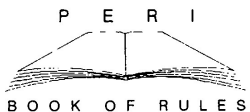


PPG-ID: 1809264LT

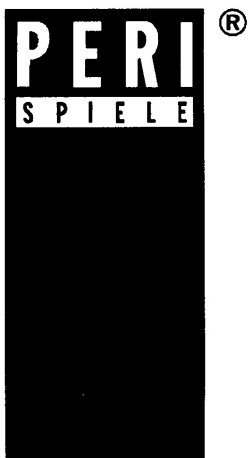


LITAUISH



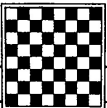
© PPG AG
Printed in Austria

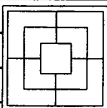
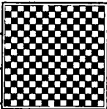
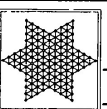
Žaidimų taisyklės

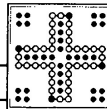
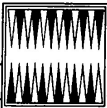
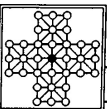


200 ŽAIDIMŲ

TURINYS

Žaidimai		50 žaidimų	100 žaidimų	200 žaidimų
ŠACHMATŲ PLANAS				
Šachmatai		4	✓	✓
Vadas ir karys		4	✓	✓
Dvigubas ėjimas		4	✓	✓
K. O. – šachmatai		4	✓	✓
Puolamieji šachmatai		5	✓	✓
Poziciniai šachmatai		5	✓	✓
Šaškės		5	✓	✓
Kampinės šaškės		5	✓	✓
Prancūziškos šaškės		5	✓	✓
Angliškos šaškės		5	✓	✓
Itališkos šaškės		5	✓	✓
Turkiškos šaškės		5	✓	✓
„Pasidavinėjimas“		5	✓	✓
Blokada		5	✓	✓
Chalma šaškės		6	✓	✓
Hasami yogi		6	✓	✓
Istrižinės šaškės		6	✓	✓
Vilkas ir avis		6	✓	✓
Plėšikas ir žandaras		6	✓	✓
Varlės ir kurmiai		6	✓	✓
Piramidžių judėjimas		7	✓	✓
Senosios vokiškos šaškės		7	✓	✓
Ėjimas žirgu		7	✓	✓
Kontrakt-šaškė		7	✓	✓
Visiškai kitokios šaškės		7	✓	✓
Sienos		7	✓	✓
Pagauk figūrą		7	✓	✓
Lenkiškos šaškės		7	✓	✓

Žaidimai		50 žaidimų	100 žaidimų	200 žaidimų
MALŪNO PLANAS				
Malūnas		8	✓	✓
Kampinis malūnas		8	✓	✓
Šokinėjantis malūnas		8	✓	✓
Kauliukų malūnas		8	✓	✓
Medžioklė su varovais		8	✓	✓
Kryžminis malūnas		9	✓	✓
CHALMOS PLANAS				
Chalma (Kampai)		9	✓	✓
Chalma solo		9	✓	✓
Greitoji chalma		9	✓	✓
Priešpriešinė chalma		9	✓	✓
2 katinai ir 19 pelių		9	✓	✓
Gobangas		10	✓	✓
Chef-gobang		10	✓	✓
Tiupsi		10	✓	✓
Rakado		10	✓	✓
Šaškių chalma		10	✓	✓
Lobio ieškojimas		10	✓	✓
Juodai – balta chalma		10	✓	✓
Menj		11	✓	✓
Visiškai slapiai		11	✓	✓
Šokinėjančios šaškės		11	✓	✓
CHALMA TRISE-PLANAS				
Chalma trise		11	✓	✓

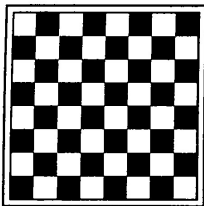
Žaidimai		50 žaidimų	100 žaidimų	200 žaidimų
KAS PRIMAS? PLANAS				
Kas primas?		11	✓	✓
Barikada		11	✓	✓
Stotelė		12	✓	✓
Crazy India		12	✓	✓
Fine (= bauda)		12	✓	✓
Frankas ir Furteris		12	✓	✓
Orbita		12	✓	✓
Bėglys		12	✓	✓
ŽAIDIMIO GYVATĖS IR KOPEČIOS PLANAS				
Gyvayės ir kopėčios		13	✓	✓
BAKGAMONO PLANAS				
Bakgamonas		13	✓	✓
Trik-trak		14	✓	✓
Pufas		15	✓	✓
Pagauk mane		15	✓	✓
Chouette		16	✓	✓
Jacquet		16	✓	✓
Dvigubi kauliukai		16	✓	✓
SOLITERIS / LAPĖ IR PEREKŠLĖS				
Soliteris		16	✓	✓
Kryžius		16	✓	✓
Tempora		16	✓	✓
Lapės ir perekšlės		16	✓	✓
Riteriai-plėšikai		17	✓	✓
Trikampis		17	✓	✓
Šermuonėlis		17	✓	✓
GALVOSŪKIAI				
Kaukai		17	✓	✓
Surinkti pagaliukus		17	✓	✓
Marienbado žaidimas		17	✓	✓
15 Galvosūkių		17	✓	✓

Žaidimai		50 žaidimų	100 žaidimų	200 žaidimų
MIKADO	18		✓	✓
BLUSŲ ŽAIDIMAS				
Blusų žaidimas	19		✓	✓
DOMINO				
Domino	19		✓	✓
Matadoras	19		✓	✓
Vengriškas domino	19		✓	✓
Itališkas domino	19		✓	✓
Prancūziškas domino	19		✓	✓
Kryžminis domino	20		✓	✓
Vagių partija	20		✓	✓
Dominoza	20		✓	✓
Domino-kvadratas	20		✓	✓
Domino a la poule	20		✓	✓
Blokų domino	20		✓	✓
Domino be pirkimo	20			✓
Dubletas-užtvara	20			✓
Taškų domino	21			✓
Nuo šimto iki nulio	21			✓
Penkiukės	21			✓
TRYŠ METIMAI ■ ■ ■ ■				
Kuklusiis	21	✓	✓	✓
Mėlynos akys	21	✓	✓	✓
Žvaigždės	21	✓	✓	✓
Langai	21	✓	✓	✓
Aplink žvaigždę	21	✓	✓	✓
Dvidešimt vienas	21	✓	✓	✓
Dubletas	21	✓	✓	✓
Eilės	21	✓	✓	✓
Lygus dubletas	21	✓	✓	✓
Vienas kart vienas	22	✓	✓	✓
Išdininkas	22	✓	✓	✓
Kėglių žaidimas	22	✓	✓	✓
Bokštas	22	✓	✓	✓
Tūkstantis	22	✓	✓	✓

Žaidimai		50 žaidimų	100 žaidimų	200 žaidimų
Neišskiriamoji trijulė	22	✓	✓	✓
Didelis namo numeris	22	✓	✓	✓
Mažas namo numeris	22	✓	✓	✓
Penkiolika	22	✓	✓	✓
Turmblaeser	22	✓	✓	✓
Dvigubas loto	22	✓	✓	✓
Siamo dvyniai	22	✓	✓	✓
Tingioji šešiukė	22	✓	✓	✓
Gerasis dešimtukas	23	✓	✓	✓
Tiesiai ir į viršų	23	✓	✓	✓
Tiesiai ir žemyn	23	✓	✓	✓
Dešimtukas	23	✓	✓	✓
Majerių šeima	23	✓	✓	✓
Žaidimas penkiais pirštais	23	✓	✓	✓
Vienas lygu dviem	23	✓	✓	✓
Aukštasis turkas	23	✓	✓	✓
Žemasis turkas	23	✓	✓	✓
Nuo 1 iki 16	23	✓	✓	✓
Kiek akušių? (Fokusas)	23	✓	✓	✓
Stebuklingas kauliukas	23	✓	✓	✓
Kauliukų bokštas	23	✓	✓	✓
Fokusininkas	24	✓	✓	✓
Pifkė	24	✓	✓	✓
Čikaga	24	✓	✓	✓
Čikaga aukštyn – žemyn	24	✓	✓	✓
KETURI METIMAI ■ ■ ■ ■				
Nuoga varlė	24		✓	✓
Belzebubas	24		✓	✓
Štabelis	24		✓	✓
Porelės	24		✓	✓
PENKI METIMAI ■ ■ ■ ■ ■				
Didysis bankas	24		✓	✓
Kauliukų pokeris	25		✓	✓
Yam	25		✓	✓
ŠEŠI METIMAI ■ ■ ■ ■ ■ ■				
Stilingi taškai	25		✓	✓
Karalius Nero	25		✓	✓
Trigubas dubletas	25		✓	✓
Dvylika minus devyni	26		✓	✓
Kelionė į Ameriką	26		✓	✓
Ohio	26		✓	✓

Žaidimai		50 žaidimų	100 žaidimų	200 žaidimų
Piktosios septyniukės	26		✓	✓
Trys tūkstančiai	26		✓	✓
SKATAS				
Preferansas	26			✓
Girtuoklis	27			✓
Kryžkelės girtuoklis	27			✓
Ižūlus girtuoklis	27			✓
Girtas valstietis	27			✓
Dėmesio!	28			✓
Čirvų tūzas – čirvų dešimakė	28			✓
Šnip, šnap, šnur	28			✓
Širdelė	28			✓
Melagis	29			✓
Pasiklydęs riteris	29			✓
Gaisras	29			✓
Mano teta, tavo teta	29			✓
Vienuolika	29			✓
Miau-miau	29			✓
Plius penki	30			✓
Septyniolika ir keturi	30			✓
Šuo	30			✓
Penkiasdešimt vienas	30			✓
Ecarte	30			✓
Turi būti lygiai penkios!	30			✓
Laimi paskutinis kirtis	31			✓
Turkiškas kardas	31			✓
Red dog	31			✓
Trilapis	31			✓
Judantis trilapis	31			✓
Kamerūno skatas	31			✓
Naktinė kepuraitė	31			✓
Nuo dvidešimties	31			✓
Trouper	32			✓
Pakeitimas	32			✓
Gyvybe ir mirtis	32			✓
Pokeris	32			✓
Stud-pokeris	33			✓
Džekas potas	33			✓
Kortų namelis	34			✓
15 galvosūkių sprendimai	35			✓

ŠACHMATAI



Žaidimo priemonės: šachmatų lenta, po 16 juodos ir baltos spalvos figūrų.

Vienas žaidėjas turi 16 juodos spalvos figūrų, kitas 16 baltų figūrų: kiekvienas turi po 7 karininkus, 1 karalių ir 8

pėstininkus. Karininkai vadinasi taip: dama, rikis (2), žirgas (2), ir bokštas (2). Piešinėlyje pavaizduotas figūrų išsidėstymas.

Pastaba: juodųjų dama stovi ant juodo langelio, baltųjų – ant balto. Kad būtų lengviau orientuotis lentoje, šachmatų lauko kraštuose pažymėtos raidės ir skaičiai.

Visi karininkai ir karalius gali judėti tiek pirmyn, tiek atgal.

KARALIUS: tik per vieną langelį, visomis kryptimis. DAMA: tai pati stipriausia figūra; ji gali judėti laisvais langeliais ir tiesiai, ir įstrižai.

RIKIS: gali judėti įstrižai, laisvais langeliais. (Ant baltų langelių stovintis rikis niekuomet nepateks ant juodųjų, o ant juodų stovintis – niekuomet nepateks ant baltųjų langelių!)

ŽIRGAS: šoka per du langelius pirmyn ir po to per vieną langelį į šoną. Žirgas – vienintelė figūra, kuriai galima peršokti tiek savas, tiek ir priešininko figūras.

BOKŠTAS: gali judėti visais laisvais langeliais, tačiau tikrai tiesiai.

PĖSTININKAI: juda tikrai pirmyn. Pėstininku, kuris stovi pradinėje pozicijoje galima žengti iškart per du langelius – galima ir per vieną – po to pėstininkai juda tik per vieną langelį ir tik į priekį. Viena langelyje gali stovėti tik viena šachmatų figūra. Jei nori užimti langelį, kuriame stovi priešininko figūra, ją reikia nukirsti viena iš nuosavų figūrų (jeigu ėjimo metu įmanoma tai padaryti).

Kirtimas nėra privalomas ėjimas; nukirstos figūros pašalinamos nuo lentos. Karalius yra vienintelė figūra, kuri gali nukirsti kitas, bet jo paties kirsti

negalima. Pėstininkas gali kirsti įstrižai tas figūras, kurios stovi priešais ją, gretimame langelyje.

Ypatingos taisyklės pėstininkams:

a) „nukirstas langelis“

PAVYZDYS: Jeigu pėstininkas vienu langeliu jau peržengė šachmatų lentos vidurį, jis gali kirsti „en passant“, tai reiškia priešininko pėstininką, kuris iš pradinės pozicijos žengė per du langelius į priekį ir atsistojo šalia jo; tokiu atveju pėstininkas žengia per vieną langelį pirmyn, atsistoja už priešininko pėstininko ir pašalina jį iš jo langelio. Ši taisyklė galioja tik sekančio ėjimo metu, vėliau galimybė kirsti išnyksta.

b) pėstininko pasivertimas

Jei pėstininkui pavyksta nužingsniuoti iki paskutinės linijos prieš pusėje, t. y. iki 1 arba iki 8 linijos, jis tampa karininku: dama, bokštu, rikiu arba žirgu (jeigu nėra atitinkamų laisvų figūrų, galima jas vaizduoti simboliškai, pvz. bokštas = dama).

Jeigu bokštas ir karalius dar nedarė ėjimų, galima atlikti rokiruotę: iš pradžių karalius per du langelius pasislenka link bokšto, o bokštas peršoka karalių ir atsistoja gretimame langelyje (šį veiksmą gali atlikti abu priešininkai). Abudu rokiruotės veiksmai laikomi vienu ėjimu.

Rokiruotės negalima atlikti, jeigu:

a) karalius ar atitinkamas bokštas prieš tai jau darė ėjimą,

b) karaliui tenka atsistoti arba pereiti į langelį, kuriam grasina priešininko figūra,

c) karaliui paskelbtas „šachas“. Karaliui negalima stotis ant langelio, kuriam grasina priešininko figūra.

Jeigu priešininkas viena iš savo figūrų užpuola karalių, jis taria „šach“, tuo įspėdamas priešininką apie jo karaliui gresiantį pavojų. Žaidėjas, kurio karaliui paskelbtas šachas gali, šį pavojų panaikinti, jeigu jis:

a) apgina savo karalių – tarp puolančios priešininko figūros ir karaliaus pastato savo figūrą,

b) nukerta grasinančią priešininko figūrą,

c) pastato karalių į tokį langelį, kuriam negrasina priešininko figūros.

Jeigu neįmanoma panaudoti nei vieno iš šių trijų gynybos būdų, karaliui skelbiamas „matas“ ir partija laikoma pralaimėta.

Žaidimas baigiasi lygiosiomis, jeigu abi pusės dėl susiklosčiusios padėties ar nepakankamo kiekio figūrų lentoje negali ar nemato galimybės paskelbti matą priešininko karaliui. Žaidimas baigiasi „pat“, jei žaidėjas gali daryti ėjimą, tačiau visos jo figūros užblokuotos taip, kad negali judėti, o karaliui nepaskelbtas šachas, t. y. jam tiesiogiai negrasinama.

Remis ir Patt vadinami „užsitęsusiais šachmatais“. Jeigu tris kartus pakartojamas tas pats ėjimas, o situacija lentoje nesikeičia, laikoma, kad partija baigėsi lygiosiomis.

VADAS IR KARYS

Žaidėjas sustato visas figūras įprastine tvarka – tai kariai. Antras žaidėjas turi tikrai damą – tai vadas. Jis vaikščioja ir kaip dama, ir kaip žirgas ir gali kirsti bet kurią priešininko figūrą, tame tarpe ir karalių. Priešininko figūros vaikšto, kaip įprastinių šachmatų figūros. Pradedą žaidėjas, turintis 16 figūrų. Jo tikslas – paskelbti matą vadui.

DVIGUBAS ĖJIMAS

Galioja įprastinių šachmatų taisyklės, tikrai žaidėjai turi teisę daryti po du ėjimus. Jeigu žaidėjas pirmuoju ėjimu paskelbia šachą, jis gali nebedaryti antrojo ėjimo. Priešininkas jau pirmuoju ėjimu turi imtis gynybinių priemonių, kitaip jam – matas. Žaidimas baigiasi lygiosiomis (remis), jei abu žaidėjai nebeturi galimybės padaryti antrąjį ėjimą.

K. O. – ŠACHMATAI

Galioja įprastinių šachmatų taisyklės, nugalėtoju laikomas tas žaidėjas, kuris pirmasis nebegali padaryti ėjimo. Tačiau draudžiama tyčia pasidavinėti.

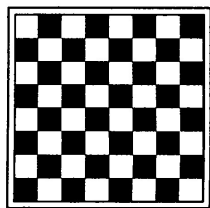
PUOLAMIEJI ŠACHMATAI

Šiame žaidime nėra nei šacho, nei mato, tačiau yra priverstinio kirtimo galimybė. Jei pėstininkas pasiekia galinę priešininko liniją, jis gali tapti tikslu ta figūra, kuri jau yra nukirsta. Nugalėtoju laikomas tas, kuris pirmasis nebegali daryti ėjimų.

POZICINIAI ŠACHMATAI

Abu žaidėjai paeiliui stato bet kokias figūras bet kurioje lentos vietoje. Jei figūra jau pastatyta, jos nebegalima perkelti į kitą langelį. Pėstininkai negali užimti nei viršutinės, nei apatinės eilės langelių. Rikiai, dalyvaujantys žaidime turi atitinkamai stovėti ant balto ir ant juodo langelio. Figūros negalima statyti tokiame langelyje, kuriam grasina priešininko figūra, taipogi tokiame langelyje, kur ji pati grasintų priešininko figūrai. Jeigu žaidėjas nebegali daugiau statyti figūrų, jis laikomas pralaimėjusiu.

ŠAŠKĖS



Žaidimo priemonės: šaškių lenta, 12 juodų ir 12 baltų figūrų. Tradiciškai šį žaidimą žaidžia du lošėjai, pirmasis žaidžia baltosiomis, antrasis – juodosiomis figūromis. Figūros statomos vienos priešais kitas,

ant juodų langelių, trijose kraštinėse linijose. Žaidimą pradeda baltosios figūros. Figūros juda įstrižai per vieną langelį. Negalima užimti langelio, ant kurio stovi priešininko ar nuosava figūra. Jei priartėjai prie langelio, ant kurio stovi priešininko figūra, o už jos yra laisvas langelis, kitu ėjimu gali peršokti per ją ir nuimti nuo lentos. Žaidimas tęsiamas iki tol, kol už priešininko figūros lieka bent vienas laisvas langelis. Negalima šokinėti per savas figūras. Jei figūra pasiekia galinę priešininko liniją, ji pavirsta dama, kuri pažymima, uždėjus ant viršaus savo numuštą figūrą. Dama gali judėti tiek pirmyn, tiek atgal, per visus laisvus langelius ir tuo

pat metu kirsti priešininko figūras taip, kaip buvo aprašyta viršuje. Jei žaidėjas pastumia savo pėstininką per vieną langelį ir praleidžia progą peršokti priešininko figūrą, šis gali pasiimti iš jo figūrų. Laimi tas, kuris nukerta visas priešininko figūras, kaip aprašyta aukščiau, arba taip jas apsupa, kad priešininko figūros nebegali vaikščioti.

KAMPINĖS ŠAŠKĖS

Žaidimo priemonės: šaškių lenta, 9 juodos ir 9 baltos figūros.

Žaidėjai lentą pasuka kampu į save. 9 figūros atitinkamai išdėliojamos ant juodų langelių. Pirmoji figūra statoma ant kampinio langelio, po to užstatoma trečioji linija ir galiausiai penktoji. Ir šiame žaidime figūros juda per vieną langelį, tačiau kirsti gali ne tik į priekį, bet ir į šoną. Galima šokinėti per priešininko figūras, jų nekertant, tačiau negalima šokinėti per savas figūras. Žaidimo tikslas – pirmajam pasiekti priešininko kampą. Tas kuris jį pasiekia – laimi.

PRANCŪZIŠKOS ŠAŠKĖS

Šis žaidimas – kurioziškas vokiškų šaškių variantas: Čia ir vėl naudojama po 12 figūrų, kurios gali judėti tikslu pirmyn. Tačiau kirsti galima tik atgal! Figūros, pasiekusios galinę priešininko liniją tampa damomis, kurios gali kirsti ir į priekį ir atgal.

