie, np. do leżącej dziewiątki kier może dorzucić damę kier oraz kolejną dowolną damę, którą ma w ręku. Nie może rzucić dwóch kart w tym samym kolorze o innej randze. Gracz, który nie może dołożyć karty, musi dobrać jedną kartę ze stosu zakrytego. Jeśli pobrana karta pasuje do stosu kart odkrytych, może ją wyłożyć, jeżeli nie, gracz bierze tę kartę na rękę, a kolejka przechodzi na następnego gracza. Gracz, który będzie miał jedną (ostatnią) kartę na ręce, musi wypowiedzieć słowo „makao”. Jeśli tego nie robi, a przeciwnicy zwrócą mu na to uwagę, pobiera pięć kart z talii. Jeżeli wszystkie karty w stosie skończą się, stos kart dokładanych przez graczy powinien zostać przetasowany i odwrócony tak, aby w stosie była tylko jedna karta (ta sama, która była u góry stosu przed tasowaniem). Podczas gry gracze wyrzucają dwa rodzaje kart, karty funkcyjne oraz karty neutralne. Wyrzucenie kart funkcyjnych wiąże się z konsekwencjami opisanymi w tabelce. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart. Pozostali gracze kontynuują grę o następne miejsca.

KARTY NEUTRALNE to piątki, szóstki, siódemki, ósemki, dziewiątki, dziesiątki oraz króle karo i trefl.

Działanie **KART FUNKCYJNYCH** opisane jest w tabelce obok.



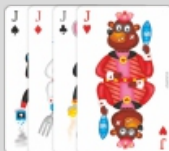
DWÓJKA – Kolejny gracz dobiera dwie karty ze stosu zakrytego. Gracz może obronić się rzucając inną dwójkę lub trójkę albo króla bitnego (w tym samym kolorze), zmuszając kolejnego gracza do dobrania sumy tych kart ze stosu.



TRÓJKA – Kolejny gracz dobiera trzy karty ze stosu zakrytego. Gracz może obronić się rzucając inną trójkę lub pasującą dwójkę albo króla bitnego (w tym samym kolorze), zmuszając kolejnego gracza do dobrania sumy tych kart ze stosu.



CZWÓRKA – Kolejny gracz czeka jedną kolejkę. Żeby się obronić należy położyć inną czwórkę, wówczas liczba kolejek sumuje się i trafia do następnego gracza.



WALET – Gracz może żądać kart według ich wartości, ale tylko neutralnych. Żądanie danej karty przez waleta obowiązuje całą kolejkę (włącznie z graczem zagrywającym waleta). Kolejny gracz może zmienić żądanie, rzucając kolejnego waleta. Ten z graczy, który nie może wyrzucić żądanej karty, musi dobrać jedną kartę ze stosu.



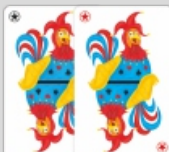
DAMA – Zasada „dama na wszystko, wszystko na damę” oznacza możliwość wyłożenia damy na każdą kartę, bez względu na kolor i wartość.



KRÓL BITNY – Król kier zmusza kolejnego gracza do dobrania pięciu kart, natomiast król pik zmusza poprzedniego gracza do dobrania pięciu kart. Można się obronić poprzez wyłożenie innego króla bitnego, który eliminuje moc poprzedniego. Na króle bitne można położyć dwójki lub trójki tego samego koloru, wtedy liczba kart do dobrania sumuje się.



AS – Gracz może zażądać zmiany koloru. Można się przed tym bronić poprzez położenie asa i ponownie zmienić kolor.



JOKER – Joker zastępuje dowolną wybraną przez graczy kartę, w tym także karty funkcyjne. Gracze mogą grać z wyłączeniem jokerów, aby gra była mniej losowa.

4. KREDKI

LICZBA GRACZY: od 3 do 12

CEL GRY:

Celem gry jest zebranie czterech kart o tej samej wartości.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Do gry potrzebne będą kredki. Należy ułożyć je na środku stołu. Kredki musi być o jedną mniej od liczby graczy. Np. jeżeli w grze uczestniczą cztery osoby, potrzebne są trzy kredki. Każdemu rozdaje się po cztery karty, a pozostałe układa się w stosie. Gracze układają karty w wachlarz, tak aby nie były widoczne dla przeciwników.

