

СЪДЪРЖАНИЕ

- РЕЧНИК
- СЪСТЕЗАТЕЛНИ ИГРИ
 - Игра на гъска.....2-4 играчи
 - Игра на гъска наопаки.....2-4 играчи
 - Игра на гъска Победител.....2-4 играчи
 - Не се сърди човече.....2-4 играчи
 - Бързо Не се сърди човече.....2-4 играчи
- СТРАТЕГИЧЕСКИ ИГРИ
 - 5 в редица.....2 играчи
 - Шашки.....2 играчи
 - Халма.....2 играчи
 - Един срещу всички.....2 играчи
 - Пасианс.....1 играч
 - Вълк и овце.....2 играчи
- ИГРИ С КАРТИ
 - Барбу.....4 играчи
 - Басет.....2-4 играчи
 - Белот.....4 играчи
 - Черно или червено.....2 играчи
 - Блекджек.....2 или повече играчи
 - Лудите осмици.....2-6 играчи
 - Домино.....2 -8 играчи
 - Семеен цирк.....2-6 играчи
 - Семейна памет.....1-6 играчи
 - Империал.....2 играчи
 - Кемпс.....4 играчи
 - Килограми ако.....3-10 играчи
 - Лъжецът.....2-5 играчи
 - Маниле.....2-4 играчи
 - Памет.....2-6 играчи
 - Покер – Тексас Холдем2-10 играчи
 - Покер на лъжеца.....4-8 играчи
 - Полиняк.....3-8 играчи
 - Полукс.....3 или повече играчи
 - Президент.....4играчи
 - Рамс.....3-5 играчи
 - Руми.....2-5 играчи
 - Пасианс.....1 играч
 - Война.....2-6 играчи
 - Корсиканска война.....2-6 играчи
 - Жълтото джудже.....3-6 играчи
- ИГРИ СЪС ЗАРОВЕ
 - 421.....2 или повече играчи
 - Едно в пота.....2 или повече играчи
 - Белот със зарове.....2 или повече играчи
 - Безет.....2 или повече играчи
 - Бък.....2-5 играчи
 - Мъртъв зар.....2 или повече играчи
 - Маратон.....2 или повече играчи
 - Прасе.....2 или повече играчи
 - Старо и ново.....3 или повече играчи
 - Седем.....2 или повече играчи
 - Кораб, капитан и екипаж.....2 или повече играчи
 - Ямс.....2 или повече играчи
 - Занзибар.....2 или повече играчи

РЕЧНИК

Тесте с 54 карти: пълно тестве;

Тесте с 52 карти: пълно тестве без 2 жокера;

Тесте с 32 карти: пълно тестве без жокерите и всички карти от 2 до 6;

Цепене:

- на тестве: да вземете част от картите от горната част на купчината и да ги поставите под купчината. Играчът, натоварен с цепенето, обикновено не е играчът, който раздава картите;

- с коз: да играете коз в момента, когато се иска друга боя;

Изхвърлена купчина: отнася се до мястото, където играчите оставят изиграните карти по време на игра, обикновено с лицето нагоре

Купчина: отнася се за купчината от нераздадени карти;

Номинална стойност: тя съответства на номера, написан на картата, напр. 5 спатия има стойност 5 точки;

Пот: мястото, където се събират залозите на всички играчи;
Комбинация: серия от най-малко три карти от една и съща боя, които следват една след друга последователно;
Терца: серия от три карти от една и съща боя, които следват една след друга последователно;
Боя: това са спатии, купи, кари и пики. Например, когато се иска спатия, играчът трябва да играе спатия, ако той или тя има такива;
Три от един вид: Това се отнася за комбинация, съставена от три карти с една и съща стойност;
Взятика: отнася се до всички карти, които са участвали в раздаването и се взимат от играта, който спечели реда;
Коз: това е особено ценна карта, тъй като тя е с по-висока стойност от всички останали карти. Най-общо казано, коз се играе, когато картите от боята са свършили;

СЪСТЕЗАТЕЛНИ ИГРИ

- **Игра на гъска**

2-4 играчи

Съдържание: 1 дъска за игра, 4 гъски, 2 дървени зара

Целта на играта е да заведеш първи гъската си до въртележката.

Правила на играта: Започва играчът, който има най-много точки с едно хвърляне на заровете. Всеки играч си избира пионка-гъска, хвърля двата зара на свой ред и придвижва гъската си напред толкова квадратчета, колкото показват заровете. Първият, който стигне до поле номер 63, печели. Ако гъската на някой играч попадне на червено поле (полета 9/18/27/37/45/54), се придвижва с още толкова квадратчета напред. Ако играч достигне до заето поле, заема мястото на опонента си и го изпраща на полето, от което идва. Ако в началото играч хвърли 6 и 3 със заровете, се придвижва директно на поле 26. Ако хвърли 4 и 5, отива на поле 53.

Специални полета:

Който стъпи на поле 6 (мост) отива на поле 12.

Който стъпи на поле 19 (хотел) пропуска 2 хода.

Който стъпи на поле 31 (кладенец) трябва да хвърли 6, за да излезе.

Който стъпи на поле 42 (лабиринт) се връща на поле 30.

Който стъпи на поле 52 (затвор) трябва да чака друг играч да го замести. Ако никой не влезе в рамките на 3 хода, може да излезе.

Който стъпи на поле 58 (череп) започва отначало.

За да влезеш в поле 63 с трябва да хвърлиш толкова точки, колкото хода ти остават. Ако някой хвърли повече точки, се връща назад с толкова полета, колкото са точките над необходимия брой.

- **Игра на гъска наопаки**

2-4 играчи

Съдържание: 1 дъска за игра, 4 гъски, 2 дървени зара

Целта на играта е да заведеш първи гъската си до въртележката.

Правила на играта: Правилата са същите, както при класическата Игра на гъска, но ако играчът се приземи на заето с чужда гъска поле, той може да се върне гъската на противника си по свой избор с 3 полета назад, а и освен това, да играе отново.

- **Игра на гъска Победител**

2-4 играчи

Съдържание: 1 дъска за игра, 4 гъски, 2 дървени зара

Целта на играта е да заведеш първи гъската си до въртележката.

Преди да започне, всеки играч избира червено поле на дъската, което се нарича "гъска-победител". Ако играч попадне на полето "гъска-победител" на своя противник по време на играта, той автоматично губи. Всички останали правила за Игра на гъска са същите.

- **Не се сърди човече**

2-4 играчи

Съдържание: 1 дъска за игра, 4 до 8 кончета, 1 дървен зар

Целта на играта е да вкараш всичките си коне в центъра на игралната дъска.

Пръв е играчът хвърлил най-много точки със зара. Всеки играч разполага с 2 кончета с цвета на конюшнята. Движението се извършва по посока на часовниковата стрелка. Започва играчът хвърлил най-много точки със зара. Всеки играч хвърля зара, когато е на ход. За да се излезе от конюшнята трябва да се хвърли 6. Тогава играчът поставя коня си върху изходното поле (маркирано със звездичка) и хвърля отново.

Хвърлянето на 6 позволява повторен ход или изваждането на втория кон.

Напредва се толкова полета, колкото показва зара. Конете не могат да се прескачат. Останалият отзад остава блокиран и трябва да се извърви назад оставящия брой полета. Само един кон може да заема едно поле. Ако кон попадне върху вече заето поле, заема мястото и изпраща другия кон обратно в конюшнята. Върналият се в конюшнята трябва да започне отново и да хвърли 6, за да излезе.

След пълна обиколка, играчът трябва да позиционира коня си пред поле 1 от номерираната колона съответстваща на цвета му. Конят трябва да попадне точно пред това поле. В противен случай трябва да извърви назад излишния брой точки. Например, за да стигне под стълбата играчът трябва да хвърли 3, но хвърля 4, затова напредва с 3 клетки и се връща с 1. Следователно при следващия ход трябва да хвърли 1.

Всеки кон напредва в колоната си като подред хвърля от 1 до 6. Когато стигне до 6, трябва отново да хвърли 6, за да приключи състезанието. Печели първият, чийто 2 коня приключат състезанието.

- **Бързо Не се сърди човече**

2-4 играчи

Съдържание: 1 дъска за игра, 4 до 8 кончета, 1 дървен зар

Целта на играта е да вкараш всичките си коне в центъра на игралната дъска.