ANGLIŠKOS ŠAŠKĖS

Šio žaidimo taisyklėse numatyta, kad figūros gali kirsti ne tik įstrižai, bet taipogi ir tiesiai, į kairę ir į dešinę.

ITALIŠKOS ŠAŠKĖS

Šiame žaidimo variante, kaip ir vokiškose šaškėse, kurios žinomos jau nuo 16 šimtmečio pabaigos, naudojama 12 figūrų. Figūros juda tik pirmyn. Tačiau itališkos šaškės turi šias ypatybes:

1. Damas galima kirsti tikslu damomis, jokių būdu ne paprastomis figūromis.
2. Kirsti yra būtina, tačiau negalima rinktis iš keleto kirtimo variantų. Tokiu atveju būtina pasirinkti tokį variantą, kuriuo galima nukirsti daugiausia priešininko figūrų.

TURKIŠKOS ŠAŠKĖS

Žaidimo priemonės: žaidimo lenta, dama, po 16 dviejų spalvų figūrų.

Šiame žaidimo variante žaidžiama, nekreipiant dėmesio į langelių spalvą. 16 figūrų išrikiuojamos 2 – oje ir 3 – oje lentos eilėse, po 8 figūras vienoje eilėje. Atitinkamai lieka laisvos abi kraštinės eilės. O taipogi 2 eilės lentos centre.

Žaidimo taisyklės :

1. Kiekviena figūra gali eiti tiesiai arba į šoną, tačiau ne įstrižai.
2. Bet kuri figūra, kuri pasiekė galinę priešininko eilę (kuri iš pat pradžių buvo laisva), tampa dama.
3. Figūra kertama tuomet, jeigu už jos yra laisvas langelis, ant kurio priešininkas gali peršokti, judėdamas tiesiai arba į šoną (bet ne įstrižai).
4. Galima vieną po kitos nukirsti keletą figūrų.
5. Dama gali judėti visais laisvais langeliais pirmyn, atgal ir į šoną ir tuo pat metu kirsti priešininko figūras.
6. Laimi tas, kuris nukirto arba užblokavo visas priešininko figūras arba taip „sudorojo“ priešininką, kad šis prieš jo damą priverstas kautis tik viena figūra.

“PASIDAVINĖJIMAS”

Šiame žaidimo variante laimi tas, kuris pirmasis praranda visas figūras. Kitaip šis žaidimas dar vadinamas „atvirkštinėmis šaškėmis“.

BLOKADA

Žaidimo priemonės: šaškių lenta, 12 juodų ir 12 baltų figūrų.

Figūros sustatomos taip, kaip ir paprastame šaškių žaidime. Jos vaikščioja tik juodais langeliais ir tik per vieną langelį, tačiau gali vaikščioti ne tik pirmyn, bet ir atgal. Šiame žaidime tikslas yra ne nukirsti priešininko figūrą, bet apsupti jį. Apsupta figūra šalinama nuo lentos. Figūra yra laikoma apsupta, jeigu ji taip užblokuojama priešininko figūrų, atkertant jį nuo savųjų. Apsuptos figūros atimamos iš priešininko. Pralaimi tas, kuris praranda visas savo figūras.

CHALMA ŠAŠKĖS

Šio žaidimo taisyklės panašios į aukščiau aprašytojo žaidimo taisykles. Šaškės chalma žaidžiamos su 8 figūromis, kurios gali judėti tik pirmyn. Šio žaidimo tikslas – savo figūromis kaip galima greičiau užimti priešininko galinę liniją.

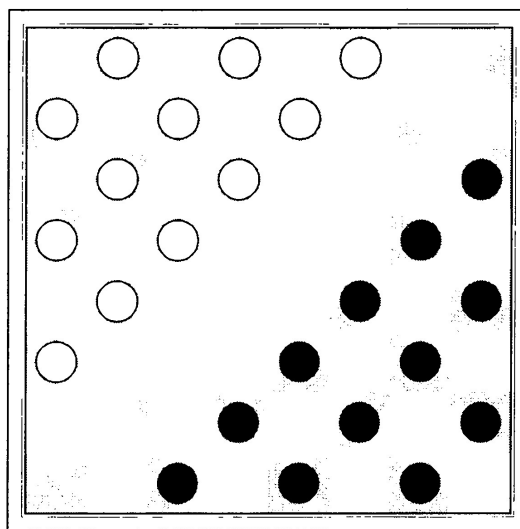
HASAMI YOGI

Šis šaškių žaidimas skirtas dviem žmonėms. Žaidžiama atitinkamai 8 baltomis ir 8 juodomis figūromis. Žaidimo tikslas – išrikiuoti 4 savo šaškes į eilę. Laimi tas, kam pavyksta tai padaryti. Kiekvienas žaidėjas gauna po aštuonias vienos spalvos figūras ir išrikiuoja jas ant galinės linijos langelio. Ši pirmoji linija ir laikoma pagrindine. Ėjimai daromi paeiliui, viena figūra, kuri gali judėti pirmyn, atgal, į dešinę ir į kairę, tačiau niekuomet – įstrižai, kaip tikrose šaškėse! Galima judėti viena kryptimi ir per kelis langelius, jeigu jie laisvi. Priešais užimtą langelį reikia sustoti. Jei šį langelį užima priešininko figūra, o už jos esantis langelis yra laisvas, kitu ėjimu galima peršokti per priešininko figūrą, bet tokiu ėjimu jos negalima nukirsti! Kiekvienas iš priešininkų mėgina išstatyti eilę iš keturių savo figūrų ir sukliudyti tai priešininkui. Šią eilę galima išrikiuoti vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai. Tačiau nei viena iš figūrų negali stovėti ant pagrindinės linijos.

Jei pavyko keturiomis savo figūromis apsupti vieną priešininko figūrą (gretimi langeliai įstrižainėse nesiskaito), apsuptą figūrą galima pašalinti nuo lentos. Laimėjusiu laikomas tas, kuris išrikiuoja eilę iš keturių, greta stovinčių figūrų arba nukerta mažiausiai 5 priešininko figūras.

ĮSTRIŽINĖS ŠAŠKĖS

Žaidimo taisyklės – tokios pačios, kaip ir paprastų šaškių, tačiau figūros lentoje išrikiuojamos taip, kaip parodyta paveikslėlyje:



VILKAS IR AVIS

Žaidimo priemonės: šaškių lenta, 4 baltosios figūros, 1 juodoji. Vienas iš žaidėjų gauna tikrai vieną figūrą – tai vilkas, kiškis arba lapė. Jo priešininkas lošia 4 figūromis – tai kiškiai, šunys arba medžiotojai. Žaidėjo, kuris turi keturias figūras tikslas yra apsupti priešininko figūrą ir taip ją užblokuoti, kad ji negalėtų vaikščioti. Jis sustato figūras ant baltųjų lentos langelių. Antras žaidėjas pastato savo figūrą ant bet kurio balto lentos langelio. Jis pradeda ir

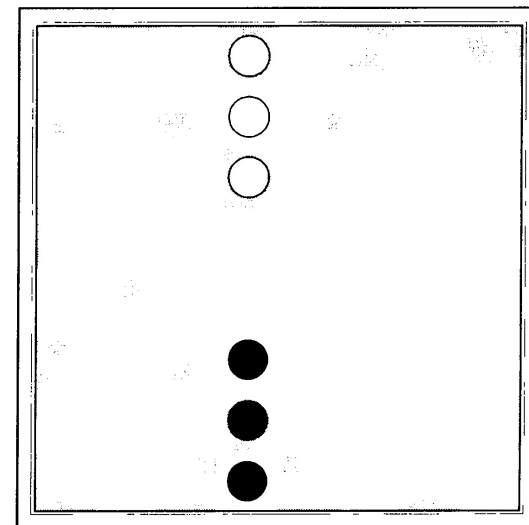
abu žaidėjai paeiliui daro ėjimus. Žaidėjas, turintis vieną figūrą gali stumdyti ją į priekį, atgal ir įstrižai; 4 figūroms leidžiama judėti tikrai į priekį. Kai tik vilkas suranda tarpą, pro kurį jis gali pabėgti iš priešininkų apsupties, žaidimas baigiasi jo pergale.

PLĖŠIKAS IR ŽANDARAS

Žaidimo priemonės: šaškių lenta, 12 juodų ir 12 baltų figūrų. Figūros sustatomos, kaip ir šaškių žaidime. Figūros iš eilės stumiamos įstrižai per vieną langelį. Galima vaikščioti ir pirmyn, ir atgal. Jei už vienos (arba už kelių) priešininko figūros yra laisvas langelis, per ją galima peršokti (galima ir zigzagais). Figūros, per kurias peršokama, nenukertamos, jos lieka ant lentos. Žaidimo tikslas – kaip galima greičiau perkelti savo figūras į priešininko pusę arba taip apsupti priešininko figūras, kad jos nebegalėtų vaikščioti.

VARLĖS IR KURMIAI

Skirta dviem žaidėjams. Žaidžiama trimis juodomis ir trimis baltomis figūromis. Ant lentos sustatomos trys baltos figūros (varlės) ir trys juodos (kurmiai), kaip parodyta piešinėlyje:



Figūros vaikščioja paeiliui, per vieną langelį. Pradedama baltieji. Pradžioje galima judėti tiktai pirmyn, t. y. priešininko figūrų link. Leidžiama šokinėti per priešininko figūras, bet tik tuomet, kai už jų yra laisvas langelis. Jeigu į priekį judėti neįmanoma, galima eiti atgal arba šokinėti per priešininko figūras. Laimi tas, kuris pirmasis užima 3 priešininko langelius.

PIRAMIDŽIŲ JUDĖJIMAS

Žaidimo priemonės: šaškių lenta, 12 juodų ir 12 baltų figūrų. Figūros išrikiuojamos ant lentos piramidės forma šiuose langeliuose: A1, C1, E1, G1, B2, D2, F2, C3, E3 ir D4 – juodieji ir B8, D8, F8, H8, C7, E7, G7, D6, F6, ir E5 – baltieji. Figūros gali judėti tiesiai bet kuria kryptimi. Tikslas – išrikiuoti piramidę kitoje lentos pusėje. Galima eiti per vieną langelį, taipogi galima šokinėti per savas ir svetimas figūras vienu šuoliu ar daryti seriją šuolių. Figūros, per kurias peršoko, lieka ant lentos. Nugalėtoju laikomas tas, kuris pirmas pastato dar vieną piramidę.

SENOSIOS VOKIŠKOS ŠAŠKĖS

Žaidimo priemonės: šaškių lenta, 16 juodų ir 16 baltų figūrų. Tai pačios seniausios mums žinomos šaškių taisyklės: Figūros išrikiuojamos dviejose pirmose eilėse, ant baltų ir juodų langelių taip, kad kiekvienoje eilėje stovėtų po 8 figūras. Žaidimo taisyklės:

1. Figūros vaikšto tik tos spalvos langeliais, ant kurių stovėjo žaidimo pradžioje.
2. Figūros vaikšto įstrižai, per vieną langelį.
3. Kirsti būtina. Reikia kirsti tiek priešininko figūrų, kiek tik įmanoma. Paprasta figūra gali kirsti ne tik įstrižai, bet ir tiesiai, į šoną, į kairę ir į dešinę (penkiomis kryptimis).
4. Figūra, kuri pasiekė paskutinę priešininko eilę, turi ten užsilaikyti, kad taptų dama.

5. Dama gali vaikščioti ir kirsti ne tik įstrižai, tačiau iš viso aštuoniomis kryptimis. Kitos taisyklės sutampa su įprastinių šaškių taisyklėmis.

ĖJIMAS ŽIRGU

Žaidimo priemonės: lenta, vienas žirgas. Šio žaidimo pagrindas yra ėjimai žirgu, kaip paprastame šachmatų žaidime: du langeliai į priekį ir vienas į šoną. Tai labai įdomus žaidimas – skirtas vienam žaidėjui. Jo tikslas – praveisti žirgą per visus 64 langelius taip, kad jis nei karto neatsidurtų du kartus tame pačiame langelyje. Principas labai paprastas: tarkime žirgas stovi a1 langelyje, po to jis šoka į b3 arba į c2. Iš c2 jis gali toliau eiti į a3, b4, e3 arba e1; iš b3 žirgas gali šokti į a5, c5, d4, d2 arba į c1 ir taip toliau. Norint pažymėti langelius, kuriuose žirgas jau pabuvojo, galima žaidimo lauką persipiešti ant popieriaus. Tuomet popieriuje pieštuku galima žymėti ėjimus. Suklydus, žymėjimą galima nutrinti. Šis žaidimas suteikia neribotas galimybes proto treniruotėms, todėl jį dažnai žaidžia matematikai.

KONTRAKT-ŠAŠKĖ

Žaidimo priemonės: šaškių lenta, 14 juodų ir 14 baltų figūrų. Šis žaidimas buvo sukurtas 1934 metais Čikagoje. Priešininkai pradeda žaidimą, turėdami po 12 figūrų, kurias jie išrikiuoja lentoje taip pat, kaip vokiškose šaškėse. Galioja ir vokiškų šaškių taisyklės. 13 ir 14 figūros įvedamos į žaidimą tuomet, kai atsilaisvina iš anksto sutartas langelis paskutinėje lentos eilėje, pvz. 4 langelis abiejose lentos pusėse. Kai šis langelis tampa laisvas, ant jo statoma įvedama į žaidimą papildoma figūra.

VISIŠKAI KITOKIOS ŠAŠKĖS

Baltieji išrikiuoja savo 12 figūrų ant 3 pagrindinių linijų. Juodieji – priešingai – turi tik vieną damą,

kuri statoma ant bet kurio 3 pagrindinių linijų langelio. Baltieji pradeda ir turi per 12 ėjimų pralošti kaip galima daugiau figūrų, antraip laimi juodieji. Juodieji privalo kiekvienu ėjimu nukirsti tiek figūrų, kiek galima, tačiau jų pačių damą kirsti draudžiama.

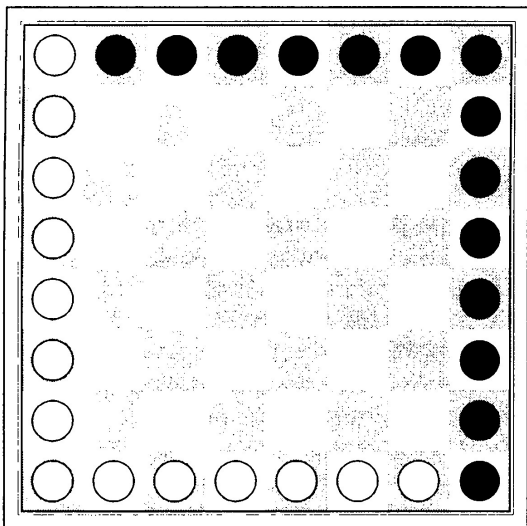
SIENOS

Šiame žaidime priešininkai turi tik po 8 figūras, kurios išrikiuojamos ant juodų langelių 3 galinėse linijose. Kirsti negalima – vaikščiojama juodais langeliais įstrižai. Šio žaidimo tikslas – po vieną apsupti priešininko figūras, taip, kad jos nebegalėtų judėti. Šias figūras galima šalinti nuo lentos, jeigu jos prarado ryšį su savomis figūromis, t. y. jos „užmūrytos“. Tol, kol figūra stovi prie pat tokios pačios figūros, ji nelaikoma „užmūryta“. Pralaimi tas, kurį pirmą užmūrijo.

PAGAUK FIGŪRĄ

Kiekvienas žaidėjas gauna po 20 figūrų ir po 14 išdėlioja ant lentos, kaip parodyta piešinyje. (atitinkamai naudodamas 15 šaškių figūrų ir 5 kėglius). Žaidėjai paeiliui stumdo figūras vertikalčiai arba horizontalčiai per tiek langelių, kiek nori. Vaikščioti galima tik laisvais langeliais, peršokti figūras draudžiama. Visos paimitos į nelaisvę priešininko figūros, pakeičiamos savomis. Figūra laikoma paimita į nelaisvę, jeigu ji apsupta dviem priešininko figūrom tiesioje linijoje ir tarp jų nėra nei vieno laisvo langelio. Galima paimiti į nelaisvę ir keletą figūrų, jei kiekvienos linijos kraštuose stovi po vieną priešininko figūrą. Jei dvi vienodos figūros stovi vienoje tiesėje ir tarp jų yra laisvas langelis, priešininkas gali užimti šį langelį, tačiau tokiu atveju jis neatsiduria nelaisvėje. Jeigu žaidėjas pastumia savo figūrą ir kitu ėjimu grąžina jį atgal, tuomet priešininko figūra atsiduria nelaisvėje. Kampinių figūrų neįmanoma apsupti iš dviejų pusių ir paimiti nelaisvėn. Jei vienas iš

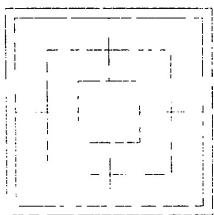
priešininkų paliko kampinį langelį, jam gresia pralaimėjimas.
Pralaimi tas, kuris netenka figūrų.



LENKIŠKOS ŠAŠKĖS

Šis variantas skiriasi nuo paprastų šaškių. Figūros vaikšto įstrižai ir į priekį, tačiau gali kirsti bet kuria kryptimi. – įstrižai, į priekį ir atgal. Kirsti reikia ir tuomet, kai galima vienu ėjimu nukirsti keletą priešininko figūrų – įstrižai arba jei yra galimybė kirsti į šoną – zigzaginiu šuoliu.

MALŪNAS



Priemonės žaidimui: lenta – malūnas, 9 juodos ir 9 baltos figūros. Žaidžiama dviese, kiekvienas žaidėjas gauna po 9 figūras. Šio žaidimo tikslas – trimis figūromis užimti vieną liniją. Tai vadinama malūnu ir tas, kuriam pavyksta jį sustatyti, gali pasiimti iš priešininko bet kokią figūrą, išskyrus tas, kurios stovi malūne. 9 figūros, kurias gauna žaidėjai, išrikiuojamos paeiliui, po vieną figūrą.

Žaidimo metu reikia stengtis sustatyti figūras į vieną liniją ir neleisti to padaryti priešininkui, užimant jo langelius. Kai visos figūros išrikiuojamos, žaidėjai pradeda daryti ėjimus, kiekvienas žaidėjas gali žengti tik vieną žingsnį, iš kampo ar kryžiaus, pažymėtomis linijomis į kitą laisvą kampą ar kryžių. Dabar malūną galima atidaryti arba uždaryti, tuo pačiu likviduojant priešininko figūras.

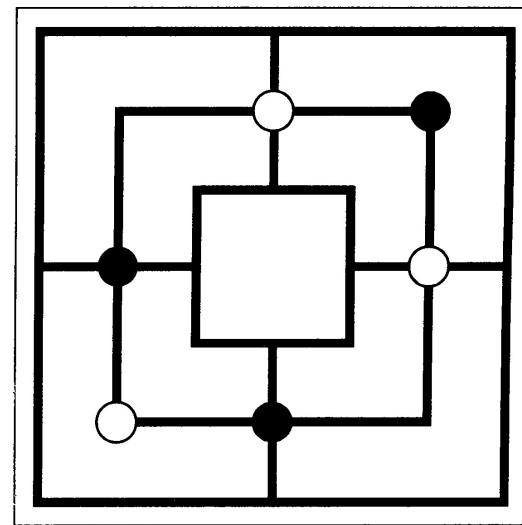
Reikia stengtis neleisti priešininkui aplenkti tavęs vienu malūnu, kadangi tuomet jis turi teisę pasiimti tavo figūrą, pasiekęs laisvą malūną. Jeigu vienas iš žaidėjų dėl priešininko malūno prarado savo figūras ir jam liko ne daugiau, kaip trys figūros, jis gauna teisę šokinėti. Tai reiškia, kad jis neprivalo žengti tik vieną žingsnį – jis gali užimti bet kurią laisvą vietą, kurioje leidžiama statyti figūras. Tuo pačiu jis turi stengtis pastatyti savo malūną ir sugriauti priešininko malūną. Jeigu žaidėjas praranda dar vieną iš likusių 3 figūrų – jis pralaimi žaidimą. Jei abu priešininkai turi tik po 3 figūras – žaidimas baigiasi lygiosiomis. Norint laimėti, geriausia pastatyti du malūnus ant lygiagrečių linijų, kad būtų galima atidaryti vieną, o kitą iš karto uždaryti. Žaidėjai iš anksto susitaria, kas pradės kitą partiją – tas, kuris laimėjo ankstesnę arba kiekvienas iš eilės.