ZASADY:

Grę rozpoczyna rozdający karty, który podnosi pierwszą kartę ze stosu. Jeżeli chce ją zatrzymać dokłada ją do kart, które trzyma w wachlarzu i oddaje inną swoją kartę graczowi po lewej stronie. Jeżeli nie potrzebuje zabranej ze stosu karty, przekazuje ją następnemu graczowi. W ten sam sposób, każdy kolejny gracz zdecyduje, czy chce zatrzymać kartę lub czy chce ją przekazać dalej. Ostatni gracz (osoba z prawej strony rozdającego karty), nie przekazuje kart, ale zamiast tego odkłada niechcianą kartę na stos odkrytych kart. Każdy gracz może mieć tylko cztery karty w ręce. Grę należy kontynuować, dopóki któryś z graczy nie zbierze kompletu czterech takich samych kart. Przekazywanie kart odbywa się tak szybko jak jest to możliwe, ale poszczególna karta może być przekazana tylko jeden raz. Kiedy graczowi uda się zebrać komplet czterech kart, w ciszy bierze jedną z kredek. Każdy z pozostałych graczy powinien w tym momencie chwycić również po jednej kredce, niezależnie od tego, czy ma cztery takie same karty, czy nie. Ta osoba, która zostanie bez kredki, odpada z gry. W momencie, kiedy gracz kończy grę, zabiera jedną kredkę. Zwycięzcą (w przypadku kiedy zostanie tylko dwoje graczy) jest ta osoba, której jako pierwszej uda się zgromadzić cztery karty o tej samej wartości.



LICZBA GRACZY: od 3 do 6

CEL GRY:

Celem gry jest zdobycie największej liczby kompletów czterech kart o tej samej wartości.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Jeżeli gramy w trzy osoby rozdajemy po siedem kart dla każdego. Jeżeli gramy w cztery lub więcej osób rozdajemy po pięć kart. Resztę kart rozsypujemy na środku obrazkami do dołu tak, aby karty tworzyły „staw z rybami”. Gracze układają karty w wachlarz, tak aby nie były widoczne dla przeciwników. Każdy z graczy układa swoje karty tak, aby te same karty znajdowały się obok siebie. Na przykład trzy siódemki lub dwie piątki.

ZASADY:

Grę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie od rozdającego. Pierwszy z graczy pyta wybranego przez siebie gracza o karty, które chce zbierać. Na przykład można zapytać: „Czy masz trójki?”. Jeśli gracz posiada taką kartę lub karty o tej wartości, musi je wszystkie oddać pytającemu. Pytający musi mieć na ręce co najmniej jedną kartę o wartości, o którą pyta. W przypadku, kiedy gracz dostanie kartę lub karty, o które prosił, może zapytać kolejnego wybranego przez siebie gracza o kolejną kartę konieczną do uzyskania kompletu. Można pytać o karty, tak długo, dopóki inni gracze będą mieli karty, o które są pytani. Jeśli któryś z nich nie będzie miał karty, o którą został poproszony, odpowiada pytającemu: „Idź na ryby”. Następnie pytający losuje jedną kartę ze „stawu z rybami” i kończy swoją kolejkę. Kolejny z graczy, znajdujący się po lewej stronie, kontynuuje grę. Jeżeli podczas swojej kolejki graczowi uda się skompletować cztery karty o tej samej wartości, kładzie taki komplet przed sobą. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie karty zostaną ułożone w komplety. Wygrywa osoba, która ułoży największą liczbę kompletów czterech kart.



6. OSZUST

LICZBA GRACZY: od 3 lub więcej

WIEK: 8+

CEL GRY:

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Do gry potrzebne będą jedna lub dwie standardowe talie do gry. Karty należy potasować i rozdać zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Należy rozdać wszystkie karty. Karty należy ułożyć w wachlarz, tak żeby pozostali gracze ich nie widzieli.