Правилата са същите, както при класическата версия на играта, но се играе с 2 зара. Точките от двата зара могат да се използват или за да се извади един кон с общия брой точки, или за да се местят два коня, всеки с толкова, колкото са точките на един зар. Общият брой

точки за заровете не може да бъде разделен между двата коня. Всеки ударен кон трябва да се върне с 3 полета. Всеки играч, който хвърли двойно "6", може да върне който си избере от противниките коне в конюшнята му.

СТРАТЕГИЧЕСКИ ИГРИ

• 5 в редица

2 играчи

Съдържание: дъска на квадратни полета, пулове

Целта на играта е да подредиш 5 пула в редица.

Правила на играта: Всеки играч избира цвят и след това поставя своите пулове един по един навсякъде на дъската и се опитва да образува права линия от пет пула, като блокира своя противник. Победител е играчът, който успее да направи права линия (вертикална, хоризонтална, диагонална) от пет последователни пула.

• Шашки

2 играчи

Съдържание: дъска на квадратни полета, пулове

Целта на играта е да бъдеш първият, който блокира или плени всички фигури на съперника си.

Правила на играта: Започват розовите пулове. Фигурите се движат с по едно поле диагонално напред, следователно те ще бъдат на тъмно зелените квадрати през цялата игра. Когато един пул се срещне по диагонал с противников пул, зад който има празно поле, го прескача и застава на свободното поле. Противниката фигура излиза от играта. Могат да се вземат няколко фигури наведнъж, с движение напред или назад, ако имат свободно поле помежду си. Трябва да вземеш противниковия пул, ако има такава възможност.

Правилото за „пропуснат печеливш ход“ се прилага за играч, който е забравил или отказва да вземе противниката фигура. Фигурата, която е трябвало да бъде взета се взима от масата и опонентът прави хода си, викайки: „Пропусна печеливш ход!“

Фигурата, която достигне до квадрат от последната линия в противниковото поле става Царица, което се показва като се постави отгоре

и вече излязла от играта фигура. Царицата се движи свободно напред или назад по цялата дъска. Може да промени посоката си на

движение и да стъпи на всяко свободно поле, разположено зад фигурата, която взема. Съответно наведнъж може да вземе няколко

противнико фигури.

Победител е първият, който блокира или плени всички фигури на съперника си.

• Халма

2 играчи

Съдържание: дъска на квадратни полета, пулове

Цел на играта: да поставите всичките си пулове в противоположната половина на дъската.

Правила на играта: Дъската е леко завъртяна и 19-те пула на всеки играч са поставени в ъгъла на дъската, без да оставят свободно пространство. Всеки играч може да движи по един пул на ред. Пуловете могат да бъдат преместени с едно поле във всяка посока. Един пул може да прескочи друг (включително от собствения си цвят) в права линия, при условие, че мястото непосредствено след това е празно. Един пул може да направи няколко скока подред, колкото пъти позволява играта, и може да променя посоката след всеки скок. Прескочените пулове остават на местата си.

• Един срещу всички

2 играчи

Съдържание: дъска на квадратни полета, пулове

Цел на играта: Синият пул печели, ако е взет от един от розовите пулове. Розовите пулове печелят, ако всички са взети от синия пул.

Правила на играта: Тази игра се играе по същия метод за вземане на пулове като при Шашки. Единият играч играе само с един син пул, срещу всички розови пулове на противника, разпределени в 4 редици. Играта се играе само в жълтите полета.

• Пасианс

1 играч

Съдържание: дъска на квадратни полета, пулове

Цел на играта: Да остане само един пул на дъската.

Подредете пуловете според диаграмата. За да премахнете пул, два пула трябва да са съседни и след тях да има празно поле. Първият пул „скочи“ над втория и се приземява на празното поле. След това прескоченият пул се отстранява от дъската. Един пул може да се движи само напред и назад, по ведньж.

• Вълк и овце

2 играчи

Съдържание: дъска на квадратни полета, пулове

Цел на играта: Вълкът трябва да достигне стартовата линия на агнетата, докато агнетата трябва да обкръжат вълка.

Първият играч взима 5 розови пула и ги поставя на първата редица; това са агнетата. Другият играч взема син пул и го поставя на място на първата редица от другата страна: това е вълкът. Вълкът и агнетата трябва да бъдат поставени върху жълтите полета. Агнетата започват и се придвижват напред, диагонално. Те не могат да се връщат назад. Вълкът може да се движи напред и назад.

ИГРИ С КАРТИ

• Барбу

4 играчи

Съдържание: Тесте с 52 карти

Цел на играта: Да изпълните различни договори и да имате най-малко точки в края на играта. Ред на картите: от най-висок до най-нисък: от асо до 2

Правила на играта: Играе се по посока на часовниковата стрелка. На всеки играч се раздават 13 карти. Играчът отляво на раздавача определя договора, който ще бъде цел на играта. Има няколко вида договори:

- Договор "Взятка"

За договорите "Взятка" целта е да се вземат възможно най-малко взятки. Всяка взята отнема две точки от играта. Все пак, ако някой от играчите вземе всички карти, неговите опоненти губят 40 точки.

- Договор "Купи"

Тук играчите трябва да успеят да вземат най-малко купи, от 2 до асово. Всяка взета купа наказва играта с три точки, а асо купа - с шест точки. Също както при договора "Взятка", ако даден играч вземе всички купи, противниците му се наказват с 40 точки.

- Договор "Дами"

За този договор играчите трябва да избягват да вземат дамите от четирите бои. Всяка взета дама наказва играта с шест точки.

- Договор "Барбу"

При този договор, който дава и името на играта, играчът, който вземе поп купа, се наказва със 70 точки.

- Договор "Салата"

Този последен договор съчетава всички правила на предишните договори. Целта е да не правите никакви взятки, да не вземате никакви купи, нито дами и поп купа. Победителят следователно ще бъде играчът, чийто краен резултат включва най-малко карти от този тип. Броенето на точките е идентично с другите договори.

Моля, обрънете внимание, че ако е невъзможно играта да продължи, се раздава нова ръка. Това се случва, когато вече няма купи при "Купи" договор, когато вече няма дами при "Дами" договор или когато поп купа е взет при договора "Барбу".

• Басет

2-4 играчи

Съдържание: Тесте с 52 карти, чипове

Цел на играта: Победител е този, който спечели всички чипове. Ред на картите: от най-висок до най-нисък: от асо до 2

Правила на играта: Избира се един играч за банкер чрез жребий. Всеки от другите играчи получава равен брой чипове и 13 карти обрънати надолу, които се раздават от банкера в три фази: две партиди от 4 карти, последвани от една партида от 5. Другите карти остават на купчината при банкера. Играчите обръщат една или няколко от картите си, на които трябва да заложат. След като всеки играч е поставил залога си, банкерът обръща две карти едновременно от своята купчина карти. Първата обръната карта е в негова полза. Ако тази карта има същия цвят или стойност като друга, принадлежаща на някой от играчите, банкерът взима залога, поставен на тази карта. Втората карта е в полза на играчите. Ако е идентична по стойност и боя на карта, принадлежаща на някой играч, банкерът трябва да плати сумата на залога, поставен върху тази карта, на притежателя на картата. Ако и двете карти на банкера са с еднаква стойност, той печели залозите на картите със същата стойност на другите играчи.

• Белот

4 играчи

Съдържание: Тесте с 32 карти, чипове

Цел на играта: Да се спечелят най-много точки.

Ред на картите:

	Асо	Поп	Дама	Вале	10	9	8	7
Коз	11	4	3	20	10	14	0	0
Без коз	11	4	3	2	10	0	0	0

Правила на играта: Белот е договорна игра, която се играе от отбори по двама. В края на играта точките от картите, съдържащи се в спечелените ръце, се броят. Тогава е известно дали отборът, който е взел взятките, е в рамките на или е изпълнил договора си. Един играч се избира на случаен принцип, за да раздаде картите за първата част. Картите се раздават на два пъти: първо 2 карти, а след това 3. Последната карта се поставя с лицето нагоре в центъра на масата.