KAMPINIS MALŪNAS

Abu žaidėjai gauna po 12 figūrų. Vienintelis skirtumas nuo paprasto malūnininko – čia galima statyti malūnus kampinėse įstrižainėse.

ŠOKINĖJANTIS MALŪNAS

Kiekvienas žaidėjas turi po 3 figūras. Jos išrikiuojamos, kaip parodyta piešinėlyje. Žaidėjai paeiliui šoka su viena figūra į bet kurį langelį. Nugalėtoju laikomas tas, kuris pirmasis uždaro malūną.



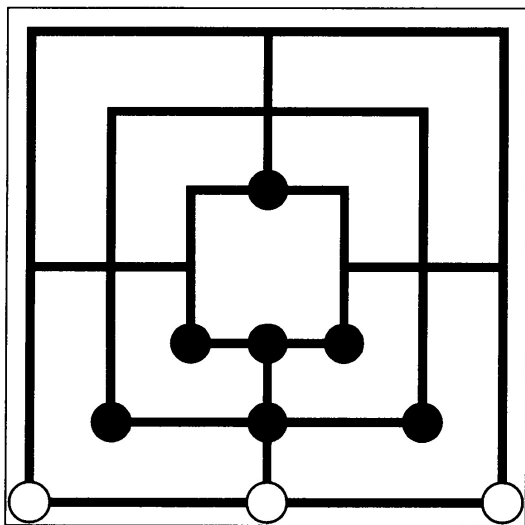
KAULIUKŲ MALŪNAS

Kiekvienas žaidėjas gauna po 9 figūras, be to dar reikia 3 žaidimo kauliukų. Kaip ir įprastiniame žaidime, figūros išrikiuojamos lentoje, tačiau prieš statant figūrą metami visi trys kauliukai. Jeigu žaidėjas išmeta 4, 5 ir 6 arba dusyk po 3 ir 6 arba dusyk po 2 ir 5 arba 1 ir 4, tuomet jis, jeigu priešininkas jau turi malūną, gali pašalinti iš jo figūrą ir pastatyti savo figūrą. Jeigu jis tuo pačiu uždaro savo malūną, jis gali pasiimti iš priešininko figūrą savam malūnui.

Kitais metimais galima statyti tik po vieną figūrą. Kai visos figūros sustatytos, žaidimas tęsiasi pagal įprastines MALŪNININKO taisykles.

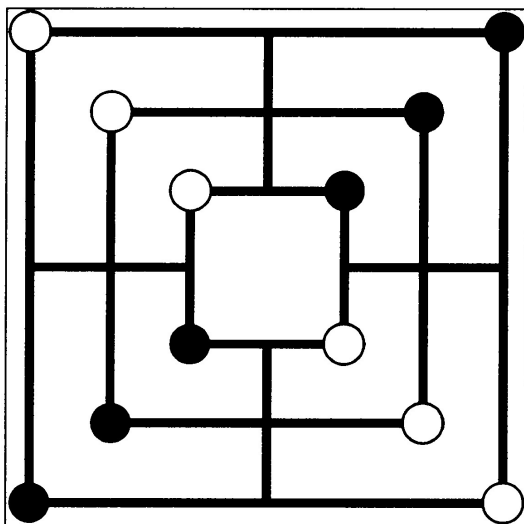
MEDŽIOKLĖ SU VAROVAIS

Baltieji turi 3 figūras, juodieji – 7. Juodieji, vaikščiodami iš langelio į langelį mėgina pastatyti malūną, iš anksto pastatyti malūnai negalioja. Baltieji, šokinėdami mėgina jiems sukliudyti. Jeigu juodiesiems per 15 ėjimų pavyksta pastatyti malūną – tuomet jie laimi. Priešingu atveju nugalė baltieji.

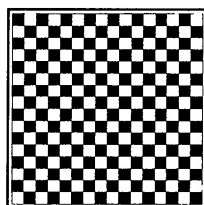


KRYŽMINIS MALŪNAS

Kiekvienas žaidėjas turi po 6 figūras, kurios išrikiuojamos, kaip parodyta piešinėlyje. Žaidėjai iš eilės eina viena figūra per vieną langelį. Laimi tas, kuris pirmas pastato malūną.



CHALMA (KAMPAI)



Žaidimo priemonės: chalmos lenta, chalmos figūros. Galima žaisti dviems keturiems arba trims žaidėjams. Kiekvienas atitinkamai gauna po 19, 13 arba po 15 figūrų. Iš viso yra 66 figūros. Lentoje raudona linija pažymėti 4 kampai, kuriuose telpa po 13 figūrų. Šios 13 figūrų visos kartu sudaro „mažąjį kiemą“ Jeigu žaidime dalyvauja 4 žmonės, kiekvienas užstato savo mažąjį kiemą vienos spalvos figūromis. Jeigu žaidžia du priešininkai, tuomet kiekvienas užstato figūromis „didįjį kiemą“, kuriame telpa 19 figūrų. Jis pažymėtas žalia linija. Žaidimo esmė tame, kad kiekvienas žaidėjas stengiasi nuvesti savo figūras į priešininko kiemą. Laimi tas, kuriam pavyksta tai padaryti. Žaidėjai paeiliui stumdo figūras tiesiai, įstrižai ar atgal arba šokinėja per priešininkų figūras, jeigu jos stovi priešais arba šalia (skirtingai nuo šaškių, figūros, per kurias peršoko, nuo lentos nešalinamos) ir jeigu už tos figūros, per kurią šokama, yra laisvas langelis. Galima šokinėti ir į šoną ir į priekį bet kokia kryptimi. Norint, kad figūros greičiau judėtų pirmyn, reikia stengtis, kad jos kaip galima daugiau šokinėtų. Žaidėjas turi pasirūpinti, kad priešininko figūros šokinėtų kuo mažiau, be to reikia stengtis kuo ilgiau užlaikyti priešininko figūrą jo paties dvare. Taipogi galima palikti savo dvare vieną iš savų figūrų - tuo būdu priešininkas negalės užimti viso dvaro, tačiau reikia pasirūpinti tuo, kad žaidimo pabaigoje ta figūra, darydama kaip galima mažiau ėjimų, galėtų prisijungti prie saviškių. Žaidžia 4 žaidėjai, iš kurių kiekvienas turi po 15 figūrų, išdėstytų mažuosiuose kiemuose. Kiekvienas žaidėjas stengiasi kaip galima greičiau užimti kitą kiemą. Įdomiau žaisti, jei žaidėjai, sėdintys įstrižai vienas prieš kitą žaidžia kartu ir stengiasi kuo greičiau perkelti figūras vienas į kito kiemą, tuo pačiu kliudydama tai padaryti priešininkų komandai. Žaidėjas, kurio figūros jau

užpildė kiemą, daugiau ėjimų nebedaro. Laimi ta komanda, kuri greičiau apsieičia kiemais.

CHALMA SOLO

Žaidimo priemonės: chalmos lenta, 19 vienos spalvos chalmos figūrų. 19 figūrų išrikiuojamos viename kieme. Po to reikia pamėginti, darant kuo mažiau ėjimų ir šuolių, nusigauti iki kitoje pusėje esančio kiemo. Kiekvienoje partijoje skaičiuojama, kiek ėjimų ir šuolių tam prireikė. Žaidėjas turi stengtis ieškoti vis naujų būdų ir pasiekti kitą kiemą, padarydamas vis mažiau ėjimų ir šuolių.

GREITOJI CHALMA

Šiame chalmos variante figūrėlės išrikiuojamos 6 langeliuose, esančiuose tarp kiemus žyminčių linijų. Jei žaidžia du žaidėjai – užimamos priešais esančios linijos, jei žaidžia 4 žaidėjai – užimamos visos keturios linijos. Žaidžiama pagal didžiosios chalmos taisykles, ant kvadratinių langelių. Tas, kuris pirmasis perkelia savo figūrėlės ant priešais esančios linijos – laimi.

PRIEŠPRIEŠINĖ CHALMA

Šį variantą galima žaisti vienam, dviese, trise ar keturiese: kiekvienas žaidėjas pasižymi kampiniame langelyje stovinčią figūrą siaura juostele (vilnoniu siūlu) ir stengiasi šią figūrą kaip galima greičiau nuvesti į priešingą kampą. Savaiame suprantama, kitas figūras irgi reikia perkelti į kitą pusę ir atitinkamai išrikiuoti.

2 KATINAI IR 19 PELIŲ

Žaidimo priemonės: chalmos lenta, 2 ir 19 chalmos figūros.

Žaidėjas ima 2 figūras – katinus ir stato juos lentos viduryje. Kitas žaidėjas savo nuožiūra išrikiuoja lentoje 19 figūrų – peles. Katinai ir pelės vaikšto per vieną langelį, bet kuria kryptimi. Katinai gali (nors ir neprivalo) kirsti neužsidengusias peles ir pašalinti

jas nuo lentos. Pelės negali kirsti katinų, jos stengiasi apsupti juos taip, kad jie negalėtų daryti ėjimų. Katinai laimi tuo atveju, jeigu jiems pavyksta „sugauti“ tiek pelių, kad jos nebegali jų apsupti.

GOBANGAS

Žaidimo priemonės: chalmos lenta, po 12 figūrų kiekvienam žaidėjui.

Kiekvienas žaidėjas gauna po 12 figūrų. Jo užduotis išrikiuoti į vieną eilę penkias figūras (vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai). Žaidėjai paeiliui stumdo po vieną figūrą. Kiekvienas žaidėjas turi stengtis susidaryti kaip galima daugiau galimybių eilei išrikiuoti ir sutrukdyti tai padaryti priešininkui. Įgudę žaidėjai neužilgo į žaidimą įtraukia visas figūras, nors eilė dar neišrikiuota. Toliau galima žaisti, darant ėjimus, kaip šaškėse. Leidžiama judėti visomis kryptimis, tačiau tik per vieną langelį. Laimi tas, kuris pirmasis išrikiuoja eilę iš penkių figūrų ant greta esančių langelių. Šiame žaidime reikia atidžiai sekti priešininko veiksmus. Jei tik šis išrikiavo eilę iš trijų figūrų, būtina kaip galima greičiau sukliudyti jam, antraip žaidimas bus pralaimėtas. Šiam žaidimui ypatingą žavesį suteikia jo greitis. 4 žaidėjai gali pasidalinti į dvi grupes. Kiekvienos grupės žaidėjai gauna po 6 figūras. Tos pačios grupės žaidėjai turi vienodos spalvos figūras.

CHEF-GOBANG

Žaidžiama pagal tas pačias taisykles, kaip ir paprastas gobangas, yra tik vienas skirtumas: galima kirsti dvi priešininko figūras, jeigu jos apsuptos iš dviejų pusių vienoje linijoje. Pavyzdys: jei viena šalia kitos vienoje linijoje stovi viena juodoji ir dvi baltosios figūros, tai esant juodųjų ėjimui, jie su kita figūra gali apsupti baltąsias ir pašalinti jas nuo lentos.

TIUPSI

Žaidimo priemonės: chalmos lenta, po 15 figūrų kiekvienam žaidėjui.

Žaidime gali dalyvauti 2, 3 arba 4 žaidėjai; kiekvienas iš jų turi po 15 figūrų. Žaidėjai iš eilės dėlioja savo figūras lentos susikirtimo linijose, tuo pačiu jie stengiasi visiškai apsupti priešininko figūras, t. y. jie taip išrikiuoja savo figūras aplink langelį, kuriame stovi priešininko figūra, kad ji visiškai apsupama 4 kito žaidėjo figūromis. Kiekvienas žaidžia už save. Tas, kuris sugebėjo apsupti priešininko figūrą gali pasiimti ją. Likusį laisvą langelį galima vėl panaudoti. Todėl žaidimo eigoje, situacija ant lentos nuolat keičiasi ir atsiranda naujos, netikėtos žaidimo galimybės. Žaidimas pasibaigia, jei visos figūros išnaudotos arba jei nebelieka galimybių apsupti priešininko figūras. Laimi tas žaidėjas, kuris užgrobė daugiau priešininko figūrų, nei prarado savųjų.

RAKADO

Žaidimo priemonės: chalmos lenta, po 16 dviejų spalvų figūrų, 1 žaidimo kauliukas. Žaidėjai išrikiuoja savo figūras ant galinių lentos linijų. Po to jie meta kauliuką, kad nustatytų, kuris eis pirmas: pirmas eina žaidėjas, išmetęs daugiau taškų. Jis meta kauliuką dar kartą ir eina per tiek langelių, kiek taškų išmetė kauliuku. Po to kauliuką meta priešininkas ir taipogi daro ėjimą. Tas, kuris išmeta 6 taškus, meta dar kartą. Žaidimo tikslas – užimti savo figūromis priešininko pozicijas. Jeigu žaidėjas, išmetęs kauliuką padaro ėjimą ir jo figūra atsiduria prieš kito žaidėjo figūrą, jis gali (arba net privalo) ją kirsti. Jei žaidėjas praleidžia galimybę nukirsti figūrą, priešininkas gali jo figūrą pašalinti nuo lentos. Tikslą pasiekti galima tik tuomet, kai iškrinta reikiamas taškų skaičius. Pavyzdžiui, jei iki tikslo liko 3 žingsniai, o iškrinta skaičius 4, reikia laukti, kol neiškris skaičius 3. Tas, kuris pasiekė tikslą, nebegali kirsti, tačiau ir jo figūros nukirsti negalima.

ŠAŠKIŲ CHALMA

Žaidimo priemonės: šaškių lenta, po 8 figūras kiekvienam žaidėjui – dviejų spalvų chalma. Žaidžiant įprastinę chalmą reikia daug laiko. Norintys sulošti greitą partiją, žaidžia ant šaškių lentos su 8 figūromis. Jos išrikiuojamos priešinguose lentos kampuose. Toliau žaidžiama pagal įprastines chalmos taisykles. Tiesa čia reikia pasistengti kuo greičiau išvesti savo figūras iš pradinių pozicijų. Specialiai užlaikyti nuosavą figūrą savo pusėje draudžiama.

LOBIO IEŠKOJIMAS

Visos chalmos figūros išrikiuojamos lentos centre. Vienas iš žaidėjų palieka kambarį. Tuo tarpu kitas žaidėjas įsidėmi vieną iš lentoje stovinčių figūrų – tai lobis. Pirmasis žaidėjas grįžta ir pradeda ieškoti lobio. Jis ieško lobio, vieną po kitos šalindamas figūras nuo lentos. Kai jis galiausiai suranda lobį, užrašoma, kiek figūrų jis nuėmė nuo lentos. Po to figūros statomos atgal, lobio ima ieškoti kitas žaidėjas ir taip visi iš eilės. Nugalėtoju laikomas tas žaidėjas, kuriam prireikė nuimti nuo lentos mažiausią skaičių figūrų, kad surastų lobį.

JUODAI-BALTA CHALMA

Figūros išrikiuojamos kaip ir įprastinėje chalmoje. Tačiau taisyklės kitokios: figūros, stovinčios ant juodų langelių gali vaikščioti tik įstrižai juodais langeliais ir negali šokinėti. Ant baltų langelių stovinčios figūros juda įstrižai baltais langeliais. Jos gali šokinėti. Figūros juoduose langeliuose naudojamos tam, kad galima būtų sudaryti galimybę šokinėti baltų langelių figūroms. Priešininko kiemo viduje visos figūros gali ir vaikščioti ir šokinėti, antraip nepavyktų užimti visų langelių.

MENJI

Šį žaidimą žaidžia dviese. Naudojamos gobango taisyklės. Nuo paprasto gobango šis žaidimas skiriasi tuo, kad čia galima sudarinėti ne tik tiesias linijas, bet ir laužytas figūras dešiniame lentos kampe, kuriose irgi turi būti ne mažiau, nei 5 figūros. Tokios eilės, kurių atšakose yra po tris figūras yra išimtis.

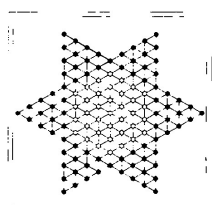
VISIŠKAI SLAPTAI

Lošia du priešininkai, kiekvienas turi po 18 figūrų, kurias žaidėjai paeiliui stato viename iš lentos viduryje esančių langelių (iš langelių sudaromas kvadratas 6 x 6). Kai visos figūros sustatytos, žaidėjai paeiliui daro ėjimus viena iš savo figūrų link žaidimo lauko krašto. Figūros vaikšto tik per vieną langelį bet kuria kryptimi. Jos gali šokinėti per kitas figūras, jeigu už šių yra laisvų tarpų. Be to galima daryti seriją šuolių, nekeičiant krypties. Laimi tas, kuris pirmas išrikiuoja savo figūras žaidimų lentos krašte. Leidžiama statyti tik vieną figūrą ant vieno langelio.

ŠOKINĖJANČIOS ŠAŠKĖS

Dviejose galinėse chalmos lentos eilėse sustatoma po 16 figūrų. Galioja paprastų šaškių taisyklės, tačiau yra ir išimčių: galima šokinėti ir per savas figūras. Tiesa, tik į priekį ir nešalinant jų nuo lentos. Damos gali šokinėti tik per priešininko figūras.

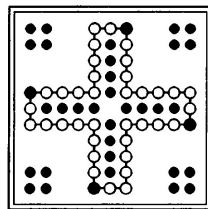
CHALMA TRISE



Žaidimo priemonės: lenta su nupiešta žvaigžde, po 15 trijų spalvų figūrėlių. Lenta su žvaigžde atsirado 1920–1930 metais, ji skirta žaisti trims žmonėms. Kai kuriose šalyse tokia lenta turi skylutes, į kurias įstatomos figūros. Ten šį žaidimą vadina

„kinitiškomis šaškėmis“. Kiekvienas žaidėjas turi po 15 figūrų ir kaip galėdamas greičiau veda jas priešpriešinės žvaigždės link. Šešiakampės lentos viduryje susitinka trys skirtingos figūros: kiekvienas žaidėjas, naudodamas įvairias taktines gudrybes stengiasi šio susitikimo išvengti, antraip kiti du priešininkai gali jį pašalinti. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis surikiuoja savo figūras ant priešpriešais esančios žvaigždės.

KAS PIRMAS? (INDIJA)



Žaidimo priemonės: nuo 8 iki 16 keturių spalvų figūrų, lenta „Marsch raus“ ir vienas žaidimo kauliukas. Šiame labai paplitusiam žaidime gali dalyvauti nuo 2 iki 4 žaidėjų. Kiekvienas žaidėjas gauna 4

vienos spalvos figūras ir 3 iš jų stato tos pačios spalvos kampe. Ketvirtoji figūra statoma ant pirmojo tos spalvos ratuko. Žaidimas bus dar įdomesnis, jeigu jame dalyvaus visos lentoje pažymėtos spalvos. Jeigu žaidėjų mažiau, nei 4 vienas arba du iš jų gali žaisti iš karto dviem spalvomis. Žaidėjų užduotis – nuo pradinio savo spalvos ratuko pajudėti visomis 4 figūromis, judėti strėlės kryptimi, apeiti išorinį kryžį ir pasiekti galutinį savo spalvos punktą, kuris yra vidiniame kryžiuje. Kas pirmas atveda savo 4 figūras, gauna pirmąją prizą. Likusieji žaidžia toliau iki pergalingos pabaigos. Kaip ir visuose kompanijų žaidimuose, čia skelbiami įstatymai. Atkreipkite dėmesį, kad norint laisvai judėti, stovint ant to pačio ratuko, kaip ir priešininkas, reikia pašalinti jo figūrą nuo ratuko. Reikia ypač budriai sekti priešininko figūrų judėjimą užnugaryje. Taipogi svarbu kirsti priešininko figūras, kai joms jau nebetoli iki tikslo, kadangi priešingu atveju jos gali daryti ėjimus iš naujo.

Žaidimo taisyklės:

1. Kiekvienas žaidėjas meta kauliuką ir tas, kuris išmeta daugiausia taškų pradeda žaidimą ir

pastumia savo figūrą rodyklės kryptimi per tiek langelių, kiek iškrito taškų. Žaidėjai paeiliui meta kauliuką ir daro ėjimus.

2. Svarbus yra skaičius 6. Jei išmetus kauliuką iškrenta 6 taškai, žaidėjas gali mesti dar kartą. Jei žaidėjas išmetė 6, jis gali paimti vieną figūrą iš kampinio kvadrato ir pastatyti ją ant pirmojo ratuko. Po kito metimo jis gali pastumti šią figūrą į priekį ir nukirsti kitą figūrą. Jeigu, metus kauliuką iškrinta kitoks skaičius, žaidėjas savo nuožiūra pastumia į priekį vieną iš savų figūrų. Jei žaidėjui iškrinta 6, o kampiniame ratuke nebeliko, jis gali savo nuožiūra pasirinkti figūrą, daryti ėjimą ir mesti dar kartą.