ZASADY:

Grę rozpoczyna gracz po lewej stronie rozdającego. Kładzie on na stole w zakrytym stosie od jednej do czterech kart o tej samej wartości. Jednocześnie deklaruje na głos co odłożył, np.: „trzy trójki”. Następni gracze mogą położyć na stosie kartę lub karty o wyższej wartości. Gracze mogą oszukiwać i ich deklaracje mogą różnić się od tego co faktycznie odłożyli do zakrytego stosu kart. Oszukiwać można na dwa sposoby:

- kładąc w stosie inne karty niż deklarowana,
- kładąc więcej kart niż w deklaracji.

Każdy z pozostałych graczy może sprawdzić, czy deklaracja była prawdziwa. Aby to zrobić należy głośno powiedzieć: „sprawdzam”, a gracz musi pokazać wszystkie karty, które dołożył do stosu w swoim ruchu. Jeżeli oszukiwał, musi wziąć cały stos kart. Jeżeli mówił prawdę, wszystkie karty musi wziąć na rękę osoba go sprawdzająca. Grę wygrywa osoba, której uda się pozbyć jako pierwszej wszystkich swoich kart.



7. ZŁAP DZIEWIĄTKĘ

LICZBA GRACZY: od 2 do 6

CEL GRY:

Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Do gry będzie potrzebna jedna lub dwie talie do gry. Jeden z graczy rozdaje możliwie równą liczbę kart każdemu z uczestników zabawy. Gracze trzymają karty w stosach przed sobą i nie mogą ich przeglądać.

ZASADY:

Grę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie od osoby rozdającej karty. Gracz ten bierze kartę, która znajduje się na górze jego stosu i wyklada ją odwracając tak, aby pozostali gracze mogli ją zobaczyć w tym samym momencie. Kolejny z graczy robi to samo, kładąc swoją kartę, na kartę, która została wyrzucona na środek przez poprzedniego gracza. Gra trwa do momentu, aż któryś z graczy wyrzuci kartę oznaczoną liczbą dziewięć. W momencie, kiedy karta z dziewiątką pojawi się na środkowym stosie, gracze mają za zadanie jak najszybciej położyć na niej dłoń. Ten z graczy, który dotknie karty jako pierwszy, bierze wszystkie karty ze stosu i dodaje je na spód swojego stosu. Osoba znajdująca się po lewej stronie rozpoczyna kolejną rundę poprzez wyrzucenie karty znajdującej się na górze swojego stosu kart. Gracz, któremu skończą się karty, odpada z gry. Ostatnia osoba, która zostanie w grze, wygrywa.



8. CZWÓRKA

LICZBA GRACZY: od 3 do 12

CEL GRY:

Celem gry jest zebranie czterech takich samych kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Należy wybrać z całej talii tyle kompletów czterech takich samych kart, ilu jest graczy. Np. jeżeli gracie w cztery osoby, potrzebujecie szesnastu kart (cztery komplety czterech kart o tej samej wartości) - możecie wybrać do gry: wszystkie damy, walety, ósemki i dziesiątki. Pozostałe karty nie będą potrzebne. Jeden z graczy tasuje i rozdaje każdemu cztery karty.

ZASADY:

Każdy z graczy układa swoje karty w wachlarz, tak aby były niewidoczne dla pozostałych. Celem gry jest zebranie czterech takich samych kart. Ten z graczy, który je zbierze kładzie dłoń na środku stołu. Pozostali gracze muszą wtedy jak najszybciej położyć na niej swoje dłonie, niezależnie od tego, czy mają cztery takie same karty czy nie. Ten z graczy, który będzie ostatni zostaje „ukarany”. Karą może być nieużywana w rozgrywce karta lub jakiś drobny przedmiot. Ten z graczy, który dostanie trzy kary zostaje wyeliminowany z gry w następnych rundach. Jeżeli nikt nie ma czterech jednakowych kart, każdy z graczy wybiera jedną kartę, której chce się pozbyć i kładzie ją obrazkiem do dołu na stole przed sobą. Kiedy wszyscy położą kartę przed sobą, karty przesuwają się symultanicznie graczowi po lewej stronie. Należy ustalić rytm, w którym karty będą przesuwane. Wymiana kart trwa do momentu, w którym któryś z graczy zbiera cztery takie same karty i położy dłoń na stole. Grę kończy się w momencie, kiedy w grze zostanie dwójka graczy, wygrywa osoba, która zbierała najmniej kar.