Картата, която е обръната нагоре, се счита за начална боя. Първият играч, който се намира след раздавача, трябва да избере дали той или тя ще вземе картата. Ако играчът не я вземе, следващия играч решава дали да я вземе. Ако някой от играчите реши да вземе картата, той или тя я слага в ръката си, а боята на тази карта става коз. Ако никой играч не вдигне картата, първият играч може да избере да обяви друга боя или да същото да се повтори. Ако този играч не каже нищо (пас), следващият играч трябва да избере боя. Ако нито един играч направи това по време на първия и втория ред, картите трябва да бъдат раздадени отново. Ако някой играч реши да вземе картата, той получава две допълнителни карти, в допълнение към останалите си карти, докато другите играчи получават по 3 допълнителни карти. Накрая всеки играч има 8 карти. След като един играч избере боя, неговият отбор става атакуващ, а другият отбор става защитаващ се. Играта може да започне. Играчът, разположен отляво на раздавача, започва. Всеки играч е длъжен да отговаря на исканата боя. Ако даден играч не може да предостави карта от исканата боя, той трябва да даде коз. Победителят в ръката я прибира и започва следващия кръг. В случай, че двама играчи дадат коз, вторият играч задължително трябва да наддаде, т.е. да предостави по-голяма карта - коз, от тази, която вече е на масата. В случай, че играчът няма по-голяма карта - коз, той или тя трябва да играе с по-ниска карта - коз, ако, разбира се, играчът има такава. Ако играчът няма коз, той или тя трябва да играе с друга карта от друга боя. Възможно е също така да се въздържате от даване на коз в случай, че партньорът ви ще спечели ръката и нямаете карти от исканата боя.

Играта на белот е договорна игра, при която отборът, който прави договора, трябва да събере повече точки, отколкото другия отбор, т.е. минимум 82 точки. Ако атакуващият отбор изпълни договора си, всички отбори отбелязват направените точки (например атакуващият отбор отбелязва 130 точки, а отборът в защита получава 32 точки).

В случай, че атакуващият отбор не изпълни договора си, всички точки в играта (162 точки) отиват в другия отбор.

"Последно 10": Последната ръка в играта дава 10 допълнителни точки.

"Белот": Когато един играч има попа и дамата от козовата боя по време на съответната игра, той или тя може да получи бонус от 20 точки за отбора си, като каже на глас: "белот". Тези 20 точки ще бъдат дадени на отбора, дори ако не са взели никакви ръце по време на играта.

Тези точки са много важни, тъй като те потенциално могат да поставят един отбор в критична позиция. Всъщност, ако отборът в защита получи минимум 72 точки от ръце, добавяйки белот, прави 92 точки. Атакуващият отбор, който има 90 точки, остава с по-малко и губи договора.

Равен брой точки: В случай, че и двата отбора съберат един и същ брой точки (81), атакуващият отбор не записва нищо, а отборът в защита отбелязва 81 точки. Останалите 81 точки ще бъдат дадени на отбора, който ще спечели следващата игра. "Валат": Ако отборът, който е направил договора, вземе всички ръце в играта, получава бонус от 90 точки. Следователно отборът ще спечели 252 на 0 точки.

- **Червено или черно**

2 играчи

Съдържание: Тесте с 52 карти

Цел на играта: След като всички карти са обърнати, играчът, който има най-голям брой карти, печели играта.

Правила на играта: Раздавачът държи купчината карти пред себе си, с лицето надолу. Другият играч трябва да познае кой цвят (червен или черен) ще бъде следващата карта, която раздавачът ще обърне. Ако изборът на играча е правилен, той или тя печели картата. В противен случай се връща на раздавача.

- **Блек Джек**

2 или повече играчи

Съдържание: Тесте с 52 карти, чипове

Цел на играта: Придобийте обща стойност на точките за всяка ръка, равна или възможно най-близка до числото 21, без да го превишавате, за да победите раздавача и да спечелите залога.

Ред на картите, от най-висока до най-ниска: Картите с лица (вале, дама, поп) са по 10 точки, а асо - 1 или 11 точки, в зависимост от естеството на другите карти, с които е комбинирано. Стойността на другите карти е равна на тяхната номинална стойност.

Правила на играта: Един от играчите поема ролята на раздавач. Преди да се раздадат картите, всеки играч трябва да направи залог.

Раздавачът раздава две карти - една с лицето надолу, а другата с лицето нагоре, на всеки играч и на себе си.

След като всички играчи прегледат своите карти, всеки може да избере да пропусне ред, като каже „пас“ или да поиска допълнителни карти, като каже „карта“. След това играчът получава толкова карти, колкото желае, за да се опита да достигне 21.

Ако играчът надвиши 21, той или тя „изгаря“; той трябва да остави своя залог на другите и да свали картите си. Раздавачът прави същото с всички играчи, докато всички се изредят и след това тегли карти за себе си, докато не се достигне число между 17 и 21, което се нарича точка. Ако раздавачът надвиши 21, всички останали играчи печелят, но ако той направи своята точка, само тези с по-висока точка от раздавача печелят. В тази ситуация играчът печели еквивалента на своя залог. В случай на равенство, играчът запазва своя залог, но не печели нищо повече. **Блек Джек** се състои от асо и 10 или асо и карта с лице (карта на стойност 10). Той има по-висока стойност от резултат 21, който е постигнат от изтеглянето на повече от две карти. Ако играч получи **Блек Джек**, а раздавачът достигне 21 в три или повече карти, играчът, който има **Блек Джек**, печели залога си двойно. В този пример раздавачът печели срещу всички играчи, които имат 20 или по-малко. От друга страна, ако раздавачът има асо и 10 или асо и карта с лице, той печели срещу всеки играч с резултат 21, който е получен с повече от две карти. Ако в този случай и друг играч има **Блек Джек**, той или тя може да си възвърне залога, но без да му се плаща.

След като един играч получи двете си карти и реши, че има добри шансове да получи **Блек Джек**, той или тя може да удвои залога, но след това ще получи само една допълнителна карта. Обратно, ако играчът смята, че той или тя никога няма да може да победи ръката на раздавача, може да се оттегли от ръката. Раздавачът и играчът след това делят залога наполовина.

Когато играч получи две карти с една и съща стойност, той или тя може да ги раздели и да играе две игри едновременно. За да направи това, той или тя трябва да добави същия залог като този, направен в началото на играта. След като ръката е разделена, играчът играе всяка ръка поотделно и по същия начин, по който би играл с обикновена ръка.

Ако първата карта на раздавача е асо, играчът може да "се застрахова" срещу **Блек Джек**, т.е. да добави половината от първоначалния залог към пота. Ако раздавачът получи **Блек Джек**, играчът взима първоначалния си залог (но губи застраховката). Ако раздавачът не получи **Блек Джек** и играчът спечели, играчът губи застраховката си, но прибира спечелените залози; ако играчът загуби, той губи първоначалния си залог, както и застраховката си.

- **Лудите осмици**

2 до 6 играчи

Съдържание: Тесте с 54 карти

Цел на играта: Бъдете първият, който ще се отърве от всичките си карти.

Правила на играта: Раздайте по 8 карти на всеки играч. Вземете първата карта от купчината за теглене, 5 спатия например. Всеки играч на свой ред поставя върху тази карта друга карта със същата стойност (5) или от същата боя (спатия). Играчът, който не може да отговори, взима нова карта от купчината за теглене. След това той трябва да декларира «последната си карта», или пък да изтегли нова карта.

Някои карти са специални:

8: позволява на играча да избере друга боя;

10: посоката на игра се обръща;

2: играчът играе отново;

Aso: следващият играч трябва да играе асо или да вземе 2 карти от купчината;

7: следващият играч пропуска своя ред;

Жокер: следващият играч взима 4 карти от купчината;

- **Домино**

2 до 8 играчи

Съдържание: Тесте с 52 карти

Цел на играта: Да се хвърлят всички карти, като се завършат колоните, поставени на масата

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: от поп до асо

Правила на играта: Седмиците се поставят на масата и след това раздавачът раздава останалата част от тестето (възможно е някои играчи да имат повече карти от други). Играчът, разположен отляво на раздавача, започва и може:

- Да прави колона, например, като постави 6 купа в ляво от 7 купа, или вале пика вдясно от 10 пика,
- Да пропусне, ако той или тя не може да направи нищо.