3. Jeigu žaidėjo figūra sutinka priešininko figūrą, užėmusią ratuką, priešininko figūra privalo grįžti į savo išeities poziciją kampiniame kvadrate. Žaidėjas gali gražinti savo figūrą į žaidimą tik tuo atveju, jei jis išmeta 6 taškus.

4. Galima peršokti per kelyje sutiktas savas ir priešininko figūras, tačiau reikia skaičiuoti ratukus, per kuriuos peršoki.

5. Kai figūra apeina išorinį kryžį, ji atsistoja ant savo spalvos ratuko vidiniame kryžiuje. Laimi tas, kuris pirmasis nuveda visas 4 figūras.

Likę žaidėjai lošia toliau ir gauna likusius prizus. Ant paskutinių ratukų galima atsistoti tikrai išmetus kauliuku atitinkamą skaičių, tokiu atveju galima peršokti per savo figūras.

BARIKADA

Jeigu žaidėjas pastato dvi savo figūras ant vieno langelio – tai vadinama barikada, kurios priešininkas negali pereiti. Po trečio metimų rato barikadą reikia išardyti, tai reiškia, kad viena iš figūrų turi judėti toliau. Jeigu priešininko figūra pakliūna į barikadą, ji turi grįžti į savo kvadratą.

STOTELĖ

Dalyvauja nuo 2 iki 4 žaidėjų. Žaidėjai išsirenka 8 langelius ir pavadina juos „stotelėmis“. Jei figūra pasiekia vieną iš tokių stotelių, jos negalima iš ten pašalinti. Vienoje stotelėje gali stovėti keletas skirtingų spalvų figūrų ir tenai ilsėtis. Jei žaidėjas gali vaikščioti tik viena figūra, kuri stovi stotelėje, ji turi palikti stotelę. Galioja žaidimo KAS PIRMAS (Indija) taisyklės.

CRAZY INDIA

Gali žaisti 4 žaidėjai. Kiekvienas žaidėjas savo name sumaišo 4 įvairių spalvų figūras. Užduotis – nuvesti 4 įvairiaspalves figūras iki tikslo. Bet kuris žaidėjas gali pastatyti bet kokią figūrą po to, kai jis išmetė 6. Kiekvieną kartą daromi trys metimai. Jei žaidėjas jau pradėjo žaidimą – nesvarbu kokia figūra – jis gali mesti tik vieną kartą. Vaikščioti gali bet kuri spalvota figūra, išskyrus tą, kuri stovi ant priešininco starto langelio. Žaidėjas gali vaikščioti tik tokios spalvos figūra, kokios neturi savo name arba prie savo tikslo. Tarkime žaidėjo name stovi žalia ir geltona figūros, o prie tikslo – žydra. Vadinasi jis gali vaikščioti tik raudona figūra. Figūros vaikšto tik pirmyn, tačiau gali kirsti atgal. Nukirstą figūrą galima pastatyti į namą, jei ten nėra tokios spalvos figūros. Tos spalvos figūros negali užimti atitinkamo galinio langelio. Kitais atvejais galioja žaidimo Indija taisyklės, bet yra viena išimtis: paskutiniame langelyje negalima peršokti figūrų. Laimi tas, kuris pirmas pastato savo įvairiaspalves figūras ant savo galinio langelio.

FINE (= BAUDA)

Nuo 2 iki 4 žaidėjų gauna savo figūras ir atitinkamą žaidimo markių kiekį. Be to reikalingas žaidimo kauliukas. Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas įneša po vieną markę – tai statymas. Tuo pačiu metu kiekvienas žaidėjas gali panaudoti po vieną figūrą, kitos figūros įvedamos į žaidimą,

išmetus kauliuku 1. Nėra būtina naudoti visas figūras, tačiau patartina žaidimo lauke turėti jų kaip galima daugiau. Kiekvienas žaidėjas pradžioje nusprendžia, kokia kryptimi vaikščios: pagal laikrodžio rodyklę ar prieš ją. Šia kryptimi jis ves savo figūras viso žaidimo metu. Negalima statyti figūros ant užimto langelio ir negalima kirsti priešininco figūros. Žaidėjas gali iškritusį kauliuko skaičių padalinti į dalis. Pavyzdžiui: jei iškrinta 4, viena figūra eina per 2 langelius ir kita – taipogi per du langelius. Daryti ėjimą būtina, jei nėra galimybės padaryti ėjimą (pvz. lentoje nebėra figūrų arba pataikoma ant jau užimto langelio) žaidėjas moka baudą – vieną markę. Jeigu figūra sustoja priešininco išėjimo langelyje – žaidėjas meta kauliuką dar kartą. Žaidėjas, kuris pirmasis nuveda savo figūras į tikslą laikomas nugalėtoju ir susirenka visus statymus.

FRANKAS IR FURTERIS

Žaidžia du žaidėjai. A – žaidėjo figūros – tai Frankas, B – žaidėjo figūros – tai Furteris. Kiekvienas žaidėjas į savo kvadratą stato 4 figūras. Abu žaidėjai turi pasirinkti gretimus kvadratus. Furterio starto langelis turi būti priešais Franko starto langelį. Furteris bėga nuo Franko ir stengiasi pasiekti namus. Frankų persekioti negalima. Jeigu Furterį pavijo, t. y. Frankas atsiduria tame pačiame langelyje, kur yra Furteris, juos abu, kaip Franko – Furterio porą šalina iš žaidimo. Frankai gali keletą kartų apeiti visą žaidimo lauką, visą laiką stengdamiesi laikytis už Furterių. Jei žaidimo pabaigoje žaidėjas A turi daugiau Furterių, negu jų yra name, tuomet laimėjo jis, priešingu atveju laimi jo priešininkas.

ORBITA

Žaidžia 2 arba 4 žaidėjai. Jei žaidėjų yra 4, tuomet partneriai sėdasi vienas priešais kitą. Kiekvienas žaidėjas gauna po 4 figūras. Taipogi reikalingas žaidimo kauliukas. Kiekvienas žaidėjas gali daryti

ėjimą tikrai viena figūra, išmetęs kauliuku 1 arba 6. Nebūtina iš karto daryti ėjimą, kai tik iškrinta 1 arba 6, ėjimai daromi, kai tai yra būtina. Jei žaidėjui iškrinta 1 arba 6 jis gali mesti kauliuką dar kartą ir daryti ėjimą – tol, kol neiškris 2, 3, 4 arba 5. Žaidėjas padaro ėjimą per atitinkamą langelių kiekį, po to kauliuką meta kitas žaidėjas. Žaidėjas gali vaikščioti skirtingomis figūromis. Jei žaidėjas pasiekia langelį, kuriame stovi priešininco figūra, ši figūra šalinama iš žaidimo ir pradeda savo kelią iš naujo. Kiekvieno žaidėjo starto langeliuose gali stovėti po keletą priešininco figūrų – iš ten jų niekas negali pašalinti. Kituose langeliuose gali stovėti tikrai kelios vieno žaidėjo ir jo partnerio figūros. Jei priešininco figūra prieina langelį, ant kurio stovi kelios figūros, šalinama tik viena iš jų. Laimi tas, kuris pirmas apeina žaidimo lauką (padaro orbitą) ir visas savo figūras nuveda į tikslą.

BĖGLYS

Žaidžia du žaidėjai. Kiekvienas papildomai gauna penktą figūrą, kuri skiriasi nuo likusių keturių. Bėglys jokių būdu nenori grįžti į savo namą – atvirkščiai – jis juda į priešingą pusę žaidimo lauke. Bėglys A pradeda ten, kur pradeda likusios žaidėjo B figūros ir atvirkščiai. Žaidėjas, išmetęs kauliuką, pats renkasi ar eiti bėgliu, ar kitomis figūromis. Priešininco figūras kirsti gali tikrai bėglys. Bėglį galima gaudyti. Jeigu figūra prieina langelį, kuriame stovi bėglys, šis pašalinamas nuo langelio. Bėglio savininku tampa tas žaidėjas, kuris pašalina jį nuo langelio. Jis gali žaisti, turėdamas 2 bėglius, kol jų iš jo neatims. Laimi tas, kuris pirmas atveda į tikslą 4 savo figūras, neskaitant bėglio.

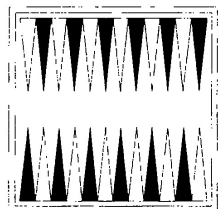
GYVAYĖS IR KOPĖČIOS

GYVAYĖS IR KOPĖČIOS

Šis žaidimas skirtas 2–4 žaidėjams. Žaidėjai pradeda 1 langelyje ir baigia 100-ajame. Paeiliui metamas kauliukas ir žaidėjas pastumia savo figūrą per tiek langelių, kiek šmeta kauliuku. Jeigu žaidėjas patenka į „gyvatės

nasrus“, laikoma, kad jo figūrą „prarijo gyvatė“ ir ji privalo grįžti per visą gyvatę atgal. Jei figūra pasiekė kopečių papėdę, ji užlipa kopečiomis į viršų. Nugali tas, kuris pirmasis pasiekia langelį 100.

BAKGAMONAS



Žaidimo priemonės: viena žaidimo lenta, po 15 juodos ir baltos spalvos figūrų, du žaidimo kauliukai, 1 kauliukas – šuleris (žaidimui nebūtinai).

Bendros sąvokos: Bakgamoną žaidžia du žaidėjai, iš kurių

kiekvienas turi po 15 skirtingų spalvų figūrų (juodos ir baltos). Žaidžiama bakgamono žaidimo lauke.

Žaidimo pradžia

Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas gauna 2 vienos spalvos žaidimo kauliukus, po to figūros išrikiuojamos pradinėse pozicijose. Žaidimo lentoje yra 24 laukeliai (laukelis – tai balti ir raudoni liežuviai), kurie sunumeruoti nuo 1 iki 12 iš abiejų pusių. Toliau šiuos laukelius trumpumo dėlei vadinsime S ir W.

Žaidėjas A: 2 figūros ant S1, penkios ant S 12, trys ant W8 ir penkios ant W 6.

Žaidėjas B: kitos spalvos figūros dvi figūros ant W 1, penkios ant W 12, trys ant S 8 ir penkios ant S 6.

Žaidėjas A perstatinėja figūras nuo S 1 iki S 12, po to nuo W 12 link W 1.

Žaidėjas B perstatinėja figūras nuo W 1 priešinga kryptimi.

Vaikščiojama iš vieno laukelio į kitą.

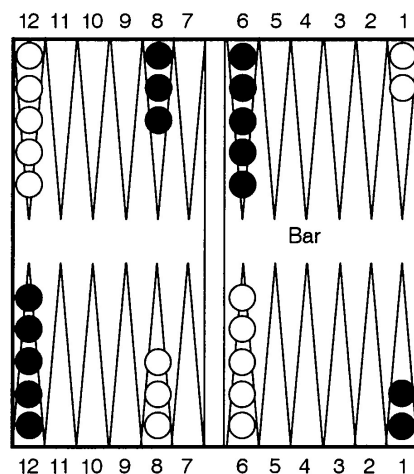
Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas meta vieną iš 2 kauliukų; kas išmeta didesnį skaičių, pradeda žaidimą. Jei abu žaidėjai išmeta vienodą taškų skaičių, metama iš naujo.

Pradedantis žaidėjas panaudoja abiejų kauliukų skaičių, lyg tai būtų jo pirmasis metimas. Po to kiekvienas meta už save. Žaidimo tikslas – nuvesti visas savo 15 figūrų iki savo lentos ruožo. Kai tik visos figūros atsiduria savo teritorijoje, prasideda figūrų išvedimas. Kas pirmasis išves savo figūras iš žaidimo lauko – tas nugalės.

A žaidėjo teritorija: W 6 - W 1 laukeliai

B žaidėjo teritorija: S 6 - S 1 laukeliai.

Pradinė pozicija parodyta piešinyje.



Žaidimo eiga:

Figūros perstumiamos iš laukelio į laukelį pagal kauliukais išmestų taškų skaičių. Dviem kauliukais išmestas skaičius gali būti naudojamas vienai arba dviem figūroms perstumti.

Pavyzdžiui žaidimo pradžioje: meta baltieji. Vienu kauliuku išsiritu 4, kitu 5. Baltieji perstumia vieną figūrą iš S 1 į S 5 (4 ėjimai) po to tapačia figūra daro dar penkis ėjimus ir atsiduria ant S 10. Galima eiti ir kitaip: viena figūra iš S 4 juda į W 9, o kita iš

S 12 į W 8. Jeigu iškrenta dubletas (vienodas skaičius abiejuose kauliukuose), žaidėjas daro ne du, o keturis ėjimus. Pavyzdžiui, iškrinta 4 + 4; žaidėjas gali daryti 16 ėjimų viena figūra, 8 ėjimus dviem figūrom arba 4 ėjimus keturiomis skirtingomis figūromis arba 12 ėjimų viena figūra ir 4 ėjimus kita ir tt.. Bet kokių atveju padarytų ėjimų suma turi būti lygi 16 (reikia pereiti 16 laukelių). Jeigu žaidėjui reikia padaryti du ar daugiau ėjimų viena figūra, jis **turi turėti** galimybę padaryti tuos ėjimus vieną po kito. Pavyzdžiui, jei baltiesiems esant pradinėje pozicijoje iškrinta 5 + 5, jie negali iš S 1 eiti į S 11, kadangi antrą ėjimą jiems reikėtų daryti iš S 6, o jis užimtas priešininko figūrų (siena).

Būtina padaryti tiek ėjimų, kiek taškų iškrito, metant kauliukus. Jeigu žaidėjas priverstas daryti ėjimus tik tą ėjimų skaičių, kuris iškrinta vienu kauliuku, jis privalo pasirinkti didesnįjį skaičių. Tarkime, jeigu jis išmetė 4 + 2 ir gali eiti tik 2 arba 4, jis privalo eiti per 4 laukelius.

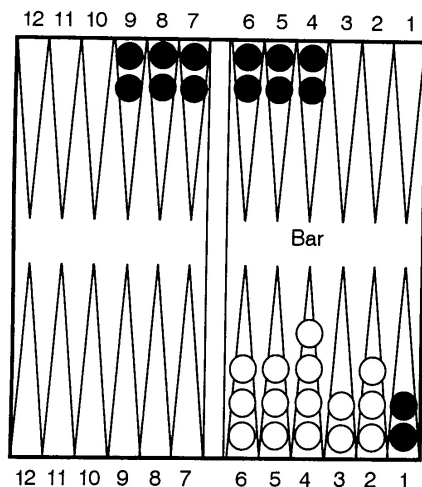
Siena:

Siena – tai mažiausiai 2 vienos spalvos figūros, stovinčios viename laukelyje. Priešininkui šis laukelis uždarytas, jis gali tiktai peršokti jį, bet kuriame laukelyje gali būti bet kiek figūrų, jeigu jų tenai daugiau, negu 5, jos statomos viena ant kitos. Laukelis su viena figūra ar išvis be figūrų laikomas atviru, tai reiškia, kad priešininkas gali ją užimti. Jeigu tame laukelyje yra viena figūra, ji gali būti nukirsta.

Figūra nukirsta:

Jei laukelyje stovi tik viena figūra, ji vadinama „plika“. Ją gali kirsti priešininko figūra. Žaidimą reikia stengtis organizuoti taip, kad lentoje būtų kaip galima mažiau „plikų“ figūrų. Priešingai, reikia stengtis statyti sienas. Nukirstą figūrą nuima nuo lentos ir atideda į šalį. Ji įvedama į žaidimą kito ėjimo metu. Nukirstos figūros grąžinamos į žaidimą atvirame priešininko laukelyje (1–6). Tarkime, nukirto vieną juodųjų figūrą. Juodieji eina – jiems iškrenta 6 + 3, o abu laukeliai užimti priešininko sienų – vadinasi ėjimą reikia praleisti.

Ėjimai praleidžiami iki tol, kol pavyksta rasti laisvą laukelį arba laukelį, kuriame stovėtų tik viena priešininko figūra. Jeigu vienas iš laukelių – 6 arba 3 yra laisvas, antrą iškritusį skaičių žaidėjas gali panaudoti savo nuožiūra. Kai figūra įvedama į žaidimą, negalima sumuoti iškritusių skaičių. Tarkime, jeigu priešininko teritorijoje vienintelis laisvas laukelis yra šeštas, negalima įvesti figūros, kai iškrenta 2 + 4 arba 1 + 5.



Pasitraukimas iš žaidimo lauko:

Figūros išvedamos iš žaidimo lauko tuomet, kai visos jos susirinko savo teritorijoje. Figūrą galima išvesti iš žaidimo lauko tuo atveju, kai iškritęs kauliuko skaičius atitinka langelio, kuriame stovi figūra, numerį. Pavyzdžiui: jeigu baltieji išmeta 6 ir 3, jie gali išvesti figūras iš W 6 ir W 3 laukelių. Iškritusį skaičių žaidėjas taipogi gali panaudoti savo figūrų perstatymui. Jeigu iškrenta 4 + 4, galima, pavyzdžiui išvesti 4 figūras iš W 4 laukelio. Jeigu iškrenta skaičius, kuris yra didesnis, nei paties tolimiausio langelio, ant kurio stovi figūra, numeris, galima nuimti tą figūrą, kuri stovi visų toliausiai. Iškritusius skaičius galima panaudoti bet kokia tvarka, tačiau reikia panaudoti kiekvieną iškritusią skaičių kombinaciją, net jeigu tai pablogins žaidėjo poziciją lentoje. Jeigu priešininkas nukerta žaidėjo figūrą po to, kai šis

jau buvo pradėjęs išvedinėti savo figūras, nukirstoji figūra vėl įvedama į žaidimą priešininko teritorijoje. Figūrų išvedimą tenka nutraukti. Išvedinėti figūras galima tik tai tuomet, kai visos žaidime esančios figūros yra savo teritorijoje. Jeigu pralaimėjęs žaidėjas sugebėjo išvesti bent vieną savo figūrą ir nepaliko nė vienos figūros priešininko teritorijoje – jis pralaimi „paprastai“. Jeigu jis dar nespėjo išvesti nė vienos figūros, jis pralaimi dvigubai arba sausai („gamon“). Jeigu pralaimėjęs žaidėjas neišvedė nei vienos savo figūros ir dar be to turi vieną savo figūrą priešininko teritorijoje arba neįvestą į žaidimą figūrą, tuomet jis pralaimi trigubai – bakgamon. Kauliukas – šuleris (jeigu jis yra)

Šis kauliukas skirtas statymams žaidime dvigubinti. Kiekvienas žaidėjas gali padvigubinti savo statymą prieš mesdamas kauliuką pirmą kartą. Kiekvienas atitinkamas padvigubinimo laipsnis nustatomas pagal kauliuką – šulerį. Dvigubinimas vyksta sukaupimo būdu – tai tampa aišku, pažiūrėjus į kauliuko skaičius. 2, 4, 8, 16, 32, 64.

Dvigubinimas baigiasi 64 kartus pakėlus pirminį statymą. Toksai savaiminis dvigubinimas įvyksta, jei žaidimas laimimas „gamon“ arba „bakgamon“. Šiuo atveju pradinis statymas padidėja atitinkamai du ir keturis kartus. Jeigu priešininkas nepripažįsta padvigubinimo, žaidžiant „paprastu statymu“, jis, prieš paskutinį mėginimą padidinti statymą, žaidimą pralaimi. Dėl to, jei klostosi patikima gamon ar bakgamon situacija, patartina nedvigubinti statymo, kadangi tuo pačiu priešninkui bus suteikta galimybė pralaimėti „paprastai“. Jeigu priešininkas laiku atsitraukia, jis bet kokių atveju pralaimi „bakgamon“. Viena iš žaidimo versijų rekomenduoja dvigubinti statymą, jei pirmuoju metimu iškrenta dubletas.

TRIK-TRAK

Žaidimo priemonės: Bakgamon žaidimo lenta, po 15 dviejų spalvų figūrų, du kauliukai. Pagrindinės taisyklės – tokios pačios, kaip ir Bakgamon žaidime: taip pat blokuojamas priešininkas ir naikinamos pavienės figūros. Esminis skirtumas yra tas, kad šiame žaidime skaičiuojami taškai. Partiją laimi tas, kas pirmas surenka 12 ar daugiau taškų. Tai gali atsitikti ir tuomet, kai figūros dar nepradėtos išvedinėti iš žaidimo. Taškų žymėjimui kiekvienas žaidėjas naudoja papildomą figūrą (dažniausiai chalmos kėglį), kurį jis stato savo pusėje, po liežuvėliais su atitinkamu numeriu.