9. CZARNY PIOTRUŚ

LICZBA GRACZY: od 3 do 6

CEL GRY:

Celem gry jest zakończenie gry bez karty z wizerunkiem jokera.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Należy usunąć z talii karty o wartości od dwójki do ósemki oraz jednego jokera. Drugi joker będzie pełnił rolę CZARNEGO PIOTRUSIA. Pozostałe karty należy potasować i rozdać po równo każdemu z graczy. Uczestnicy zabawy układają karty w wachlarz i szukają wśród nich par takich samych kart. Wszystkie znalezione pary układa się na stole przed sobą obrazkami do dołu. Pozostałe karty pozostają w rękach graczy.

ZASADY:

Rozpoczyna gracz po lewej stronie od rozdającego. Podczas swojej kolejki losuje jedną kartę z wachlarza gracza siedzącego po jego prawej stronie. Jeżeli wylosowana karta stworzy parę z kartą, którą posiadał wcześniej, odkłada tę parę obrazkiem do dołu przed sobą. Jeżeli nie, zatrzymuje tę nową kartę na ręce, a ruch przechodzi na następnego gracza. Gra toczy się do momentu, kiedy wszystkie pary zostaną odłożone. Osoba, która zostanie z jokerem, przegrywa.



10. PAMIĘĆ

LICZBA GRACZY: 2 i więcej

CEL GRY:

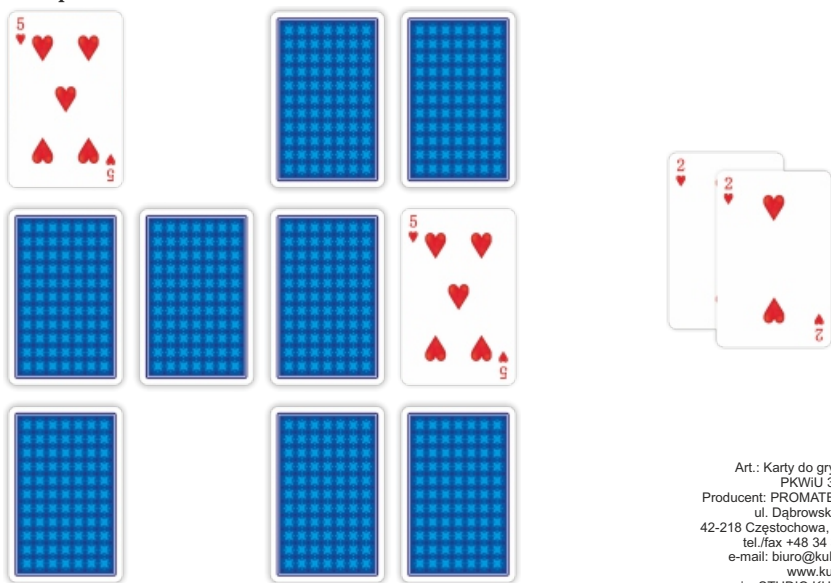
Celem gry jest zebranie jak największej liczby par kart o takiej samej wartości.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Rozkładamy karty na środku stołu lub podłodze obrazkami do dołu, aby były dobrze widoczne i dostępne dla wszystkich uczestników zabawy. Karty należy poukładać w rzędach, aby na siebie nie nachodziły.

ZASADY:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz odsłaniając dwie dowolne karty. Jeżeli karty będą miały tę samą wartość, np. będą to dwa walety lub dwie trójki, gracz je zabiera i przysługuje mu kolejny ruch. Jeżeli karty będą inne, gracz zastrania je i pozostawia na miejscu. Kolejni gracze postępują tak samo, odsłaniając podczas swojego ruchu dwie karty. Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie karty zostaną zebrane. Zwycięża osoba, która zbierze największą liczbę par. **UWAGA:** Podczas gry z mniejszymi dziećmi polecamy grać mniejszą liczbą kart – np. można wybrać do gry dwadzieścia cztery karty, tworzące dwanaście par.



Art.: Karty do gry 54 junior
PKWU 32.40.39.0
Producent: PROMATEK MEDIA
ul. Dąbrowskiego 41/7,
42-218 Częstochowa, POLSKA,
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co,
www.kukuryku.co
opracowanie: STUDIO KUKURYKU,
ilustracje: Anna Cywińska