Когато един играч е хвърлил всичките си карти, той или тя печели кръга. Другите играчи показват останалите си карти и записват точките (картите с лица струват 10 точки, асото е на стойност 1, а останалите карти са равни на номиналната им стойност). По време на следващия кръг, играчът, който е играл пръв, раздава. Играчът с най-малко точки в края на играта е победител.

• Семеен цирк

2 до 6 играчи

Съдържание: Тесте със семейни карти

Цел на играта: Да имаш най-много семейства в края на играта.

Подготовка на играта: Разбъркайте картите, след което раздайте по 4 карти на всеки играч. Останалите карти се поставят в купчина за теглене. Играта се играе по часовниковата стрелка. Започва най-младият играч.

Правила на играта: Всяко семейство се състои от 6 карти: дядо, баба, баща, майка, дъщеря и син. Всеки играч се обръща към противник по негов избор, за да поиска карта, която му липсва, за да завърши семейство. Например: «Имате ли дъщеря от семейство Магове?» Ако опонентът държи исканата карта, той или тя трябва да я даде. След това играчът може да поиска друга карта от същия или друг опонент. Ако опонентът няма поисканата карта, играчът взема карта от купчината за теглене. Ако играчът изтегли желаната карта, той или тя казва „Добър избор!“ и продължава да играе. В противен случай следващият играч е на ред. След като играчът събере цялото семейство, той или тя го поставя на масата и казва „семейство“. В края на играта, играчът, който е събрал най-голям брой семейства, се обявява за победител.

• Семейна памет

1 до 6 играчи

Съдържание: Тесте със семейни карти

Цел на играта: Да имаш най-много семейства в края на играта

Правила на играта: Премахнете картите на дядо и баба от тестето и след това подредете картите с лицето нагоре в 4 реда и 7 колони.

След като ги запомните, обърнете картите надолу. След това играчите трябва да намерят 4 карти, които съставляват едно семейство (дъщеря, син, баща и майка). След като едно семейство е събрано, то се премахва от масата.

Ако играчът допусне грешка, той или тя трябва отново да обърне всичките си карти с лицето надолу.

• Империал

2 играчи

Съдържание: Тесте с 32 карти, чипове

Цел на играта: Играчът, който спечели най-много чипове, е победител

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: от асо до 7

Правила на играта: Раздайте чиповете по равно. Раздавачът се назначава на случаен принцип (той или тя се променя с всеки ред) и раздава 12 карти на играч, по 3 наведнъж. Последната карта се обръща и показва козът. Има почетни карти в коза (това са попове, дами, валета, аса и седмици); всяка от тях струва един чип на играча, който ги вземе.

Комбинациите, наречени «империал» са следните:

- Бял империал: ръка без карти с лица.

- Коз империал: K, Q, J, A (поп, дама, вале, асо).

- Империали за другите три бои: също K, Q, J, A (поп, дама, вале, асо).

- Почетен империал: 4 K или 4 Q или 4 J или 4 A или 4 7.

- „Обърнат“ империал: когато обърнатата карта е поп, дама, вале или асо и един от играчите има трите други необходими коза.

- Паднал империал: той се забелязва само в края на реда, когато играчът открие едновременно K, Q, J, A коз в ръката, която е взел.

Шестте комбинации трябва да бъдат декларириани и всяка да спечели на играча по 6 чипа. Противникът на раздавача започва да играе и всеки се опитва да направи колкото се може повече ръце. Всеки играч трябва да предостави исканата боя и да повиши, ако е възможно. Ако даден играч няма нито коз, нито карта от исканата боя, той или тя може да сложи всяка карта. Всяка ръка, направена в допълнение към шестата, печели чип.

• Кент-купе

4 играчи

Съдържание: Тесте с 52 карти

Цел на играта: Първият отбор, който спечели 10 точки, е победител

Правила на играта: Преди да започнете игра на Кент-купе, се формират 2 отбора от по 2 играча, които се разполагат един срещу друг на масата. След това всеки отбор трябва да си измисли знак, който ще им даде възможност дискретно да предупредят партньора си по време на играта (например, да докосва носа, да чеше главата си ...). След като това е направено, играта може да започне. Раздавачът дава по 4 карти на човек.

Вземете под внимание: Ако един от играчите получи 3 карти с една и съща стойност (например 3 валета, 3 дами и т.н.), играчът трябва да докладва и да размени своите карти за 4 други от купчината за игра.

След раздаването на картите, раздавачът подрежда 4 карти в центъра на масата и след това обръща всички карти и обявява „Ловният сезон е отворен“. Докато раздавачът не направи това, другите играчи и раздавачът не могат да си разменят картите. Всеки от играчите може да размени една или няколко от своите карти с тези, които се намират на масата, но трябва първо да постави своята карта, преди да вземе друга от масата. Играчите могат да имат не повече от 4 карти в ръката си. След като повече играчите не се интересуват от картите на масата, тези карти се отделят «в кофата за боклуц» и 4 нови карти се поставят с лицето нагоре на масата. Играчът продължава по този начин, докато един от играчите събере 4 еднакви карти. Този играч трябва да се опита да подскаже на партньора си, като направи знака, който е бил договорен в началото на играта.

- Партньорът вижда знака и казва на глас «Кент» -> 1 точка за отбора

- Партньорът вижда знака и също има 4 еднакви карти. Той или тя извиква «двоен Кент» -> 2 точки за отбора

- Партньорът не вижда знака, но един от противниците го познава. Тогава той извиква "Купе" -> 1 точка за противниковия отбор

- Да кажем, че смятате, че един от опонентите ви има 4 еднакви карти и вие казвате «Купе», но това всъщност не е вярно. Играчът, когото подозирате, ви показва две различни карти от ръката си. Не трябва да казвате на другите играчи кои са те и вече нямате право да казвате «Купе» по време на играта. -> 1 точка за противниковия отбор
- Вие или вашият партньор казвате «Кент», но нямате -> 1 точка за противниковия отбор;

• Килограми ако

3 до 10 играчи

Съдържание: Тесте с 54 карти

Цел на играта: Играчът, който има най-малко килограми ако в края, печели играта

Правила на играта: Карти се раздават по следния начин:

Трима играчи: раздават се попове, дами и валета

Четирима играчи: поповете, дамите, валета и двойките

Пет играчи: попове, дами, валета, 2 и 3

Шест играчи: от поповете до 4

Седем играчи: от поповете до 5

Осем играчи: от поповете до 6

Девет играча: от поповете до 6 + 8

Десет играча: от поповете до 6 + 8 и 9

Останалите карти образуват купчината, която се поставя в средата на игралната маса.

Преди да започнете, определете броя на кръговете, които искате да играете.

Всеки играч държи четири карти в началото на кръга. Играчът, който стартира играта е този, който има дама купа. Този играч започва с даване на една от четирите си карти на играча, който се намира вдясно. Целта на играта е да събереш четири еднакви карти в ръката, които са или един и същ номер, карта с лице или боя.

Вторият играч изпълнява същото действие с играча, разположен отляво и така нататък.

Когато един играч успее да събере четири еднакви карти, той слага ръка върху купчината карти, разположени в средата на масата.

Другите играчи трябва да направят същото възможно най-бързо, а последният играч, който докосне купчината, губи играта. След това губещият играч трябва да изтегли карта от купчината, с номер, съответстващ на броя килограми, които той или тя събира.

Играчът с четири еднакви карти трябва да изчака, докато всички останали имат четири карти в ръката си, преди да докосне купчината.

Всеки играч може да манипулира своите опоненти, като се преструва, че докосва купчината, въпреки че няма четири идентични карти. Ако друг играч се заблуди и докосне купчината, той или тя трябва да изтегли карта.

Тоалетна: Всеки път, когато някой от играчите изтегли карта от купчината с номер 7, той или тя „пуска водата“ и след това може да постави всичките си „килограми ако“ под купчината.

• Лъжецът

2 до 5 играчи

Съдържание: Тесте с 54 карти

Цел на играта: Да се отхвърлят картите възможно най-бързо

Правила на играта: Играчите вземат предвид само боята на картите (купа, спатия, каро, пика). Раздайте еднакъв брой карти на всеки играч. Първият играч, избран чрез теглене на жребий, поставя карта на масата, с лицето нагоре и обявява боята на своята карта (купа, спатия, каро или пика). Следващият играч поставя карта върху предишната, но този път с лицето надолу, докато обявява същата боя.