Pradinė padėtis ir kryptis:

Baltieji sustato visas 15 figūrų į tris bokštus, kurie išrikiuojami ant 1. liežuvėlio (laukelio). Judėjimo kryptis – nuo pirmo laukelio, per 12, 12 A iki 1 A. Juodieji sustato visas 15 figūrų į tris bokštus, kurie išrikiuojami ant 1 A. Jų figūros juda nuo 1 a per 12 A, nuo 12 iki 1. Liežuvėliai 1 ir 1 A – tai startas ir atitinkamai – tikslas; šiuose laukeliuose esančios figūros žaidime nedalyvauja.

Pradžią ir žaidimo eigą:

Metami du kauliukai, norint nustatyti žaidėją, kuris eis pirmas. Tas, kuris išmeta daugiau taškų daro pirmą ėjimą pagal tai, kiek taškų iškrito pirmuoju metimu. Visų pirma reikia įvesti į žaidimą figūras stovinčias ant liežuvėlio 1 ir atitinkamai ant 1 A, po to galima vesti figūras toliau. Jeigu baltieji, tarkime, išmeta 5 ir 4, viena figūra statoma ant 5 liežuvėlio, kita ant 4 arba viena figūra statoma ant 10 liežuvėlio. Figūros stovi ant tų liežuvėlių tol, kol atsilaisvina visos starto laukelis. Svarbiausia užduotis (jei tai įmanoma) padaryti vieną ėjimą, išnaudojant visus, kauliukuose iškritusius skaičius. Skaičių panaudojimo tvarka – žaidėjo nuožiūra. Jeigu daromas tik vienas ėjimas, antrojo metimo skaičius prapuola. Jei iškrenta dubletas – daromas pakartotinis ėjimas.

Krepšys :

Liežuvėliai 12 baltiesiems ir 12 A juodiesiems – tai taip vadinami „krepšiai“, kurie apriboja ėjimus. Savo krepšį galima iš pradžių užimti virtine (12 figūrų kartu), tarkime jei iškrito 4 ir 2, galima daryti ėjimus figūromis, stovinčiomis ant 10 ir ant 8. Po to keletą figūrų galima perkelti į krepšį. Iš krepšio figūros išvedamos po vieną iki pat paskutinės, kuri išvedama vienu ėjimu. Priešininko krepšys užblokuotas, jeigu jis neužimtas; nei vienas ėjimas negali baigtis priešininko krepšyje. Jeigu savas krepšys dar neužimtas, o pagal iškritusius taškus žaidėjas galėtų pakliūti į priešininko krepšį, galima šokti į savo krepšį. Tai reiškia, kad galima padaryti vienu ėjimu mažiau, negu iškrito taškų. Tai galima daryti tik tuo atveju, jei, pagal iškritusius taškus, nėra galimybės prieiti iki savo krepšio kitomis figūromis.

Nukirsta figūra:

Pavienės priešininko figūros sunaikinamos (žr. Bakgamonas). Nukirstos figūros grįžta į starto pozicijas (ant liežuvėlių) priešininko pusėje. Pirmasis nukirstas figūras į žaidimą įveda priešininkas, prieš darydamas kitą ėjimą. Atsilošimas: Nukirstą figūrą galima atsilošti, jeigu bus daromas ėjimas (metami kauliukai), kuris pastatys figūrą ant paskutinio savo linijos langelio ar dar toliau (baltiesiems – tai liežuvėlis 1 A, juodiesiems -1). Ant šio liežuvėlio stovinčios figūros negalima kirsti.

Taškų skaičiavimas ir nugalėtojai:

Kiekviena nukirsta priešininko figūra ir kiekviena atsilošta savoji duoda vieną tašką. Jeigu pavyksta savo pusėje užimti krepšį ir užblokuoti 5 prieš tai esančius liežuvėlius figūrų virtine, tai pastatomas „didysis tiltas“, kuris tampa nenugalima kliūtimi priešininkui. Jeigu didysis tiltas išsilaiko, žaidėjui darant tolimesnius ėjimus, jis gauna dar du papildomus taškus. Žaidėjas, surinkęs 12 ar daugiau taškų – net, jei tai padaroma pirmuoju ėjimu – tampa nugalėtoju. Jeigu priešininkas savo žymėjimo figūra nesurinko daugiau 6 taškų, pergalė tampa dviguba, jei jis nesurinko 2 taškų –

tuomet pergalė triguba, jei jis nesurinko nei vieno taško – tuomet pergalė keturguba.

Paskutinis raundas:

Trik-Trak dažniausiai žaidžiamos kelios partijos, dažniausiai 12, iki 12 taškų kiekviena. Nugalėtojas gali pareikalauti, kad kita partija prasidėtų iš pagrindinės pozicijos arba, kad kita partija prasidėtų nuo tos pozicijos, kuri liko lentoje po paskutinės partijos. Jeigu partija tęsiama, priešininkas prideda savo 12 ar daugiau taškų prie kitos partijos rezultato. Jei partija žaidžiama iš naujo, jo taškai prapuola. Jei žaidžiama užtęstinė partija, visų pirma reikia atsilošti visas savo figūras, po to jos išrikiuojamos ant starto laukelio trimis bokštais; tačiau tai nelaikoma ėjimu. Toliau priešininkai pradeda žaidimą iš naujo.

PUFAS

Žaidimo priemonės: Bakgamono lenta po 15 dviejų spalvų figūrų, du kauliukai.

Pufas iš esmės atitinka pagrindinius Bakgamon žaidimo principus, tačiau čia nėra išeitinės pozicijos; tačiau ir čia žaidėjai stengiasi kaip galima greičiau nuvesti visas savo 15 figūrų iki paskutinio savo teritorijos ketvirčio ir išvesti jas iš žaidimo.

Laimi tas, kuris padaro tai pirmasis. Liežuvėlių blokavimas, figūrų kirtimas ir jų įvedimas į žaidimą vyksta pagal tas pačias taisykles, kaip ir Bakgamone.

Judėjimo kryptis ir žaidimo eiga:

Žaidimo pradžioje ant lentos nėra figūrų, jos turi būti sustatytos 1 – amė kiekvieno priešininko ketvirtyje. 1–6 liežuvėliai – tai pirmasis baltųjų ketvirtis, baltieji eina per 12, 12 A iki 1 A. 1 A-6A liežuvėliai – tai pirmasis juodųjų ketvirtis. Jie vaikšto atvirkštine kryptimi. Kiekvienas žaidėjas meta du kauliukus. Pradeda tas, kuris išmeta didesnį skaičių. Įvedant figūras į žaidimą negalima daryti pratęstinių ėjimų. Tarkime jei iškrito 4 ir 2, tai viena figūra statoma ant 4 liežuvėlio, kita ant 2 liežuvėlio. Tik tuomet, kai visos figūros išrikiuotos 1 – amė ketvirtyje, galima judėti toliau.

Dubletas: jeigu iškrenta du vienodi skaičiai, tai skaičiuojami ne tik kauliukų paviršiuje, bet ir jų apačioje pažymėti taškai. Tarkime, jei iškrenta 3 ir 3, tai dvi figūros galima statyti ant 3 liežuvėlio ir dar dvi ant 4. Jeigu dubletas iškrenta pakartotinai, tuomet galima padvigubinti viršutinės ir apatinės pusės skaičius. Be to po kiekvieno dubleto galima mesti dar kartą.

Kaip vaikštoma:

kai tik visos figūros išrikiuojamos savame ketvirtyje, galima judėti toliau ir daryti pratęstinius ėjimus viena figūra. Iš pradžių panaudojamas pirmas iškritęs skaičius: jeigu tai padaryti neįmanoma, tai ir antrojo ėjimo daryti negalima. Jeigu žaidėjas gali padaryti ėjimą tik pirmuoju iškritusiu skaičiumi, antras skaičius prapuola. Tas pats galioja ir dubleto atveju – jei negalima panaudoti viršutinių kauliuko skaičių, tai prapuola ir apatiniai. Jei žaidėjas daro ėjimą pagal viršutinius skaičius, ėjimas pagal apatinius skaičius nedaromas.

Figūrų išvedimas: išvesti figūras galima tik tuomet, kai jos visos susirinko paskutiniame savo namo ketvirtyje. Kaip ir Bakgamone, visų pirma išvedamos figūros nuo liežuvėlių su didesniu numeriu.

PAGAUK MANE

Kiekvienas žaidėjas gauna 6 figūras. Jos išdėstomos atitinkamos pusės 1–6 laukeliuose. Žaidimą pradeda tas, kuris išmeta mažesnį skaičių. Žaidžiama dviem kauliukais skaičiuojama tikrai 1 ir 6 bei dubletai. Figūros juda prieš laikrodžio rodyklę, kol vienas iš priešininkų nepraranda visų savo figūrų. Jeigu iškrinta vienetas, du vienetai arba vienetas ir šešetas, viena figūra gali pajudėti pagal skaičių sumą. Jeigu iškrinta bet koks dubletas, išskyrus dvi šešiukes, figūros gali judėti pagal iškritusius taškus. Be to, išmetęs dubletą žaidėjas, meta dar kartą. Jeigu figūra atsiduria laukelyje, kuriame stovi priešininko figūra, ši figūra nukertama. Jeigu žaidėjo figūra atsiduria laukelyje,

kuriame jau stovi sava figūra, ji statoma į artimiausią laisvą arba priešininko figūros užimtą laukelį. Jeigu žaidėjui lieka tik viena figūra, jo ėjimai keičiasi. Jo figūra iš karto keliauja į artimiausią žaidimo lauko kampą, tai gali būti S1, S6, S7, S12 arba W1, W6, W7 arba W12. Jeigu šis laukelis užimtas priešininko figūros, ji nukertama. Jeigu žaidėjas išmeta vieneta, jo figūra keliauja į artimiausią lentos kampą, jeigu iškrenta šešiukė, figūra juda į priekį per du kampus. Jeigu iškrenta dubletas iš dviejų vienetų arba dviejų šešiukių, figūra gali pereiti dvigubą kampų skaičių. Visi kiti dubletai nesiskaito. Laimi tas, kuris pirmas išstumia iš žaidimo lauko visas priešininko figūras.

CHOUETTE

Šis žaidimo variantas skirtas trimis ar daugiau žaidėjų. Žaidėjas, kuris išmeta daugiausia taškų, vadinasi „žmogumi pilyje“, jis vienas žaidžia prieš likusius žaidėjus. Žaidėjas, išmetęs antrą pagal dydį skaičių tampa „komendantu“. Likę žaidėjai, pagal išmestų taškų skaičių suskirstomi rangais ir daro ėjimus iš eilės. Jei atsiranda naujas žaidėjas – jis tampa paskutiniu. Žmogus pilyje lošia prieš komendantą pagal įprastines Bakgamono taisykles., kiti žaidėjai – komendantų partneriai. Žmogus pilyje lieka pilyje iki tol, kol nepralošia. Po to jis tampa paskutiniu, tačiau jei paskutiniu momentu atsiranda naujas žaidėjas – paskutiniu tampa jis, o buvęs žmogus pilyje tampa priešpaskutiniu. Buvęs komendantas tampa žmogumi pilyje, o po jo einantis žaidėjas – komendantu. Jam priklauso lemiamas žodis, tačiau jis gali atsižvelgti į kitų žaidėjų nuomonę. Jei pralošia komendantas – tuomet paskutiniu tampa jis. Visi žaidėjai privalo klausyti komendanto, išskyrus tą atvejį, kai žmogus pilyje padidina statymą. Čia kiekvienas turi teisę priimti arba atmesti ir tokiu būdu vienam žaidimui prisijungti prie žmogaus pilyje. Jeigu komendantas atsisako padvigubinimo, kiekvienas žaidėjas turi jį priimti. Vyriausias rangų žaidėjas

avansuoja komendantui. Jei laimi komendantas – jis tampa žmogumi pilyje.

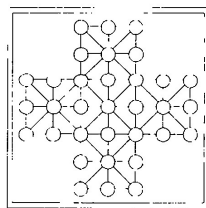
JACQUET

Šis Bakgamono variantas skiriasi tuo, kad visos figūros išrikiuojamos šalia žaidimo lentos ir įvedinėjamos į žaidimą pagal kauliukais išmestą skaičių. Kai tik šis procesas baigiasi, žaidimas vyksta pagal Bakgamono taisykles.

DVIGUBI KAULIUKAI

Šis žaidimas yra visai kitoks. Kiekvienas žaidėjas gauna po 12 figūrų ir išrikiuoja jas poromis ant pirmųjų 6 savo namo laukelių. Pradedą žaidėjas, išmetęs daugiausia taškų. Žaidėjai daro ėjimus tik savo 6 laukeliuose. Kiekvienas meta kauliukus ir pagal iškritusį skaičių nuima figūras iš apatinės eilės ir stato jas priekyje. Jei iškrenta dubletas, galima nuimti tik vieną figurą, tačiau leidžiama pakartoti metimą. Jeigu iškrenta skaičius, nuo kurio jau nuimta figūra, kauliukus meta kitas žaidėjas. Jei žaidėjas nuėmė visas viršutines figūras, jis pradeda grąžinti jas atgal, į pirmines pozicijas, pagal išmestus skaičius. Kai tik šis procesas užbaigtas, pradedama išvedinėti savo figūras nuo lentos. Laimi tas žaidėjas, kuris greičiausiai išveda visas savo figūras.

SOLITERIS



Žaidimo priemonės: „Lapė ir višta“ žaidimo lenta, 32 kėgliai. Visi žaidimo lentos laukeliai užstatyti figūromis. Laisvas lieka tik rudai pažymėtas centrinis taškas. Žaidėjo užduotis – nukirsti visas priešininko figūras, peržengiant per jas. Nukirsta figūra pašalinama nuo lentos. Žaidimo pabaigoje turi likti tik viena figūra, stovinti ant rudo laukelio. Kirsti figūras galima tik vertikaliai arba horizontaliai, negalima kirsti įstrižai ir kampu, o tiktai tiesiai.

Kirtimas vyksta trijuose langeliuose: pirmajame stovi kertanti figūra, antrajame kertamoji figūra, o į trečią langelį kirtimo metu peršoka kertančioji figūra (šis langelis turi būti laisvas). Pirmąjį ėjimą galima daryti tik į rudą langelį. Daryti paprastus ėjimus iš langelio į langelį negalima.

KRYŽIUS

Kryžius – tai pati paprasčiausia Soliterio versija. Šiam žaidimui reikia devynių figūrų, kurios žaidimo pradžioje išrikiuojamos taisyklingo kryžiaus forma žaidimo lauko centre. Tikslas tas pats – nukirsti aštuonias iš devynių figūrų, kad lentoje, centriniame langelyje liktų tikta viena figūra.

TEMPORA

Visi langeliai, išskyrus kampinius užstatomi figūromis. Lentoje atsiranda kvadratas (taisyklingas rombas). Nuėmus apatinį kėglį, lentoje esanti figūra pavirstų netaisyklingu penkiakampiu. Žaidimo esmė: pagal įprastines soliterio taisykles reikia šokinėti per priešininko figūras (kirsti jas), kol galiausiai lentoje beliks tik viena figūra ant centrinio langelio.

LAPĖS IR PEREKŠLĖS

Žaidimo priemonės: „Lapė ir višta“ žaidimo lenta, 2 figūros – lapės, 20 vienos spalvos kėglių – vištos. Tai naujas, tačiau plačiai paplitęs žaidimas, skirtas dviems žaidėjams. Žaidimas nesunkus, jis netrukdo bendrauti. Dvi lapės stovi kampiniuose spalvotų kvadratų taškuose. 20 vištų tai išsirikiuoja žaidimo lentoje, kad 4 langeliai iš abiejų pusių nuo lapių lieka laisvi. Lapės gali judėti žaidimo lauke bet kuria kryptimi ir šokinėti per vištas, kurios po to šalinamos nuo lentos. Perekšlė gali vaikščioti ir tiesiai ir į šoną, tačiau negali vaikščioti atgal. Jeigu vištos patiria tokius nuostolius, kad nesugeba nusigauti iki visų spalvotų langelių (vištidė), tuomet lapės nugali. Jeigu lapė nepastebėjo vištos ir jos nesuėdė, lapė šalinama iš žaidimo iki tol, kol

kitai lapei nepasitaikys proga suėsti perekšlę. Jeigu perekšlėms pavyko užimti visus devynis spalvotus langelius (vištidę) – tuomet jos nugalė.

RITERIAI-PLĖŠIKAI

Vienas žaidėjas gauna dvi tos pačios spalvos figūras ir privalo ginti pilį (9 kryžiaus taškus). Kitas žaidėjas puola pilį 24 figūromis (riteriais – plėšikais). Žaidimo pradžioje visi riteriai – plėšikai stovi langeliuose už pilies ribų. Abu pilies gynėjai gali užimti bet kuriuos pilies langelius. Plėšikų tikslas – užimti visus 9 pilies langelius. Tam jiems reikia arba išstumti gynėjus iš pilies, arba išvilioti juos, panaudojant jauką. Plėšikai gali judėti tik pilies link, gynėjai juda bet kuria kryptimi. Abu gynėjai gali vaikščioti tik per vieną langelį. Plėšikai negali šokinėti nei per savas, nei per svetimas figūras. Jeigu už plėšiko esantis langelis laisvas, gynėjas privalo peržengti plėšiką ir pašalinti jį nuo lentos. Taip pat vyksta ir serijinis priešininko figūrų naikinimas. Jeigu gynėjas praleido galimybę kirsti, jis laikomas paimtu į nelaisvę ir šalinamas nuo lentos. Jeigu plėšikams nepavyksta iki galo užimti pilies arba jeigu pilies viduje lieka apsuptas vienas gynėjas – žaidimas baigiasi lygiosiomis. Jeigu plėšikai praranda tiek figūrų, kad negali visiškai užimti pilies – jie pralaimi.

TRIKAMPIS

Šiame žaidime gali dalyvauti du arba keturi žaidėjai. Reikia 44 keturių spalvų figūrėlių, kurios po lygiai paskirstomos tarp žaidėjų. Kiekvienas žaidėjas gali pastatyti vieną figūrą bet kurioje lentos vietoje. Jeigu vienas žaidėjas, atėjęs jo eilei gali vienos figūros pagalba sudaryti stačiakampį trikampį, nesvarbu kokio dydžio, jis gauna vieną tašką. Centrinis langelis visuomet lieka laisvas. Laimi tas, kuriam pavyksta sudaryti maksimalų trikampių kiekį.

ŠERMUONĖLIS

Du žaidėjai turi po 11 figūrų. Jie paeiliui dėlioja jas lentoje. Tačiau greta viena kitos negali stovėti dvi vienos spalvos figūros (nei vertikaliai, nei horizontaliai). Kai visos figūros atsiduria lentoje, kiekvienas žaidėjas gali vertikaliai ir horizontaliai stumdyti figūras po žaidimo lauką. Žaidimo tikslas – išrikiuoti į vieną (horizontalią ar vertikalią) eilę tris vienos spalvos figūras. Kai žaidėjui pavyksta tai padaryti, atsiranda šermuonėlis ir praryja vieną iš priešininko figūrų (pašalina ją iš žaidimo lauko). Laimi tas, kuris pirmasis suvalgo visas priešininko figūras.

GALVOSŪKIAI

KAUKAI

2–6 žaidėjai, kiekvienas žaidėjas turi tris pagaliukus. Kiekvienas žaidėjas kumštyje paslepia 0, 1, 2 arba tris pagaliukus ir deda kumštį ant stalo. Po to žaidėjai mėgina atspėti, kiek iš viso pagaliukų yra ant stalo. Kiekvienas žaidėjas sako vis kitą skaičių. Jei žaidžia keturi žaidėjai, ant stalo gali būti nuo 0 iki 12 pagaliukų. Po to, kai visi pasakė savo skaičius, kumščiai atgniaužiami ir pagaliukai perskaičiuojami. Tas kuris atspėjo skaičių atideda vieną savo pagaliuką į šalį. Po to viskas kartojasi iš naujo. Dabar pirmasis spėja žaidėjas, sėdintis po kairei nuo to žaidėjo, kuris laimėjo praeitą rundą. 4 žaidėjų atveju, dabar ant stalo gali būti nuo 0 iki 11 pagaliukų. Laimi tas, kuris pirmas išmeta visus tris pagaliukus. Žaidimą galima tęsti iki tol, kol liks tik vienas žaidėjas su pagaliukais. Jis pralaimės smarkiausiai.