Всеки играч продължава по този начин, като поставя картата си с лицето надолу върху купчината и обявява исканата боя.

Когато един от играчите има съмнения относно боята, обявена от играча, който току-що е поставил картата, той или тя трябва да каже „Лъжец“ на глас. Играчът, който току-що е играл, трябва да обърне картата си, за да може всеки да я види.

Ако играчът, който е поставил картата, наистина е излягал, той или тя трябва да вземе цялата купчина карти. Ако играчът не лъже, този, който е обявил „Лъжец“, прибира цялата купчина. Играчът, който е взел купчината, започва отново, без да е необходимо да продължава предишния кръг.

• Манила

2 или 4 играчи

Съдържание: Тесте с 32 карти

Цел на играта: Да бъдеш първият, отбелязал 32 точки

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: 10, асо, поп, дама, вале, 9, 8, 7

Правила на играта: Играта се играе 1 срещу 1 или от 2 отбора.

Тестето се разбърква и цепи поне два пъти. След това раздавачът раздава 8 карти, по 4 наведнъж, започвайки с играча, който се намира до дясната му страна, в кръг обратно на часовниковата стрелка.

Раздавачът обръща последната карта и я оставя с лицето нагоре, докато не се направи първата ръка. Боята на тази карта, наречена „обърната“, определя боята - коз (пика, купа, каро или спатия).

Започва играчът отляво на раздавача. След това всеки играч трябва да постави карта от същата боя и с по-висока стойност от тази на масата.

Когато играчът има исканата боя, той или тя е длъжен да играе с карта от този боя и ако е възможно, да е по-висока от тази, с която играе противника.

Когато даден играч не разполага с карта от исканата боя и противникът води, той или тя трябва да „цака“, като играе с коз.

Тогава опонентът трябва да „надцака“, като играе с по-висок коз.

Ако опонентът не може да отговори по време на своя ред (независимо дали има коз или не), той или тя може да играе с всяка карта.

Когато играчът няма карта от исканата боя и неговият партньор води, той или тя може, по своя преценка, да се откаже или да хвърли друга карта.

След като всички четири играчи са изиграли своята карта, играчът, който е поставил най-високата карта от исканата боя или най-високия коз, взима ръката и след това я поставя пред себе си, с лицето надолу.

Когато всички карти са изиграни, играта свършва и точките, направени от всеки отбор, се преброяват, като се събират точките от картите, както и по една точка за всяка направена ръка. Десетката е най-високата карта; нарича се „манила“. Стойността на всяка карта се определя от нейния ранг. Десетката е 5 точки, асово - 4, попът - 3, дамата – 2, валето - 1. Останалите карти не струват никакви точки. Отборът с най-много точки отбелязва броя на точките над 30 (например, ако отбор А има 10 точки и отбор Б има 50 точки, отбор Б печели и отбелязва 20 точки, докато другият отбор няма точки). Ако и двата отбора имат еднакъв брой (т.е. 30 точки от общо 60), това е равенство и никой не печели.

- **Памет**

2 до 6 играчи

Съдържание: Тесте със семейни карти Цирк

Цел на играта: Да имаш най-много карти в края на играта

Правила на играта: След като сте ги разбъркали, подредете картите с лицето надолу. Играта се състои от обръщане на 2 карти, за да се направят двойки: или 2 символа от едно семейство, или 2 знаци от един и същи ранг (2 баби, 2 бащи и т.н.). Ако играчът не е разкрил чифт по време на своя ред, той или тя трябва отново да обърне картите с лицето надолу и следващият играч е наред. Ако играчът намери валидна двойка, той или тя може да продължи да играе.

- **Покер - Тексас Холдем**

2 до 10 играчи

Съдържание: Тесте от 52 карти, чипове, 1 пул от шашки

Цел на играта: Играчът, който спечели всички чипове е победител

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: асо, поп ... до 2

Правила на играта: Чиповете се разпределят равномерно между всички играчи.

За да започнете, един участник се обявява за раздавача и той получава звезда (пул от шашки), за да се различава. Пулът трябва да бъде поставен на масата до този играч. Раздавачът отговаря за раздаването на картите. При всеки ход пулът се мести по посока на часовниковата стрелка.

Двамата играчи, разположени отляво на раздавача, залагат определени суми на старта, още преди да бъдат раздадени картите. Тези залози се наричат **малкия блайнд** и **големия блайнд**. Играчите, които залагат **малкия блайнд** и **големия блайнд**, се сменят на всеки рунд заедно с раздавача.

Раздавачът дава две карти на всеки играч, една по една.

Първият кръг на залагане започва с играча вляво от **големия блайнд**. Този играч, в зависимост от картите в ръката си, може:

- Да откаже (**Fold**), което означава, че играчът хвърля картите си и се оттегля от ръката.

- Да плати (**Call**), което означава да сложи залог в пота, който е равен на залога на **големия блайнд**.

Да качи залога (**Raise**), което означава да заложи по-висока сума от тази, поставена от **големия блайнд**. След като първият играч вземе решение, редът преминава към играча, разположен до него отляво и така нататък. **Малкият блайнд** и **големият блайнд** могат да плащат залозите на другите играчи (**Call**), или да повишават (**Raise**). Ако залозите бъдат повишени, има втори кръг на залагане. След като първият кръг на залагане е направен, три карти се слагат с лице нагоре в центъра на масата от раздавача. Тези карти се наричат **флоп**. Обърнете внимание: преди това раздавачът трябва да отстрани най-горната карта от тестето. Нарича се Изгоряла карта (Burning) и се прави за да се избегнат измами, ако някой случайно е видял тази карта.

Вторият кръг на залагане започва с играча отляво на раздавача. За този нов кръг всеки играч може:

- Да пасува (**Check**), т.е. да се въздържа от залагане на допълнителна сума. Играчът може да провери само дали предишните играчи не са заложили.

- Да заложи, като реши да постави желаната сума в пота.

- Да качи залога (**Raise**) т.е. да даде по-висока сума, отколкото друг вече е заложил.

- Да плати (**Call**) - ако друг играч вече е заложил, той трябва да направи равен залог в пота.

- Да откаже (**Fold**), което означава, че играчът хвърля картите си и се оттегля от играта.

След приключване на втория кръг на залагане, четвъртата обща карта се обръща в центъра на масата. Тази карта се нарича **Търн** (**Turn**). Третият кръг на залагане може да започне като предишенния.

След като този кръг бъде завършен, една пета и последна обща карта, наречена Ривър (**River**), се обръща в центъра на масата. След като играчите извършват залагания, тези, които все още са в ръката (т.е. играчите, които не са се отказали), показват картите си. Играчът с най-добрата ръка, която е комбинация от собствените му карти и петте обрънати на масата карти печели кръга; тогава той или тя претендира за целия пот.

Всички комбинации от покер карти, от най-ниска до най-висока:

Чифт: 2 еднакви карти. Ако двама играчи завършват кръг с чифт, играчът, който има най-висок чифт, печели пота.

Двоен чифт: 2 чифта еднакви карти

Три от един вид: 3 еднакви карти

Стрейт: 5 карти от различни бои, които са в последователност.

Боя: 5 карти от една боя

Фул Хаус: 3 еднакви карти плюс чифт (две еднакви карти)

Четири от вид: 4 еднакви карти

Стрейт фълш: 5 последователни карти от една боя

Роял стрейт фълш: Тази комбинация съдържа 5-те най-силни карти в играта, т.е. асо, поп, дама, вале и 10, всички от една боя. Това е най-силната комбинация в играта.

Когато играта се играе от двама играчи, играта е същата, с изключение на факта, че раздавачът е малкия блайнд.

- **Покер на лъжеца**

4 до 8 играчи

Съдържание: Тесте с 52 карти, чипове, 1 пул за шашки

Цел на играта: Играчът, който спечели всички чипове е победител

Правила на играта: Правилата са същите като при покера, със същите комбинации, но не участват **стрейт** и **боя**. На играчите не се раздават карти. Петте карти, съставящи ръката, се изтеглят от купчината, след като са били размесени и цепени. Първият играч взима петте карти, преглежда ги и може да размени до 4. След това той или тя предава тези карти на играча отдясно, като обявява комбинация (например, чифт от 10). Играчът, на когото картите се предават, може, преди да ги види, или да приеме обявата и да вземе картите, или да каже «лъжец»; тогава играта се прекъсва. Ако има лъжа, лъжецът плаща чип. Ако няма лъжа, обвиненият играч получава чип. След това картите се разбръкват и цепят и играчът получава нова ръка. При всяка нова обява (обявите са задължителни), комбинацията трябва да бъде по-висока от предишната (след двойка от 10, играчът трябва да обяви поне чифт валета).

• Полиняк

3 до 8 играчи

Съдържание: Тесте с 32 карти

Цел на играта: Да се направят възможно най-малко ръце. Първият играч, който достигне 20 точки губи играта.

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: поп, дама, вале, асо, 10, 9, 8, 7

Правила на играта: Картите се раздават обратно на часовниковата стрелка, по 2 карти. Всички карти трябва да бъдат раздадени. Ако броят на играчите не позволява това, премахнете необходимия брой седмици. Играчът вдясно от раздавача започва.

Всяка нова ръка започва играчът, който е взел последната ръка.

Играчите трябва да се опитват да избягват да взимат валета, особено вале пика, което се нарича **Полиняк**, и да се опитват да не правят никакви ръце с тези валета. Първият играч поставя карта, а другите подават карта от същата боя. Ако не могат, играят карта по свой избор. Най-високата карта на исканата боя печели. Ако играчът има вале в ръката, го поставя пред себе си с лице нагоре.

Валетата пред играчите им набираят точки: 2 точки за вале пика (**Полиняк**) и по 1 за останалите валета. Играч с много карти може да се опита да направи „генерал“, т.е. да спечели всички ръце. Ако „генералът“ е успешен, другите играчи получават по 5 точки.

• Полукс

3 или повече играчи

Съдържание: Тесте с 54 карти

Цел на играта: Да хвърлите всичките си карти, без да държите картата „полукс“

Правила на играта: За да започнете, вале купа трябва да бъде премахнато, за да получим тесте с 53 карти. Раздават се всички карти, след което всеки играч прави чифтове карти с една и съща стойност и цвет. След като това е направено, всички двойки се премахват от играта. След това раздавачът започва с произволно изтегляне на карта от играча отляво, без да я показва на останалите играчи.

Ако изтеглената карта му позволява да формира чифт с една от неговите карти, той или тя премахва двойката от картите си. Ако изтеглената карта не му дава възможност да направи чифт, той или тя я задържа. После идва ред на следващия играч да избере карта и така нататък, докато не се формират всички двойки. Един от играчите пак ще има карта в ръка, наречен „полукс“.

• Президент

4 играчи

Съдържание: Тесте с 54 карти

Цел на играта: Да хвърлиш всички карти възможно най-бързо, за да станеш президент.

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: жокер, 2, асо, поп, дама ... до 3

Правила на играта: В началото на играта всеки играч изтегля карта. Най-силната карта обозначава президента, следващата - вицепрезидента и т.н. Ако двама играчи изтеглят карта с една и съща стойност, всеки от тях тегли друга карта, за да разрешат въпроса.

Играчите се нареджат около масата по реда на социалните позиции (президент, вицепрезидент отляво, секретарка и „задник“).

След това президентът раздава картите, като започва със себе си и продължава с вицепрезидента. След като всички карти бъдат раздадени, президентът и вицепрезидентът ще имат една карта повече от останалите играчи.

Президентът дава своите две най-слаби карти на „задника“ и обратно, „задника“ дава своите две най-силни карти на президента.

Секретарят разменя най-силната си карта за най-слабата карта на вицепрезидента.

Президентът играе първи. Той или тя поставя карта или комбинация от няколко карти с еднаква стойност. Всеки следващ играч, започвайки с вицепрезидента, може:

- да постави една карта или комбинация, но с по-силни карти (напр. две десетки след две деветки).

- да прескочи ред (не е задължително да играе).

Играчът, който е сложил най-високата комбинация, печели ръката и може да започне следващия кръг.

Играчът, който първи се отърве от картите си, печели кръга. Следващият кръг той ще бъде президент. Вторият ще бъде вицепрезидент; третият - секретарка и последният - „задник“. Играчите сменят позициите си въз основа на новия си социален ранг. Играта свършва, когато играчите решат.

• Рамс

3 до 5 играчи

Съдържание: Тесте с 32 карти, 5 чипа на човек

Цел на играта: Да бъдеш първият, който да хвърли всичките си чипове

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: от асо до 7

Правила на играта: На всеки от играчите се раздават 5 карти (3 карти и след това 2) плюс по една допълнителна карта, което се нарича „дъщеря“ с лицето надолу. Останалите карти се слагат в купчина за теглене и горната карта се обръща, за да се определи коз. Играчът, който е раздал, може да вземе този коз, като го замени с една от картите си. На свой ред всеки от играчите решава дали да запази картите си, дали да вземе „дъщерята“ или дали да пасува, но един играч може да пасува само ако „дъщерята“ вече е взета. По време на играта, играчите трябва да играят с боята, която се изисква от първата сложена карта и да поставят по-силна карта, ако е възможно. Ако даден играч няма карти, които да са от исканата боя, той или тя трябва да цака с коз, или ако не може да го направи, да играе с друга карта по свой избор. В края на играта играчите губят брой чипове, равен на броя на взетите ръце. Играч, който не направи нито една ръка, се нарича „рамс“ и получава 5 чипа. В началото на играта, един играч може да поиска „Генерал рамс“, при което той или тя се ангажира да направи всички ръце. В този случай играчите запазват картите си (не могат да използват „дъщерята“). Ако играчът

спечели всички ръце, той или тя губи всичките си чипове и по този начин печели рунда; ако играчът загуби залога си, той или тя получава брой чипове от всеки от играчите, който е равен на броя на загубените от него ръце.

• **Руми**

2 до 5 играчи

Съдържание: Тесте с 54 карти

Цел на играта: Да има най-малко точки в края на играта

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: от поп до асо

Правила на играта: Всеки играч получава 7 карти, които се раздават една по една отляво надясно; останалите карти остават на купчина. Когато купчината за теглене свърши преди края на играта, купчината с хвърлени карти се обръща и става новата купчина за теглене.

Възможни комбинации:

Три от вид: комбинация от 3 карти с една и съща стойност

Четири от вид: комбинация от 4 карти с една и съща стойност

Терца: минимум 3 последователни карти от една боя

Нито една карта не може да се използва в няколко комбинации едновременно. Всеки играч може да добавя нови карти към комбинациите, които са на масата. Жокерът може да замени всяка карта и може да бъде взет от играч, при условие че този играч вече е играл карти на масата поне веднъж. Той трябва незабавно да се използва отново.

След раздаването на картите, първият играч взима карта от купчината; ако този играч може, той или тя поставя първата си комбинация на масата и след това премахва една от останалите си карти по избор. Тя се добавя към купчината с хвърлени карти с лицето нагоре. На свой ред, другите играчи правят същото.

Първата комбинация на всеки играч трябва да е минимум 30 точки. Карти с лица са на стойност 10 точки, асово е 11 точки, а останалите карти струват номиналната си стойност.

Играчът, който успее да хвърли всичките си карти, записва минус; ако той или тя успее да постави всичките си карти едновременно, ще запише минус 60.

Всички останали играчи, които са останали с карти в ръка, ще запишат сумата на картите си въз основа на дадените по-горе стойности. Играе се до 1000 точки.

• **Пасианс**

1 играч

Съдържание: Тесте с 52 карти

Цел на играта: да подредите 4 пълни колони от асо до 2 по бои

Правила на играта: Подредете 28 карти с лицето надолу в 7 колони, които намаляват с една от ляво на дясно. Първата колона съдържа 7 карти, втората - 6 и т.н. Седмата колона съдържа само една карта. Завъртете най-долната карта от всяка колона с лицето нагоре. Остава купчина от 24 карти. Ако между обрънатите карти има аса, вземете ги и ги поставете отстрани, след което трябва да подредите колони с намаляващи карти под асата, като спазвате боите. Ако сте успели да преместите видимата карта от една колона, можете да завъртите следващата скрита и ако е възможно, да я преместите на откритите четири колони под асата. Когато всички възможности са изиграни, изтеглете карта от купчината. След това можете да я поставите директно в отделна купчина или да я сложите в една от колоните след последната видима карта, като спазите последователността надолу.