SURINKTI PAGALIUKUS

2 žaidėjai, 17 pagaliukų.
17 pagaliukų išdėliojama tarp dviejų žaidėjų, kiekvienas paeiliui ima 1, 2 arba 3 pagaliukus.

Laimi tas, kuris paima paskutinius pagaliukus. Norint laimėti, reikia padaryti taip, kad ant stalo liktų 4 pagaliukai. Tuomet priešininkas gali imti 1, 2 arba tris pagaliukus ir vistiek praloš. Laimėtojo taktika – reikia stengtis, kad liktų 12, 8 ir 4 pagaliukai. Jei pradėdi žaidimą pirmas, imk 1 pagaliuką, kad ant stalo liktų 16, po to 12, 8 ir pagaliau 4.

MARIENBADO ŽAIDIMAS

2 žaidėjai, 16 pagaliukų.

Šis žaidimas pažįstamas iš garsaus prancūzų filmo „Paskutiniai metai Marienbade“. Ant stalo eilėmis išdėstomi 16 pagaliukų: pirmoje eilėje 7, antroje 5, trečioje 3 ir galiausiai 1. Žaidėjai paeiliui ima nuo stalo 1, 2 arba 3 pagaliukus. Nesvarbu iš kurios eilės. Pralaimi tas, kuris paima paskutinį pagaliuką. Pagalvokite, kokia taktika galėtų užtikrinti pergalę šiame žaidime?

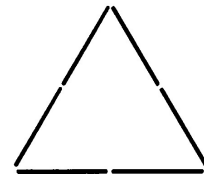
15 GALVOSŪKIŲ

Atsakymus rasite paskutiniame puslapyje.

1. Sudėliokite figūrą iš 6 pagaliukų. Tris pagaliukus reikia perstatyti taip, kad išeitų 4 lygiakraščiai trikampiai.



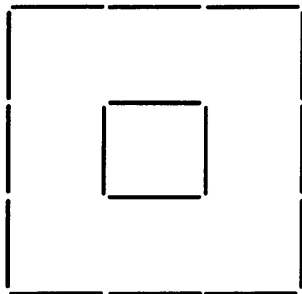
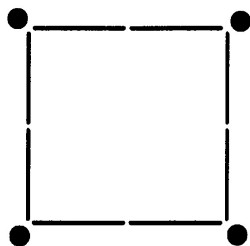
2. Prie pavaizduoto lygiakraščio trikampio pridėkite tris pagaliukus, taip, kad išeitų 5 lygiakraščiai trikampiai (vienas didelis ir keturis maži).



3. Prie trijų lygiakraščių trikampių pridėkite du pagaliukus taip, kad išeitų keturi lygiakraščiai trikampiai.



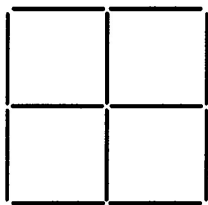
4. Aštuoni pagaliukai sudaro pievelę tarp medžių. Pievelę reikia išplėsti daugiau, nei du kartus. Ji vėl turi būti kvadrato formos ir išsidėsčiusi tarp medžių.



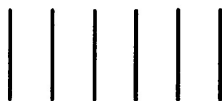
5. Dvylika pagaliukų sudaro tvenkinį, o keturi – salą. Vienu pagaliuku tilto į salą nepastatysi. Kaip pastatyti tiltą į salą dviem pagaliukais?

6. Dvylika pagaliukų sudaro 5 kvadratus (1 didelį ir 4 mažus).

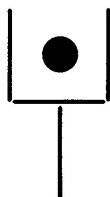
- nuimti du pagaliukus – lieka 2 kvadratai
- perstatyti 4 pagaliukus – lieka 2 kvadratai
- perstatyti 4 pagaliukus – lieka 3 kvadratai
- perstatyti 3 pagaliukus – lieka 3 kvadratai.



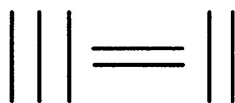
7. Kas gali taip sudėlioti 6 pagaliukus ant stalo, kad kiekvienas pagaliukas liestų kitus?



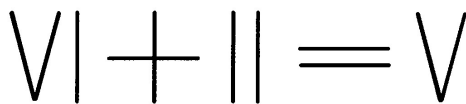
8. Ant kastuvo guli ritinys. Reikia taip perstatyti du pagaliukus, kad ritinys atsidurtų už kastuvo. Nevalia judinti ritinio ir kitų dviejų pagaliukų.



9. Pavaizduota lygybė – neteisinga. Padėk vieną pagaliuką taip, kad ji taptų teisinga. Yra du sprendimai.



10. Čia pavaizduota neteisinga lygybė. Padaryk ją teisingą, perstatęs vieną pagaliuką.



11. Ši lygybė irgi neteisinga. Kad ji taptų teisinga reikia perstatyti du pagaliukus.

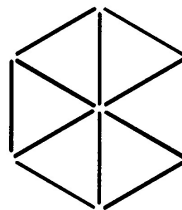


- padaryk iš 3 pagaliukų skaičių 11,
- padaryk iš 6 pagaliukų skaičių 11.

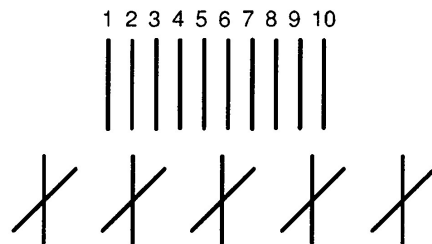
13. Padėk 5 pagaliukus ant stalo. Atskaičiuok 8 taip, kad neliktų laisvų pagaliukų.

14. Padaryk šešiakampį iš 6 lygiakraščių trikampių.

- perstatyti 4 pagaliukus – lieka 5 rombai (1 didelis ir 4 maži),
- perstatyti 2 pagaliukus – lieka 6 trikampiai (5 maži ir vienas didelis),
- perstatyti tris pagaliukus – lieka keturi trikampiai.



15. Problema, prie kurios suko galvą daug didžių matematikų: 10 pagaliukų išrikiuojami į eilę. Iš jų reikia padaryti 5 kryžius. Sąlyga: vienu pagaliuku būtinai reikia peršokti per du kitus pagaliukus. Jau sudėtas kryžius laikomas vienu pagaliuku. Ar daug sprendimų egzistuoja?



MIKADO

Žaidimo priemonės: 41 mikado lazdelė

- 41 mikado lazdelė suspaudžiama kumštyje, kuris dedamas ant stalo. Lazdelės kyšo į visas puses. Kumštis staigiai atleidžiamas ir lazdelės netvarkingai pabyra ant stalo. Tai – pasiruošimas.
- Pradeda žaidėjas, kuris metė lazdeles. Jis mėgina pirštais nuimti po vieną lazdelę, nepajudindamas kitų.
- Jeigu žaidėjas nusigauna iki mandarino, jis stoja į žaidimą ir padeda žaidėjui.
- Pagrindinė užduotis – ištraukti Mikado. Tai žaidėjui duoda ne tik daug taškų, bet ir
- Leidžia žaidėjui pagaliukais tris sykį pajudinti gulinčią krūvelę, jei susiklostė nepalanki situacija
- Mikado savininkas gali atsikelti iš savo vietos, kitiems žaidėjams tai daryti draudžiama.
- Žaidėjas tęsia žaidimą, kol nepajudina pagaliuko. Tokiu atveju ėjimas pereina kitam žaidėjui. Laimėtojas, surinkęs 170 taškų meta pagaliukus iš naujo.
- Kiekvienas sekantis žaidėjas judina lazdeles.
- Nepavykusio metimo atveju, ją galima pakartoti arba ne. Dažniausiai žaidėjai apie tai susitaria iš anksto
- Žaidimo metu reikia griežtai laikytis taisyklių. Jos vienodos visiems žaidėjams.
- Galima žaisti, skaičiuojant laiką, tuomet žaidime atsiranda daugiau įtampos.
- Bukus pagaliukus galima nusmailinti, tuomet paspaudus galima kilstelėti lazdelę. Žaidžiama, skaičiuojant ir užrašant taškus. Po kiekvieno raundo galima pasveikinti nugalėtoją.

41 Mikado lazdelė

1 Mikado (mėlyna linija įstrižai)		
20 taškų	–	20 taškų
5 Mandarinas, penki ratai (3 raudoni ir 2 mėlyni)		
kievienas po 10 taškų	–	50 taškų
5 Geltonasis Buda, trys ratai (1 raudonas ir 2 mėlyni)		
kievienas po 5 taškus	–	25 taškai

15 Žalieji samurajai, trys ratai (raudonas, geltonas, mėlynas)		
kiekvienas po 3 taškus	–	45 taškai
15 Kuliai, du ratai (mėlynas ir raudonas)		
kiekvienas po 2 taškus	–	30 taškų
Iš viso:		170 taškų

BLUSŲ ŽAIDIMAS

(2–4 žaidėjai)

Šis žaidimas žaidžiamas ant stalo, kuris užtiestas staltiese (servetėle) 60 x 60 cm, kad blusos geriau šokinėtų. Centre statomas mažas dubenėlis. Kiekvienas žaidėjas gauna 4 nedidelius vienos spalvos skrituliukus (blusas) ir išrikiuoja jas savo pusėje ant staltiesės krašto. Kitu, didesniu skrituliu kiekvienas žaidėjas mėgina taip spustelėti blusą, kad ji pašoktų ir įkristų į dubenėlį. Jeigu iš pirmo karto tai nepavyksta, galima šokinėti tol, kol blusa neatsidurs dubenėlyje arba kol jos neišmuš priešininkas. Žaidžiama paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę. Nugali tas, kuris sušokdina į dubenėlį daugiausia blusų.

DOMINO

Žaidimo priemonės: 28 domino kauliukai. Žaisti galima įvairiais būdais: nuo įdomaus grupinio vaikų žaidimo iki sudėtingos individualios partijos. Pamažu atsiranda vis nauji žaidimo variantai. Ypač šis žaidimas mėgiamas Ispanijoje ir Prancūzijoje. Ten šį žaidimą žaidžia kavinėse ir pasitaiko, kad vyrai ištisus vakarus praleidžia, lošdami domino. Pagrindinė taisyklė: 28 kauliukus išmaišo ant stalo, nugarėlėmis į viršų. Jei žaidžia du žaidėjai, kiekvienas gauna po 8 kauliukus, kai žaidžia 3 ar 4 žaidėjai, kiekvienas gauna po 5, o kai žaidžia 5 ar 6 – po 4 kauliukus. Žaidėjas laiko kauliukus priešais

save taip, kad priešininkai nematytų juose esančių skaičių. Likę kauliukai guli kaladėje, šalia. Pirmasis eina tas, kuris turi patį didžiausią dubletą. Jis deda šį kauliuką ant stalo ir gali prie jo iškart pridėti kitą, jeigu turi kauliuką su tinkamu skaičiumi. Tinkamas skaičius reiškia, kad sutampa akučių kiekis. Pavyzdžiui, jeigu dedamas kauliukas 6–5, tai žaidėjas gali iš kairės pridėti kauliuką su 6 akutėmis, o iš dešinės – su 5, antrą kauliuką galima dėti skersai, jeigu tai dubletas 5 arba 6. Jeigu žaidėjas neturi tinkamos figūros, jis ima ją iš kaladės. Iš kaladės kauliukai imami tol, kol neištraukiamas tinkamas. Negalima grąžinti kauliuko į kaladę ir negalima vienu ėjimu dėti daugiau, kaip vieno kauliuko (išskyrus dubletus). Laimi tas, kuris pirmas išdėlioja visus savo kauliukus arba tas, kuris turi mažiausiai taškų. Toliau papasakosime apie kitus šio žaidimo variantus, kurie įdomesni ir labiau azartiški.

MATADORAS

Šis žaidimas žaidžiamas irgi su 28 kauliukais. Tačiau jungiant kauliukus svarbu ne vienodi skaičiai, o tai, kad susijungusių pusių suma sudarytų 7. Prie 4 dedame 3, prie 5–2 ir tt. Išimtį sudaro 4 matadorai. Tai, kauliukai, kurių akučių suma sudaro 7 : 1–6, 2–5, 3–4 ir kauliukas 0–0. Šie matadorai gali būti pridedami bet kurioje vietoje. Prie kauliuko su tuščia puse galima dėti tiksliai matadorą. Be to galima pridėti bet kuria puse. Visais kitais atvejais galioja įprastinio Domino taisyklės.

VENGRIŠKAS DOMINO

2–4 žaidėjams

2 žaidėjai gauna po 12 kauliukų, trys gauna po 8, keturi – po 6. Likę kauliukai dedami į šalį. Kauliukai išmaišomi. Pradedą žaidėjas, turintis didžiausią skaičių. Jis deda kauliukus su tinkamais skaičiais. Kai jo tinkami kauliukai baigiasi, pradedą dėti kitas žaidėjas. Kuo daugiau kauliukų žaidėjas gali

išdėlioti, tuo geriau jam. Po to, kai variantų nebelieka, skaičiuotojas suskaičiuoja taškus, t. y. sumuojamos likusių kauliukų akutės. Pralošia tas, kuris pirmas surenka 100 taškų. Iki to laiko partiją galima tęsti.

ITALIŠKAS DOMINO

3–5 žaidėjams

5 žaidėjai gauna po 5 kauliukus, 4 žaidėjai – po 6, trys – po 8. Likę kauliukai dedami į kaladę. Ir vėl pradeda žaidėjas, turintis didžiausią skaičių. Jis deda kauliuką ant stalo ir tuo pačiu garsiai pasako kauliuko akių sumą, tarkime, jei tai 6–6 jis sako „dvylika“, jei 5 ir 5 – „dešimt“ ir taip toliau. Kitas žaidėjas deda bet kokį kauliuką, akučių skaičius čia nesvarbus. Tačiau jis turi sudėti rezultatus ir garsiai pasakyti sumą. Tarkime, jei ant stalo guli 6–6, o žaidėjas prideda 3–5, jis turi garsiai pasakyti „dvidešimt“, kadangi 12 + 8 = 20. Svarbu teisingai suskaičiuoti. Kiekvienas žaidėjas, prieš pradedant žaidimą daro statymą į kasą. Iš kasos mokama pagal susitarimą, jeigu sėkmingo žaidimo atveju pasiekama suma 30, 50, 70 arba 100. Didžiausias skaičius gauna didžiausią sumą. Jeigu nei vienas žaidėjas nepasiekė sutartos sumos, statymai perkeliama į sekančią partiją.

PRANCŪZIŠKAS DOMINO

2 žaidėjai

Kauliukai apverčiami nugarėlėmis į viršų ir išmaišomi. Kiekvienas žaidėjas ima po 6–8 kauliukus. Likę sudedami į kaladę. Išrenkamas žaidėjas, kuris pradės žaidimą. Jis deda bet kokį kauliuką. Kitas žaidėjas deda kauliuką ne šalia, kaip kituose žaidimuose, bet iš viršaus ar iš apačios. Turi sutapti puselės. Kitas žaidėjas deda kauliuką taip, kad vienodos puselės būtų viena virš kitos. Tas, kuris neturi tinkamo kauliuko, perka ją arba praleidžia ėjimą. Žaidimo pabaigoje, kaladėje turi likti 2 kauliukai, kad nebūtų aišku, ką turi priešininkas. Laimi tas, kuris pirmasis išdėlioja

visus savo kauliukus. Jeigu abu priešininkai, pasibaigus partijai dar turi kauliukų, tai nugalėtas, kurio akių suma mažesnė.

KRYŽMINIS DOMINO

3–5 žaidėjai
Kauliukai išdalijami, kaip itališkame domino. Pradedama žaidėjas, turintis didžiausią dubletą, kurį ir deda ant stalo. Prie šio kauliuko iš visų pusių pridedami kauliukai su tinkančiais skaičiais. Tokiu būdu gaunamas kryžius. Tik tuomet, kai kryžius sudarytas, galima dėti kitus kauliukus. Žaidėjas, neturintis tinkančio kauliuko, perka jį arba praleidžia ėjimą. Jei visi kauliukai jau parduoti, čia irgi laimi žaidėjas, likęs be kauliukų ar su pačiu mažiausiu akučių skaičiumi.

VAGIŲ PARTIJA

4 žaidėjai
Šis domino lošiamas keturiose, t. y. žaidžia dvi komandos po 2 žaidėjus. Partnerius keičia po kiekvieno turo, kurį sudaro trys partijos. Kiekvienas žaidėjas gauna po 6 kauliukus, likę kauliukai žaidime nedalyvauja. Nustatoma, kas pradės ir pagal laikrodžio rodyklę pradedamas žaidimas. Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas stato tam tikrą sumą į kasą, šią sumą gauna komanda, kuri pirmoji surenka +100 taškų (pliusas reiškia priešininko minusą). Jeigu komanda laimi 100 taškų jau per pirmąją partiją, pralaimėjusieji turi padvigubinti statymą. Tai – mažasis „bredoli“ (pranc. nemalonumas). Didysis „bredoli“ yra tuomet, kai viena komanda surenka 100 taškų, o kita - nei vieno. Tokiu atveju pralaimėjusieji patrigubina statymą.

DOMINOZA

Vienam žaidėjui
Tai intelektualus, aristokratiškas žaidimas. Čia žaidėjas pats ruošia sau užduotis: ant popieriaus lapelio braižomas stačiakampis, kurį sudaro 7x8 –

iš viso 56 kvadratai. Dabar bet kaip sudedami kauliukai, akutėmis į viršų. Išėina stačiakampis iš 56 kvadratų. Dabar imamas lapelis ir į kvadratėlius surašomi išdėlioti kauliukų skaičiai. Po to kauliukus vėl išmaišo. Tokiu būdu galima sugalvoti gausybę užduočių. Pamėginkite surinkti tokį patį stačiakampį, koks pavaizduotas lapelyje, su tuo pačiu akučių išdėstymu. Pamatysite, kaip sunku tai padaryti. Beje, nebūtina naudoti iš karto 56 kauliukus. Galima sudaryti figūrą iš 28 kauliukų. Ją rekonstruoti bus daug paprasčiau.

DOMINO-KVADRATAS

Vienam žaidėjui
Iš 28 kauliukų susstatoma pavaizduotoji figūra. Ją turi sudaryti kvadratai iš vienodų skaičių. Žr. piešinėlį. Ši užduotis turi ne mažiau, kaip 342 720 sprendimo variantų! Žaidėjas gali pats sau sugalvoti apribojimus: pavyzdžiui viršuje, kairėje pusėje turi būti 6, o dešinėje, apačioje – 0 arba viršutinėje eilėje turi stovėti 1, 2, 3 ir taip toliau. Kiekvienas sprendimas – tai ištisas galvosūkis.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

DOMINO A LA POULE

Šis domino variantas atkeliavo iš Prancūzijos. Jį gali žaisti 2 arba 3 žaidėjai. Kiekvienas gauna po 6 kauliukus. Kiti kauliukai žaidime nedalyvauja.

Kiekvienas žaidėjas turi pastatyti tam tikrą sumą „į puodynę“. Nugalėtojas nustatomas, kaip įprasta: kai žaidžiama trise, geriausias žaidėjas (kuris nebeturi kauliuko arba kurio suma pati mažiausia) užsirašo į pliusą blogiausio žaidėjo taškus, blogiausiam žaidėjui atitenka geriausiojo suma, o trečias žaidėjas užsirašo savo taškus. Tas pats ir žaidžiant keturiose. Geriausias gauna blogiausio taškus ir atvirkščiai. Vidurinioji pora taip pat apsiukeičia taškais. Po tam tikro (sutarto) raundo skaičiaus, nugalėtojas gauna visą statymą.

BLOKŲ DOMINO

Iš esmės šis žaidimas vyksta pagal paprasto domino taisyklės, teisė pirkti turi abu žaidėjai. Tačiau žaidėjai čia stengiasi blokuoti savo priešininką, t. y. dėti tokius kauliukus, kad šis būtų priverstas pirkti iš kaladės. Jeigu vienas iš žaidėjų patenka į aklavietę – jis pralaimi.

DOMINO BE PIRKIMO

Du žaidėjai gauna po 8 kauliukus. Pradedama žaidėjas, turintis didžiausią dubletą. Jeigu jis neturi, ką padėti, tai neima kauliuko iš kaladės, bet perduoda ėjimą savo priešininkui. Jeigu ir priešininkas pabaigė tinkančius kauliukus - žaidimas baigtas. Laimi tas, kuris turi mažiausiai taškų.