Ако не можете да сложите тази карта, трябва да я пълзнете под купчината и да вземете нова, която можете да поставите.

• **Война**

2 до 6 играчи

Съдържание: Тесте с 54 карти

Цел на играта: Играчът, който спечели всички карти, е обявен за победител

Ред на картите, от най-силната до най-слабата: жокер, асо, цар ... до 2

Правила на играта: Раздайте всички карти, една по една и с лицето надолу, без играчите да ги виждат. Всички играчи едновременно обръщат най-горната карта от купчината си. Играчът, който има най-силната карта печели ръката (неговата или нейната карта и тези на останалите играчи). В случай на равенство, когато двама играчи поставят на масата карта с еднаква стойност (например две валета), се обявява "война". В този случай, всеки играч поставя още една карта с лицето надолу, а след това втора, която е обръната с лицето нагоре. Играчът, който обръне най-силната карта, печели картите на другия играч и неговите собствени. Играта продължава по този начин, докато един от играчите спечели всички карти. Всяка спечелена ръка се поставя под купчината на играча. Картите не трябва да се разбъркват.

• **Корсиканска война**

2 до 6 играчи

Съдържание: Тесте с 54 карти

Цел на играта: Играчът, който спечели всички карти, е обявен за победител

Правила на играта: Правилата са същите като при класическата война, но когато се сложат 2 карти от една и съща стойност, печели играчът, който първи докосне купчината. Той взима всички карти. Тези ръце могат да бъдат спечелени от всеки играч, дори ако картата, с която той е играл, е различна от сложените по време на "войната".

• **Жълтото джудже**

3 до 6 играчи

Съдържание: Играчна дъска с жълто джудже, 52 карти, номерирани чипове

Цел на играта: Да бъдеш първият, който ще сложи всичките си карти, като направи редици

Подготовка на играта:

Разпределете равен брой чипове за всеки играч.

В зависимост от броя на играчите се раздава следният брой карти:

- 3 играчи: по 15 карти

- 4 играчи: по 12 карти
- 5 играчи: по 9 карти
- 6 играчи: по 8 карти

Останалите карти се оставят на страна и ще бъдат добавени към другите при раздаването на следващия набор от карти.

Правила на играта: На всяка ръка се раздава броят на определените карти и играчите поставят своите чипове за залагане в отделенията, както следва:

- 10 каро: 1 точка
- поп купа: 4 точки
- вале спация: 2 точки
- 7 каро («Жълтото джудже»): 5 точки
- Дама пика: 3 точки

Редът на картите е в стандартна последователност от асо до поп. Стойността на картите е 10 точки за карти с лица (вале, дама и поп) и 1 точка за всички останали (асо, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 и 10).

Най-младият играч раздава. Играта се играе по посока на часовниковата стрелка. Играчът от лявата страна на раздавача води играта. Той трябва да постави комбинация от карти (картиите могат да бъдат от различни бои) във възходящ ред на масата и да обяви ираните карти. Комбинацията може да започва с всяка карта и след това да се увеличва до поп, като картите се поставят една върху друга. Когато е сложен попа, играчите могат да започнат нова серия на купчината, като отново сложат картата по техен избор. Ако даден играч не може да продължи поредица, той спира да играе и обявява, например: 5, 6, 7 без 8. Следващият играч продължава последователността, от там където е спрят предишният играч. Ако няма повече попове, дамите затварят комбинацията, след това валетата и т.н.

Ако по време на комбинация играч играе една от 5-те карти, отбелязани на игралната дъска, той трябва, да каже, например, „Валето взима всичко“ и да събере чиповете, оставени в съответното отделение на дъската.

Първият играч, който остане без карти, печели играта. Всички останали играчи събират стойността на картите в ръцете си и дават съответната стойност в чипове на победителя. Играчът, който забрави да вземе залога си от пота, или който не е в състояние да сложи картата си (от бележаните на дъската) преди края на кръга, трябва да сложи утрои залога в пота по време на следващия кръг.

Например, за дама, трябва да заложи 9 точки вместо 3. Затова е важно веднага след раздаването на картите играчите внимателно да проверят дали имат някоя от картите от дъската, за да не пропуснат да я отбележат при слагане.

Ако играчът изиграе всичките си карти наведнъж, това се нарича "Гранд Опера". Тогава той взима всички залози от отделенията за чипове, както и чиповете, прибрани от опонентите му преди това.

За по-кратки рундове можете да определите брой ръце в началото на кръга.

ИГРИ СЪС ЗАРОВЕ

421

2 или повече играчи

Съдържание: 3 зарчета, 21 чипа

Цел на играта: Да бъдеш първият, който се ще отърве от всичките си чипове

Правила на играта: Посоката на игра е по часовниковата стрелка. Всеки играч хвърля зарове с най-нисък старт. Играта се провежда в 2 части: за 1-ва част, за фаза "събиране", играчите разпределят чиповете, докато за 2-ра част, фазата "изхвърляне", се отърват от тях.

- Първа част: фаза "събиране"

Всеки играч хвърля заровете по веднъж. Играчът с най-слабата комбинация получава броя на чиповете, съответстващи на най-силната комбинация (например, ако най-добрият играч отбележи 111 (заровете показват три единици), най-слабият играч взима 7 чипа). Играта продължава, докато всички чипове се раздадат между играчите и след това втората част може да започне. Играчът, който спечели първия кръг, започва втория кръг.

- Втора част: фаза „изхвърляне“

Принципът е същият като за първия кръг, но целта е да се отървеш от чиповете. Играчът, който е направил най-силната комбинация, дава на играча, който е направил най-слабата, толкова чипове, колкото е стойността на комбинацията му. По време на тази фаза всеки играч има право на 3 хвърляния при всеки ход. След първото хвърляне на играча, той или тя може да избере: да задържи комбинацията, да хвърли заровете отново или да хвърли само някои от заровете отново.

Комбинации и стойности:

421 = 8 чипа

111 = 7 чипа

Три от вид = броят на чиповете е равен на стойността на заровете (напр. 666 = 6 чипа, 333 = 3 чипа)

Терца (три последователни) = 2 чипа

221, наречен «пиле» = 2 чипа

други = 1 чип

- **Едно в пота**

2 или повече играчи

Съдържание: 2 зара, звезда

Цел на играта: Хвърли заровете 3 пъти, без да се търкаля номер 6

Правила на играта: Всеки играч получава 2 чипа и хвърля 2 зара. Играчът, който хвърли единица, поставя чип в пота (кутията); ако хвърли 2 единици, поставя 2 чипа в пота. Ако играч хвърли 6, дава заровете и един чип на играча вляво. Ако хвърли две шестици, предава заровете и двата си чипа на същия играч. Ако играч хвърли комбинация от 1 и 6, когато има само един чип, го поставя в пота. Играчът, който вече няма никакви чипове, пропуска ход и чака да получи чипове от съседния играч, преди да играе отново. Играта продължава, докато остане само еди чип извън пота. Играчът, който притежава последния чип, играе 3 последователни пъти: ако не хвърли 6, печели играта. Ако хвърли 6, дава заровете на съседния играч, който ги хвърля 3 пъти. Победител е играчът, който успее да хвърли заровете 3 пъти, без да уцели 6.

- **Белот със зарове**

2 или повече играчи

Съдържание: 3 зара

Цел на играта: Да бъдеш първият, който достигне 1000 точки

Правила на играта: Първият играч е случаен избран и хвърля заровете. Играчът спира да играе, когато не хвърли нито един от следните варианти:

- една шестица = 20 точки
- две шестици = 40 точки
- три шестици = 200 точки
- три петици = 150 точки
- три от останалите числа = 100 точки

Терца - три поредни числа (например 1,2,3 или 4,5,6 ...) = 20 точки

За терца от 4, 5, 6, 20-те точки от шестицата и 20-те точки от терцата се събират.