DUBLETAS-UŽTVARA

Su šiuo papildymu žaidimas tampa įdomesnis. Jeigu reikia eiti žaidėjui, kuris neturi ką padėti ir nenori pirkti iš kaladės, jis užtveria eilę bet koku dubletu. Žaidimas baigtas. Skaičiuojami taškai. Norėdamas laimėti žaidėjas, kuris padėjo dubletą, privalo turėti mažiausią taškų skaičių. Priešingu atveju jis turi padvigubinti statymą, jei žaidžia dviese ir patrigubinti, jei žaidžia trise ar keturiose.

TAŠKŲ DOMINO

Visiems žaidėjams po lygiai padalinami kauliukai. Likę kauliukai žaidime nedalyvauja. Pradedą žaidėjas, turintis didžiausią dubletą. Jis deda kauliuką ir pasako skaičių sumą. Kiti iš eilės deda kauliukus ir taip pat sako sumą. Jei žaidėjas surenka lygiai 25, 75 ar 125 taškus, jis gauna + 5 taškus. Surinkęs 50, 100 arba 150 žaidėjas gauna + 10 taškų. Žaidėjas, kuris pirmasis „peršoka“ nurodytus skaičius, gauna – 10 taškų. Laimi tas, kuris po sutarto partijų kiekio yra pririnkęs daugiausia pliusinių taškų.

NUO ŠIMTO IKI NULIO

Žaidžiama, kaip domino, dviese, kiekvienas žaidėjas pradeda nuo 100 taškų. Po kiekvienos partijos nugalėtojas atima pralaimėjusiojo taškus iš savo bendros sumos. Jeigu nei vienas žaidėjas neišdėliojo visų kauliukų, tai kiekvienas iš savo bendros sumos atima priešininko taškus. Laimi tas, kuris pirmasis pasieks ar peržengs nulinę atžymą.

PENKIUKĖS

Kiekvienas žaidėjas gauna po 5 kauliukus, kiti dedami į kaladę, iš kurios galima pirkti. Žaidimo tikslas – ne tik išdėlioti visus kauliukus, bet ir surinkti papildomų taškų už penkiukes. Jeigu paskutinės padėtos poros suma yra 5 ar dalijasi iš 5, tai už kiekvieną penkiukę žaidėjas gauna vieną tašką. Žaidimą pradeda žaidėjas, turintis dubletą 5. Už tai jis iškart gauna 2 taškus, kadangi dubleto suma yra 10. Tas, kuris pirmasis išdėliojo visus kauliukus, tuo tarpu, kai kiti žaidėjai dar jų turi, papildomai užsirašo tiek taškų, kiek turi likę žaidėjai. Jeigu bendra suma viršija 61 – žaidėjas laimi.

TRYŠ METIMAI

KUKLUSIS

■ ■ ■ Žaidžiami 5 raundai, kiekvienas po metimą. Kiekvieno metimo rezultatai, t. y. kauliukais išmestų taškų suma, užrašoma. Jei kas nors išmeta 2 arba 5, šie taškai išskaičiuojami iš bendros sumos. Tas, kuris žaidimo pabaigoje turi mažiausią taškų sumą – „kuklusis“ – ir laimi.

MĖLYNOS AKYS

■ ■ ■ Žaidėjai meta kauliukus iš eilės. Skaičiuojami tik lyginiai skaičiai (2, 4, 6). Kitas žaidimo variantas vadinasi „Pilkos akys“. Skaičiuojami tikslai nelyginiai skaičiai (1, 3, 5).

ŽVAIGŽDĖS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas gali mesti tris kartus. Skaičiuojami tik vienetai (žvaigždės).

LANGAI

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas gauna teisę mesti tris kartus. Skaičiuojamos tikslai dvejukės. Jeigu iškrenta viena dvejukė, ji taip ir užrašoma, jeigu iškrenta dvi dvejukės (2+2), jos padvigubinamos ir užrašomos, kaip 4 dvejukės. Jei iškrenta trys dvejukės (2+2+2), jos trigubinamos, t. y. užrašomos 9 dvejukės. Laimi tas, kuris pirmasis surenka 30 dvejukų. Dar vienas panašaus žaidimo variantas vadinasi „Valstiečio langai“. Čia skaičiuojamos ketveriukės, jos taip pat dvigubinamos ir trigubinamos. Dar vienas variantas vadinasi „Bažnyčios langai“. Čia žaidžiama dešimt raudų ir skaičiuojamos šešiukės. Skaičiavimas vyksta ta pačia tvarka. „Langų kombinacijoje“ kiekvienas meta tris kartus. Po pirmo metimo skaičiuojamos dvejukės, po antro ketveriukės. Šiame žaidime taškai sumuojami. Dubleto atveju jie dvigubėja, trigubo dubleto atveju – trigubėja.

APLINK ŽVAIGŽDĘ

■ ■ ■ Skaičiuojami tik tie taškeliai, kurie išsidėstę aplink centrinę. Vienetas yra centre, tačiau jo nesupa kiti taškeliai, todėl jis neskaičiuojamas. 2, 4 ir 6 taipogi neskaičiuojami, kadangi jie neturi žvaigždės. 3 duoda du taškus, 5 – keturis taškus, kadangi jie išsidėstę aplink centrinį taškelį. Žaidžiami trys raundai.

DVIDEŠIMT VIENAS

■ ■ ■ Tai žaidimo „Kvince“ variantas. Metami trys kauliukai. Laimi tas, kuris surenka 21 tašką arba panašų skaičių. Pirmame raunde metami trys kauliukai, antrame – du, trečiame – vienas.

DUBLETAS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas turi po tris kauliukus. Skaičiuojami tik dubletai. 5 ir 5 skaičiuojama, kaip 5. Trigubas dubletas dauginamas iš keturių. 6, 6 ir 6 skaičiuojama, kaip 24.

EILĖS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas turi nuo 1 iki 3 kauliukų. Skaičiuojamos tik nuoseklios skaičių eilės: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Laimi tas žaidėjas, kuris išmeta pačią didžiausią eilę. Jeigu du žaidėjai išmeta vienodą eilę, laimi tas, kuris metė mažiau kartų. Kai kuriuose šio žaidimo variantuose leidžiama permesti vieną kauliuką.

LYGUS DUBLETAS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta tris kartus. Dvigubas ir trigubas dubletai skaičiuojami pagal iškritusius taškus. 4-3-4 skaičiuojama, kaip 8. 3-3-3 skaičiuojama, kaip 9. 4-3-2 duoda nulį taškų.

VIENAS KART VIENAS

■ ■ ■ Vienas kauliukas pieštuku nudažomas pilkai. Kiekvienas žaidėjas daro po vieną metimą. Baltų kauliukų skaičiai sumuojami ir dauginami iš pilkojo kauliuko skaičiaus.

IŠDININKAS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas popieriuje stulpeliu užsirašo skaičius nuo 3 iki 8. Po to iš eilės daromas metimas. Kiekvienas žaidėjas meta 6 kartus. Metimo rezultatas užrašomas šalia stulpelyje esančių skaičių. Gretimais užrašyti skaičiai dauginami, po to skaičiuojama bendra sudaugintų skaičių suma. Laimi tas, kuris surenka didžiausią taškų skaičių. Nugalėtojas gauna dešimtąją dalį skirtumo tarp jo ir priešininko taškų. Esant reikalui suma apvalinama. Tarkime, nugalėtojas surinko 263 taškus, o kitas žaidėjas – 245. Skirtumas – 18. dešimtoji dalis, suapvalinus, yra 2 taškai.

KĖGLIŲ ŽAIDIMAS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas gauna 10 kėglių (naudojami chalmos kėgliai), po to metamas kauliukas. Svarbiausi kauliuko skaičiai yra 1– kėglis kairėn, 2 – kėglis dešinėn ir 6 – kėglis į kassą. Visi kiti skaičiai neturi jokios reikšmės (3, 4, 5). Jeigu žaidėjas negali pilnai padengti savo skolų, jis iš pradžių moka 6, po to 2 ir galiausiai 1. Jeigu žaidėjas nebeturi kėglių, jis praleidžia ėjimus tol, kol negaus kėglių iš savo kaimyno. Pralaimi tas, pas kurį lieka paskutinis kėglis, tuo tarpu, kai kiti kėgliai jau kasoje.

BOKŠTAS

■ ■ ■ Imamas pakankamas kiekis padėkliukųalui ir iš jų stalo centre statomas bokštas. Mesdami kauliuką žaidėjai nustato savo pagrindinį skaičių. Gali atsitikti ir taip, kad 2 ar daugiau žaidėjų turės tą patį pagrindinį skaičių. Toliau

daromi metimai trimis kauliukais, kiekvienas kauliukas vertinamas atskirai. Kai tik iškrenta kurio nors žaidėjo pagrindinis kiekis, jis ima iš bokšto atitinkamą kiekį padėkliukų. Tarkime, jei iškrito 5-5-2, tai žaidėjas, kurio pagrindinis skaičius 5 ima du padėkliukus, o tas, kurio pagrindinis skaičius 2 ima vieną. Išmontavus bokštą, jis pradedamas statyti iš naujo. Dabar žaidėjų tikslas – kaip galima greičiau atsikratyti padėkliukų. Pralaimi tas, pas kurį lieka paskutinis padėkliukas.

TŪKSTANTIS

■ ■ ■ Žaidėjai iš eilės daro po tris metimus. Kiekvienas savo nuožiūra užrašo iškritusį skaičių, kaip triženklį. Tarkime, jei iškrito 3-5-6, galima užrašyti 356 arba 365 arba 536 arba 563 arba 635 arba 653. Žaidimo tikslas: po trijų metimų, kaip galima labiau priartėti prie tūkstančio, bet jo neviršyti. Laimi žaidėjas surinkęs 1000 arba artimiausią jam skaičių.

NEIŠSKIRIAMOJI TRIJULĖ

■ ■ ■ Žaidimas, skirtas trimis žaidėjams. Ant stalo stovi 11 figūrų. Paeiliui metami kauliukai. Tas, kuris išmeta mažiau, nei 11 gali pasiimti 2 figūras. Tas, kuris išmeta daugiau, nei 11 padalina kitiems žaidėjams po 1 figūrą. Žaidėjas, išmetęs 11, negauna nieko. Paskutinė 11 figūra, kuri lieka ant stalo, atitenka žaidėjui, surinkusiam daugiausia figūrų. Pralaimi tas, kuris surenka mažiausiai figūrų.

DIDELIS NAMO NUMERIS

■ ■ ■ Pagrindinis žaidimo tikslas – trimis metimais surinkti maksimalų taškų skaičių – namo numerį. Jeigu pirmuoju metimu iškrenta, tarkime, 6-1-3, kauliukas su 6 paliekamas ir žaidėjas taria „priekis“, kitus du kauliukus jis meta iš naujo. Jeigu antruoju metimu iškrenta 2-4, paliekamas kauliukas su 4 ir žaidėjas taria „vidurys“. Jeigu trečiuoju metimu iškrenta 3, tai namo numeris bus

643. Galima žaidimą pajvairinti ir po antrojo metimo 4 palikti ir trečiuoju numerio skaičiumi.

MAŽAS NAMO NUMERIS

■ ■ ■ Tai toks pats žaidimas, kaip ir pirmasis, tik viskas skaičiuojama atvirkščiai: reikia surinkti kuo mažesnę namo numerį. Idealiausias namo numeris yra 11.

PENKIOLIKA

■ ■ ■ Leidžiamas tik vienas metimas, kurio metu reikia surinkti 15 taškų. Galima skaičiuoti bet kaip, svarbiausia yra surinkti 15 taškų. Pavyzdžiui: $2-6-3 = 2 \times 6 + 3 = 15$, $6-2-5 = 6 : 2 \times 5 = 15$, $4-4-1 = 4 \times 4 - 1 = 15$.

TURMBLAESER

■ ■ ■ Du kauliukai uždengiami vazele ir išmaišomi. Trečias kauliukas dedamas ant apverstos vazelės dugno ir po to nupučiamas. Po to nukeliama vazelė. Pirmųjų dviejų kauliukų skaičiai sumuojami ir dauginami iš trečio kauliuko skaičiaus.

DVIGUBAS LOTO

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta vieną kartą. Po kiekvieno metimo visų žaidėjų rezultatai sumuojami. Žaidėjas, kuris pirmas surenka 66 ar daugiau – pralaimi.

SIAMO DVYNI

■ ■ ■ Tai vienas iš prieš tai aprašyto žaidimo variantų. Jis skirtas didesniai žaidėjų skaičiui. Kontrolinių taškų skaičius čia yra 88.

TINGIOJI ŠEŠIUKĖ

■ ■ ■ Tai dviejų prieš tai aprašytų žaidimų variantas. Galutinis skaičius- 88. Visos šešiukės ne sumuojamos, o atimamos.

GERASIS DEŠIMTUKAS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta vieną kartą. Jei suma mažesnė, nei 10 ar lygi 10, jis gauna dešimties taškų premiją. Jeigu suma didesnė, negu 10, žaidėjui nurašoma dešimt taškų.

TIESIAI IR Į VIRŠŲ

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas daro tris metimus. Po pirmojo skaičiuojamos tikrai dvejukės, po antro – ketveriukės, po trečio – šešetukai. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

TIESIAI IR ŽEMYN

■ ■ ■ Tas pats, tik po pirmo metimo skaičiuojami šešetukai, po antro – ketveriukės, po trečio – dvejukės.

DEŠIMTUKAS

■ ■ ■ Vienas žaidėjas laiko banką – jis meta už visus kitus. Jo priešininkai prieš žaidimą daro įnašus. Jei iškrenta mažiau, kaip dešimt taškų, jie gauna dvigubą statymą, jei iškrenta daugiau, kaip dešimt, laimi bankininkas ir pasiima visus statymus.

MAJERIŲ ŠEIMA

■ ■ ■ Žaidėjai meta paeiliui. Pirmame raunde tris kauliukus, antrame – du, trečiame – vieną. Iš pradžių turi iškristi skaičius 1 (ponas Majeris), po to skaičius 2 (ponia Majer). Po to, kai ponas ir ponia Majeriai išmesti, visi kiti skaičiai – tai jų vaikai. Laimi tas, kuris surenka patį didžiausią vaikų skaičių.

Pavyzdžiui :

1-5-6 ponas Majeris
2-3 ponia Majer ir trys vaikai
4 dar keturi vaikai – iš viso 7.

ŽAIDIMAS PENKIAIS PIRŠTAIS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas gali mesti iki 10 kartų. Reikia kaip galima greičiau trimis kauliukais išmesti 5. Laimi tas, kuriam tai pavyksta greičiausiai.

VIENAS LYGU DVIEM

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas daro po 10 metimų. Taškai skaičiuojami tik tuomet, kai dviejų kauliukų suma lygi trečiojo kauliuko skaičiui. Pavyzdžiui: 4-2-6 ($4 + 2 = 6$) arba 1-4-5 ($1 + 4 = 5$). Rezultatyvūs metimai sumuojami.

AUKŠTASIS TURKAS

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta vieną kartą. Dviejų kauliukų skaičiai dauginami ir gauta suma dalinama iš trečio kauliuko skaičiaus. Kieno rezultatas geresnis ? (Skaičiai po kablelio taip pat skaičiuojami!). Pavyzdžiui:

5-3-2 $5 \times 3 = 15$; : 2 = 7, 5

6-4-3 $6 \times 4 = 24$; : 3 = 8, 0

ŽEMASIS TURKAS

■ ■ ■ Kitas žaidimo variantas, kuriame laimi mažiausi rezultatai.

5-3-2 $2 \times 3 = 6$; : 5 = 1, 2

6-4-3 $3 \times 4 = 12$; : 6 = 2, 0

NUO 1 IKI 16

■ ■ ■ Tai vienas iš pačių sudėtingiausių ir įdomiausių žaidimų kauliukais, kur viskas priklauso nuo to, kaip iš iškritusių skaičių pavyksta sukombinuoti skaičius nuo 1 iki 16. Galima naudoti kauliuku išmestus skaičius arba skaičius, gautus sudėties ir atimties veiksmų pagalba iš tų pačių išmestų skaičių.

Pavyzdžiui : iškrenta 1-3-6

1 – imamas iš karto 1

2 – tai 3 – 1

3 – imamas iš karto

4 – tai 3 plius 1

5 – tai 6 minus 1

6 – imamas iš karto

7 – tai 6 plius 1

8 – tai 6 plius 3 minus 1

9 – tai 6 plius 3

10 – tai 6 plius 3 plius 1

Laimi tas, kuris pirmasis (po daugelio metimų) sugebės sukombinuoti visus skaičius nuo 1 iki 16 į kitą pusę. Kai kuriuose variantuose leidžiama taip pat atlikti daugybos ir dalybos veiksmus.

KIEK AKUČIŲ? (Fokusas)

■ ■ ■ Metami trys kauliukai ir apatinės bei viršutinės pusių skaičiai užrašomi, kaip šešiaženklis skaičius. Šis skaičius dalinamas iš 37 ir gauta suma dar kartą dalinama iš 3.

Fokusininkui pasakomas rezultatas. Jis atima iš gautos sumos 7, skirtumą dalina iš 9 ir nustato iškritusius skaičius. Pavyzdžiui: iškrito 1-5-3, vadinasi šešiaženklis skaičius bus

153624 : 37 = 4152

: 3 = 1384 (pasakom)

fokusininkas skaičiuoja : $1384 - 7 = 1377$;

: 9 = 153, vadinasi 1, 5 ir 3.

STEBUKLINGAS KAULIUKAS

■ ■ ■ Vienas žaidėjas meta 2 kauliukus. Mes sudedame iškritusius skaičius. Prie jų pridėdame kauliukų apačioje esančius skaičius. Rezultatas visuomet bus 14. Kodėl? Ogi todėl, kad dviejų kauliukų pusių suma visuomet lygi 7.

KAULIUKŲ BOKŠTAS

■ ■ ■ Du kauliukai statomi vienas ant kito. Trijų nematomų pusių sumą lengva suskaičiuoti, t. y. iš 14 atimti viršutinį skaičių. Šiais dviem triukais galima nustebinti publiką, tačiau neilgam.

FOKUSININKAS

■■■ Žaidėjas meta du kauliukus, pirmojo skaičių dauginą iš 2, prideda 5, padauginą iš 5, prideda antrojo kauliuko skaičių ir gautą rezultatą pasako fokusininkui. Šis atima iš nurodyto skaičiaus 25 ir pasako, kokie skaičiai iškrito.

Pavyzdžiui : iškrito 6 ir 2

$6 \times 2 = 12 + 5 = 17 \times 5 = 85 + 2 = 87$ (pasako)

Fokusininkas skaičiuoja : $87 - 25 = 62$, vadinasi iškrito 6 ir 2.

PIFKĖ

■■■ Iš anksto tariamasi dėl raundų skaičiaus, priklausomai nuo to, kiek bus žaidėjų. Pirmasis žaidėjas meta. Likusieji mėgina pakartoti jo metimą. Jeigu tai kam nors nepavyksta, jis tampa „Pifke“ ir meta į kasą vieną markę arba vieną pagaliuką už kiekvieną trūkstantą tašką ir po du – už kiekvieną viršytą. Tas, kuris pataiko iš pirmo karto – išeina iš žaidimo. Kiekvienas žaidėjas daro vieną metimą. Kitą raundą pradeda antras žaidėjas. Pralaimi tas, kuriam visų daugiausia tenka mokėti.

ČIKAGA

■■■ Kiekvienas žaidėjas gali mesti tris kartus, tačiau, jei iškrenta geras rezultatas, galima daugiau nemesti. Šiame žaidime $1 = 100$, $6 = 60$ taškų. Tas, kuris pirmuoju metimu išmeta tris vienetus – gauna „Čikagą“ – 300 taškų. Žaidime galima manipuliuoti : jei žaidėjas pirmu metimu išmeta tris šešetis, jis gali vieną apversti ir užskaityti, kaip vienetą, t. y. 100 taškų. Jeigu pirmu metimu iškrenta trys šešetai, galima apversti du ir vietoj 120 taškų užsirašyti 200. Jeigu žaidėjas pirmu metimu išmeta 1-4-3, jis gali palikti 1, o kitus kauliukus permesti antrą, o jei reikia – ir trečią kartą. Laimi žaidėjas, kuris pirmasis surenka 100 taškų. Pavyzdžiui : $1-6-4 = 164$, $6-4-2 = 66$, $1-5-5 = 110$, $1-1-6 = 260$, $6-6-3 = 123$, $5-4-5 = 14$.