Ако играчът не е в състояние да направи каквато и да е комбинации, може да играе отново с 1 или 2 зара за максимум 3 хвърляния. В противен случай той или тя предава ръката на следващия играч.

• **Безет**

2 или повече играчи

Съдържание: 3 зара, чипове

Цел на играта: Да бъдеш първият, който ще се отърве от всичките си чипове

Правила на играта: Всеки играч получава 12 чипа. Първият играч хвърля три зара:

- Ако играчът хвърли единица, поставя в пота брой чипове, който е равен на броя на хвърлените единици.
- Ако играчът хвърли шестица, дава на играча отляво определен брой чипове, равняващи се на броя хвърлените шестици.
- Ако играчът хвърли комбинацията «4/5/6», наречена «безет», той или тя поставя всичките си чипове в пота, с изключение на един.
- Ако играчът не хвърли единица, шестица или "безет", той или тя дава заровете на играча вляво. Вторият играч прави същото и така нататък.

• **Бък**

2 до 5 играчи

Съдържание: 3 зара

Цел на играта: Да бъдеш първият, който направи 15 точки

Правила на играта: Случайно избран играч хвърля един зар: числото което се падне, е коз в играта. Всички играчи хвърлят заровете, за да определят кой играе първи.

Всеки играч хвърля трите зарчета и отбелязва точка всяки път, когато се падне козът. Всеки играч има по едно хвърляне на ход, след което заровете се предават на следващия играч. Три зара с коза автоматично печелят играта, дори ако вече има отбелязани точки. Три зара с еднакви други цифри са на стойност 5 точки. Играчът, който надвиши 15 точки, трябва да отмени последната си игра.

• **Мъртъв зар**

2 или повече играчи

Съдържание: 4 зара

Цел на играта: Да има най-много точки в края на играта

Правила на играта: Всеки играч хвърля зарове, за да се определи кой играе първи. Започва този с най-нисък резултат. Първият играч хвърля всичките 4 зара. Той или тя събира сумата от четирите зара. Ако се падне 2 или 5, не добавя нищо, а напротив, изключва тези 2 зарчета от сметката. Играчът отново хвърля оставащите зарове и продължава да добавя към резултата валидните хвърляния, докато всички зарове са «мъртви». Следващият играч играе по същия начин.

• **Маратон**

2 или повече играчи

Съдържание: 4 зара

Цел на играта: Да се достигне точното разстояние от 42 195 метра, използвайки заровете

Правила на играта: Първият играч хвърля 4 зарчета и ги поставя в желаната от него подредба, за да образува 4-цифreno число.

Например, ако играчът хвърли 4,3,2 и 1, той или тя може да избере да декларира, че вече е изминал 4,321 метра или 3241 метра, или 1234 метра, или всяка друга комбинация от тези 4 зарчета. След това следващият играч продължава по същия начин. На всеки рунд играчите добавят новите числа. Когато на един играч му остава да избяга само 999 метра, той или тя хвърля само 3 зара, след това само 2 зара за 99 метра и един зар за последните 9 метра.

Всеки има само по едно хвърляне на ход, но играчът може да откаже да добави получения резултат, ако смята, че нито една от комбинациите не си струва. След това играчът обявява: «Аз оставам на място».

Победител е първият играч, достигнал точно 42 195 метра, той или тя е елиминиран.

• **Прасе**

2 или повече играчи

Съдържание: 2 зарчета, хартия, молив.

Цел на играта: Да бъдеш първият, който завърши своето прасе.

Правила на играта: Всеки играч взема лист хартия и молив. Играчите трябва да нарисуват прасе в последователност на частите на тялото, като всяко парче отговаря на определен брой точки. Тяло = 9 точки, глава = 8 точки, уши = 7 точки всяко, крака = 1 точка всеки, опашка = 6 точки. За да започне рисуването на прасето, сумата от заровете трябва да е равна на 9, числото, което съответства на тялото. След като тялото е хвърлено, играчът може да играе отново, за да се опита да направи главата, след това ушите и т.н. Всяка част от тялото трябва да бъде нарисувана в този ред. Ако играчът не успее да хвърли нужните му зарове, предава заровете на следващия играч.

• **Старо и ново**

3 или повече играчи

Съдържание: 2 зара, чипове

Цел на играта: Да имаш най-много чипове в края на играта

Правила на играта: Всеки играч получава равен брой чипове. Банкерът се назначава чрез жребий; той или тя държи заровете и играе срещу всички останали играчи. Всеки играч последователно става банкер. Всеки играч залага една и съща сума и след това банкерът плаща залог, равен на сборния залог на всички играчи.

Банкерът хвърля и двата зара.

Ако банкерът хвърли чифт или сбор от 3 или 11, събира всички залози.

Ако банкерът хвърли сбор от 5 или 9, губи своя залог, който след това се поделя между останалите играчи. Ако банкерът хвърли сбор от 4, 6, 7, 8 или 10, никой не печели и той отново хвърля заровете.

- **Седем**

2 или повече играчи

Съдържание: 2 зара

Цел на играта: Да имаш най-много точки в края на рунда

Правила на играта: Първият играч хвърля и двата зара и събира сумата. Ако тази сума не е равна на 7, той или тя може да играе отново и да добави новия общ резултат към първата сума и така нататък, докато не реши да спре. Ако играчът реши да продължи и хвърли 7, тогава той или тя губи всичките си точки и предава реда на следващия играч.

- **Кораб, капитан и екипаж**

2 или повече играчи

Съдържание: 5 зара

Цел на играта: Да изминеш най-голям брой километри

Правила на играта: В не повече от 3 хвърляния, играчът трябва да хвърли шестица, която ще бъде кораба, петица, която ще представлява капитана и четворка, която ще бъде екипажа.

Ако няма шестица, всички зарове се хвърлят отново. Не е възможно да имаш капитан или екипаж без кораб. По същия начин не може да има екипаж без капитан; следователно петицата трябва да се появи преди или по същото време с четворката.

Трите зара могат да бъдат хвърлени едновременно или последователно в този ред: първо шестица, после петица и накрая четворка.

Точките от другите два зара ще служат за пребояване на изминатите километри от кораба, капитана и екипажа.

- **Ямс**

2 или повече играчи

Съдържание: 5 зара

Цел на играта: Да имаш най-много точки в края на играта

Правила на играта: Всеки играч има право на 3 хвърляния по време на реда си. След първото хвърляне на играча, той или тя може да запази всички, да хвърли отново или да хвърли само някои от заровете отново.

След като играчът е играл 3 пъти, той или тя попълва някои от следните редове:

1	Запишете максималния брой точки направени с единици в 3 хвърляния
2	Запишете максималния брой точки направени с двойки в 3 хвърляния
3	Запишете максималния брой точки направени с тройки в 3 хвърляния
4	Запишете максималния брой точки направени с четворки в 3 хвърляния
5	Запишете максималния брой точки направени с петици в 3 хвърляния
6	Запишете максималния брой точки направени с шестици в 3 хвърляния
Общо 1	Сумирайте първите 6 реда
Бонус (30 точки)	Получавате бонус, ако сумата е над 60 точки, иначе го губите
Фул (20 точки)	2 зара с еднакви числа и 3 зара с други еднакви числа
Комбинация (30 точки)	1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6
Плюс (над 20 точки и по-малко от Лес)	Запишете общия резултат; трябва да е колкото може по-висок. Трябва да е по-малко от Лес, иначе го губите
Лес (над 20 точки)	Запишете общия резултат; Трябва да е повече от 20 и повече от Плюс.
Каре (40 точки)	4 еднакви зара
Ямс (50 точки)	5 еднакви зара
Тотал 2	Сумата от всички редове

Ако някой играч е блокиран и не може да попълни никой от редовете след трите си хвърляния, той или тя трябва да задраска един ред по свой избор.

- **Занзибар**

2 или повече играчи

Съдържание: 3 зара

Цел на играта: Да имаш най-много точки в края на трите рунда

Правила на играта: Първият играч хвърля 3 зара и брои своите точки със следните стойности:

1 = 100 точки

2 = 2 точки

3 = 3 точки

4 = 4 точки

5 = 5 точки

6 = 60 точки

Играта се играе в 3 кръга с едно хвърляне на рунд.