ČIKAGA AUKŠTYN-ŽEMYN

■■■ Tai kitas paprastos Čikagos variantas. Pirmasis žaidėjas po pirmo metimo nustato, kaip bus skaičiuojami taškai: „aukšty“ (kaip paprastame Čikago) ar „žemyn“ (minimalios vertės).

Paskutiniuoju atveju $1 = 1$ ir $6 = 6$. Jei žaidimas vyksta žemyn, laimi tas žaidėjas, kuris surinko mažiausią taškų skaičių, o surinkęs daugiausia taškų žaidėjas gauna padėkliuką alui.

KETURI METIMAI

NUOGA VARLĖ

■■■■ Žaidimo tikslas – padaryti iš savo kaimyno „nuogą varlę“. Tai daroma šitaip: žaidėjas susumuoja savo keturių kauliukų taškus ir atima juos iš priešininko, sėdinčio kairėje taškų. Jeigu skirtumas yra nulis arba neigiamas skaičius, tuomet kaimynas tampa nuogas ir iškrenta iš žaidimo. Jeigu kaimyno suma didesnė, tuomet nuogas tampa pats žaidėjas ir taipogi iškrenta iš žaidimo. Likęs priešininkas mėgina padaryti nuogą varlę iš kairėje sėdinčio kaimyno. Galiausiai lieka vienas žaidėjas. Jis ir tampa nugalėtoju. Žaidimas linksmas ir įdomus.

BELZEBUBAS

■■■■ Šiame žaidime trys balti kauliukai kovoja prieš vieną pilką – Belzebubą. Iš trijų baltų kauliukų sumos atimami pilkojo kauliuko taškai. Žaidžiami 5 raundai.

ŠTABELIS

■■■■ Kiekvienas žaidėjas meta 4 kauliukus, iš jų stato bokštą ir pasako fokusininkui, kuris stovi nusisukęs, viršutinį kauliukų skaičių. Fokusininkas iškart nustato, kiek akučių yra nematomose kauliuko pusėse. Kadangi priešingų

kauliuko pusių suma visuomet lygi 7, jis skaičiuoja toliau : $28 (4 \times 7)$ minus pasakytas skaičius = rezultatas. Šį fokusą galima rodyti su 2, 3, 5 ar daugiau kauliukų. Tuomet akučių suma bus lygi 14, 21, 35 ar kitas iš 7 besidalinantis skaičius.

PORELĖS

■■■■ Šiam žaidimui du kauliukai iš keturių nudažomi pieštuku pilkai. Baltieji – teigiami, pilkieji – neigiami, tai reiškia, kad abiejų baltųjų kauliukų skaičiai sumuojami ir iš gautos sumos atimama pilkųjų kauliukų suma. Kiekvienas žaidėjas meta 5 kartus. Visos tarpinės sumos, net ir neigiamos, užrašomos. Laimi žaidėjas, kuris po penkių metimų turi pačią didžiausią sumą.

PENKI METIMAI

DIDYSIS BANKAS

■■■■ Kiekvienas žaidėjas iš eilės tampa bankininku ir meta kauliukų už kitus žaidėjus. Priešininkas sprendžia ar po antro, trečio ir ketvirto metimo tarpinės sumos turi būti sudedamos, atimamos, dauginamos ar dalinamos. Kadangi kiekvieną aritmetinį veiksmą būtina atlikti po vieną kartą, ketvirtas veiksmas paaiškėja savaime. Penktas kauliukas metamas kiekvienam žaidėjui atskirai. Kadangi svarbu surinkti kuo daugiau taškų, žaidėjas stengiasi dauginti iš kuo didesnio skaičiaus ir dalinti iš kuo mažesnio. Pirmasis metimas $3 = 3$. Antrasis metimas 5; žaidėjas nusprendžia : $5 + 3$. Trečias metimas 6. Žaidėjas dauginą : $6 \times 8 = 48$. Ketvirtas metimas 1; žaidėjas nusprendžia dalinti 48 iš $1 = 48$. Penktas metimas 4; automatiškai atimamas : $48 - 4 = 44$. Dalinti su liekana negalima, išskyrus 5 metimą, kur liekana nubraukiama. Žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų, laimi statymą. Bankininkas negali laimėti statymo. Kitas variantas : jei dalybos veiksmas daromas po paskutinio metimo ir gaunamas rezultatas su liekana, tuomet žaidėjo statymas atitenka bankininkui.

KAULIUKŲ POKERIS

■ ■ ■ ■ ■ Visi stato po vienodą sumą. Po to iš eilės metami kauliukai. Žaidėjas su maksimalia kauliukų kombinacija laimi porą. Kaip ir pokeryje kombinacijos būna tokios (nuo mažiausių iki didžiausių):

1. Pora

Du kauliukai su vienodais skaičiais (dubletas) ir trys kauliukai su kitais skaičiais. Jei du žaidėjai išmeta porą, lemia didesnis skaičius; jeigu poros lygios, lemia didžiausias iš likusių trijų „mirusių“ kauliukų.

2. Dvi poros

Dukart po du kauliukus su vienodais skaičiais. Jei du žaidėjai turi vienodas poras, lemia likęs „miręs“ kauliukas.

3. Trijulė (trys vienodi skaičiai)

Trys kauliukai su vienodais skaičiais ir du su kitais skaičiais. Jei yra dvi vienodos trijulės, vėl lemia miręs kauliukas.

4. Eilė

Penki kauliukai su nuosekliai didėjančiais skaičiais. 2-3-4-5-6 yra daugiau už 1-2-3-4-5.

5. Pilnas namas

Viena trijulė ir viena pora. Kai trijulės vienodos, lemia pora.

6. Keturi vienodi (ketveriukė)

Keturi kauliukai su vienodais skaičiais ir vienas miręs kauliukas. Jei yra dvi vienodos ketveriukės, lemia miręs kauliukas.

7. Penki vienodi (pokeris)

Penki kauliukai su vienodais skaičiais. Jeigu du žaidėjai išmeta visiškai vienodą kombinaciją, jie pasidalina porą.

Dar įdomesnis yra šio žaidimo variantas, kuriame leidžiama didinti statymus. Žaidėjas, išmetęs pačią didžiausią kombinaciją, didina statymą. Kiti žaidėjai sutinka arba pasuoja.

YAM

■ ■ ■ ■ ■ 5 kauliukai, Yam-bloknotas, bet koks žaidėjų skaičius.

Yam – tai super – pokerio atmaina. Čia žaidžiama daugiau, nei 15 rundų ir svarbūs yra ne tik sėkmingi metimai, bet ir tinkamas skaičių išdėstymas. Kiekvienas žaidėjas nusibraižo yam – kortelėje lentelę iš 15 langelių ir stengiasi užpildyti juos kuo didesniais skaičiais. Naujokai pildo lentelę iš viršaus į apačią, o įgudę žaidėjai parenka iškritusiems skaičiams tinkamiausią vietą lentelėje. Svarbu po kiekvieno raundo padaryti įrašą lentelėje. Blogiausiu atveju rašomas 0. Galima mesti visus ar dalį kauliukų iki trijų kartų, tačiau nebūtinai.

Pradedančiųjų raundas:

Mes žaidžiame iš viršaus į apačią, t. y. pirmame raunde skaičiuojame tikrai vienetus, antrame – dvejetus, trečiame – trejetus. Po šešto raundo sudedame visus taškus. Tas kuris surinko virš 63 taškų papildomai gauna dar 25. O dabar aprašysime pokerio pozicijas:

1 pora – du vienodi skaičiai, pavyzdžiui 3 + 3 (6 taškai)

2 poros – dukart po du vienodus skaičius, pvz. 4 + 4 ir 5 + 5 (18)

3 vienodi – pvz. 5 + 5 + 5 (15)

4 vienodi – pvz. 1 + 1 + 1 + 1 (4)

mažoji gatvė – 1 + 2 + 3 + 4 + 5 (15)

didžioji gatvė – 2 + 3 + 4 + 5 + 6 (20)

pilnas namas – 1 pora ir 3 vienodi, pvz. 3 + 3 ir 5 + 5 + 5 (21)

šansas – galima įrašyti bet kokio metimo sumą, geriausia iš didelių skaičių, jei neiškrinta jokia kombinacija

Yam – 5 vienodi skaičiai – 50 taškų.

Įgudusio žaidėjo strategija: Nepaisant daugelio mėginimų iškrito tik du vienetai. Kur juos įrašyti? Viršuje, skaičių skyriuje ar grafoje „1 pora“ Aišku, kad į taškus! Juk du vienetai – tai labai maža pora. Gal kitą sykį Jums pasiseks labiau ir Jūs išmesite 6 + 6, t. y. 12 taškų. Juk pergale lemia

kuo didesnė bendra taškų suma. Sėkmės!... Tačiau vien sėkmės čia maža. Reikalinga taktika ir gera galva.

ŠEŠI METIMAI STILINGI TAŠKAI

■ ■ ■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta po šešis kartus, iš pradžių vieną kauliuką, po to du, tris.... šešis. Visų metimų taškai sumuojami. Antrame raunde visi vėl meta šešis kartus, tačiau atvirkštine tvarka. Iš pradžių šešis kauliukus, po to penkis... ir galiausiai vieną. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

KARALIUS NERO

■ ■ ■ ■ ■ Žaidimas skirtas dviems. Kiekvienas gauna po tris kauliukus ir paeiliui daro metimus, tol, kol vienas iš žaidėjų (pavadinsime jį A) neišmeta 6. Jeigu priešininkas (B) išmeta mažiau taškų, tuomet žaidėjas A laimi. Jeigu B žaidėjas išmeta tiek pat ar daugiau taškų, žaidėjas A meta dar kartą. Jis palieka savo šešiukę ir meta likusius du kauliukus. Čia B turi galimybę aplenkti A. Jis irgi palieka šešiukes. Laimi tas, kuris surenka daugiau taškų. Jei abu surinko vienodai taškų, metama dar po kartą.

TRIGUBAS DUBLETAS

■ ■ ■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas turi teisę vieną po kito padaryti tris metimus. Tikslas – išmesti trigubą dubletą. Antrą ir trečią kartą galima permesti nuo 2 iki 5 kauliukų. Laimi tas, kuriam iškrenta daugiau porų. Jei žaidėjai turi vienodus dubletus, lemia paprastas metimas.

DVYLIKA MINUS DEVYNI

■■■■■ Šio žaidimo pavadinimas toks, nes porinių skaičių suma (2, 4, 6) yra 12, o neporinių (1, 3, 5) – 9. Žaidžiami daugiau, negu trys rundai. Kiekvienas žaidėjas sumuoja lyginius skaičius ir atima nelyginius. Laimi tas, kurio galutinė suma yra didžiausia.

KELIONĖ Į AMERIKĄ

■■■■■ Žaidimo tikslas – minimaliu metimų kiekiu surinkti visus skaičius nuo 1 iki 6. Kiekvienas kauliukas, kuris tinka pagal eilės tvarką (pradedant 1 ir toliau), atidedamas į šoną. Kitas metimas daromas su likusiais kauliukais. Pavyzdžiui: iškrito 1, 2, 4, 5, 6, 6. Atidedami tikrai 1 ir 2, kadangi nėra trejetuko. Toliau metami 4 kauliukai. Kelionė iš Amerikos vyksta atbuline tvarka: nuo 6 iki 1. Kas pirmasis nusigaus tenai ir sugrįš atgal?

OHIO

■■■■■ Vienas žaidėjas veda – braižo lentelę su grafomis 1, 2, 3, 4, 5, 6, Ohio ir Suma, kiekvienam žaidėjui braižoma atskira grafa. Reikia per 7 metimus surinkti atitinkamas kombinacijas. Pati didžiausia „Ohio“ – nuosekli skaičių seka nuo 1 iki 6, už ją duodama 40 taškų. Po to 6 x 6 (36 taškai), 5 x 6 (30 taškų) ir tt. iki 6 x 1 (6 taškai). Kiekvienas žaidėjas, atėjęs jo eilei, gali 6 kartus mesti kauliukus; vieną arba kelis kauliukus, kurie labiausiai tinka kombinacijai, galima palikti ir mesti likusius. Vėliausiai po šešto metimo reikia nuspręsti, kokia tvarka įrašyti rezultatą. Jeigu žaidėjas nori turėti 6 x 6, 2 x 2, 1 x 1, jis gali, įrašyti du dvejetukus į 2-ą eilę, tikėdamasis, kad vėliau iškris daugiau šešetukų. Laimi tas, kuris, galutinai suskaiciavus rezultatą, turi daugiausia taškų.

PIKTOSIOS SEPTYNIUKĖS

■■■■■ Žaidimo tikslas – kuo dažniau (daugiausia tris kartus) sujungti du kauliukus, kurių skaičių suma yra 7. Pirmasis žaidėjas meta 6 kauliukus ir, jei pavyksta išmesti du kauliukus, kurių skaičių suma yra 7, palieka juos. Likusius kauliukus jis meta dar kartą, vėl palieka septyniukes ir, jei reikia, meta trečią kartą. Tokiu būdu jis surenka savo taškus ir nustato maksimalų metimų skaičių savo priešininkams. Po to, kai visi padaro savo metimus, skelbiamas nugalėtojas. Labiausiai vertinamos trys septyniukės, po to dvi septyniukės + 12 taškų, dvi septyniukės ir 11 taškų ir tt. Jeigu dviejų žaidėjų rezultatai sutampa, jie meta dar kartą.

TRYŠ TŪKSTANČIAI

■■■■■ Reikia kaip galima greičiau surinkti 3000 arba daugiau taškų. Šiame žaidime skaičiuojami tik vienetai ir penketai. Skaičiavimo schema tokia :

1	= 100
1-1	= 200
1-1-1	= 1000
1-1-1-1	= 2000
1-1-1-1-1	= 4000
1-1-1-1-1-1	= 8000
5	= 50
5-5	= 100
5-5-5	= 500
5-5-5-5	= 1000
5-5-5-5-5	= 2000
5-5-5-5-5-5	= 4000

Vienas žaidėjas gali mesti bet kiek kartų, jeigu jo metimai rezultatyvūs. Jeigu jis nieko neišmeta, meta kitas žaidėjas. Jeigu vienas žaidėjas surenka 3000 taškų, žaidimas nepasibaigia, kadangi visi žaidėjai turi padaryti vienodą metimų skaičių.

SKATAS

PREFERANSAS

3 žaidėjai lošia prancūziško (arba vokiško) standarto kortomis – kaladėje 32 kortos. Mostys pagal dydį skirstomos: kryžiai (1), pikiai (2), būgnai (3), čirvai (4). Kortos (iš eilės pagal dydį): septyni, aštuoni, devyni, dešimt, valetas, dama, karalius, tūzas. Metant burtus nustatoma, kas dalins kortas, tas žaidėjas stato 10 žetonų (centų ar pan.), išmaišo kaladę, duoda nukelti, ir pradžioje išdalina kiekvienam žaidėjui po 3 kortas, dvi užverstas kortas deda ant stalo (pirkis) ir duoda žaidėjams dar po keturias ir po tris kortas. Kiekvienas žaidėjas dabar turi po 10 kortų. Kiekvienas žaidėjas pasižiūri į savo kortas ir sprendžia, ar galės žaisti – tokiu atveju jam reikia paimti bent 6 kirčius – ar jis tik žais kartu – tokiu atveju jam reikia paimti bent jau du kirčius. Pirmasis žaidėjas ištaria „pas“ arba sutinka ir sako „vienas“, tai reiškia, kad žaidimas vyks kryžiais – pirmąja mostimi. Antras žaidėjas irgi gali pasuoti arba apsiūlyti daugiau (du). Dalijantis kortas turi tas pačias teises, jis pasuoja arba sako „trys“. Tas, kuris šaukia, žaidžia paskelbta mostimi arba aukštesne. Jeigu žaidėjas šaukė „tris“, jis negali žaisti dviejų ar vieno. Tam, kuris pasiūlo daugiausia, atitenka žaidimas. Jis ima pirkį (ant stalo gulinčias dvi kortas), prideda prie savųjų, paskelbia kozirius, išrenka dvi pačias nereikalingiausias kortas ir deda atgal ant stalo. Du likę žaidėjai sprendžia ar jiems pasuoti, ar vistuoti. Tas, kuris pasuoja, atidengia savo kortas. Jeigu pasuoja abu žaidėjai, lyderis pasiima statymą, o gretimais sėdintis žaidėjas (pagal laikrodžio rodyklę) padalina kortas. Jeigu abu žaidėjai vistuoja (arba vienas), tuomet lyderis pradeda žaidimą. Pirmas ėjimas daromas koziriu. Žaidėjas eina tol, kol iš jo neperima rankos. Tačiau, jeigu niekas negali perimti rankos, žaidėjai meta nereikalingas kortas ant stalo. Jeigu lyderis paėmė visus 10 kirčių, jis gauna po 1 žetoną už kiekvieną

kirtį. Jeigu vistuojantis žaidėjas nepaėmė nei vieno kirčio ar paėmė tik vieną, jis prieš kitą žaidimą išmoka 10 žetonų (arba statymą). Jeigu žaidėjas, paskelbęs žaidimą, pralošia, t. y. nesurenka 6 kirčių, tai kitame raunde jis stato dvigubą sumą, prie kurios pridedamas ankstesnis statymas. Norint, kad statymai neaugtų neribotai, galima nustatyti maksimalų statymą (pavyzdžiui 100 žetonų). Taip pat galima žaisti „iš rankos“. Tokiu atveju skelbiamas žaidimas, pirkis lieka ant stalo, o žaidėjas lošia patį didžiausią žaidimą. Žaidimas čirvais vadinasi „premija“ ir šaukiant reikia ištarti šį žodį. Jeigu lyderis laimi žaidimą, jis gauna iš priešininko 5 žetonus papildomai. Jeigu jis pralošia, tuomet papildomai išmoka likusiems žaidėjams po 5 žetonus.

GIRTUOKLIS

Žaidžia 2 žaidėjai. Kaladėje 20 kortų. Pati aukščiausia korta – tūzas – 11, dešimakė – 10, karalius – 4, dama – 3, valetas – 2. Žaidimo tikslas – surinkti 66 taškus. Žaidėjas išmaišo kortas ir duoda nukelti, viršutinė kaladės dalis dedama po apatine. Padalinamos kortos – tris kortas gauna priešininkas, tris – žaidėjas. Septintoji korta atverčiama – tai koziris. Po to kiekvienas žaidėjas gauna dar po 2 kortas. Likusios kortos dedamos skersai ant kozirio. Priešininkas deda bet kurią kortą, dalinęs žaidėjas šalia deda taip pat bet kokią kortą. Muša didesnė korta arba koziris. Tas kuris nukirto, pirmas ima iš kaladės kortą, po to kortą ima priešininkas. Paėmęs kirtį žaidėjas daro kitą ėjimą. Po to, kai kortos kaladėje baigiasi, įsigalioja mosties ir kortų viršenybės taisyklės. Žaidėjas, pežeidęs taisykles, praranda 3 taškus. Laimi tas, kuris pirmas susurenka 66 taškus. Jeigu nei vienas nesurenka tiek taškų, pergalę lemia paskutinis kirtis. Jeigu žaidėjas dar žaidimo metu surenka 66 taškus, jis sako „gana“ ir padeda kortas. Žaidimas baigtas. Jei žaidėjas pamiršo paskelbti, kad žaidimas baigtas, jis gali tai padaryti, kai nukerta dar vieną kortą. Jeigu niekas iš žaidėjų nepaskelbia

pergalės, tuomet lemia paskutinis kirtis. Jeigu žaidėjas, paskelbęs, kad surinko 66 taškus, suklysta, tuomet jo priešininkas laimi tiek taškų, kiek anas būtų laimėjęs, jei būtų surinkęs 66. Šiame žaidime galima skelbti poras : 20 ir 40. 20 taškų žaidėjas gauna, jei karalius ir dama yra vienos mosties. 40 taškų reiškia, kad karalius ir dama yra kozirinės mosties. Skelbti gali tik tai žaidėjas, prieš tai nukirtęs kortą. 20 arba 40 parodoma priešininkui ir viena iš šių kortų iš karto užeinama. Atverstą kozirį galima pakeisti į kozirinį valetą, jei žaidėjas jį turi. Yra dar viena galimybė – gražinimas. Tai reiškia, kad atversti koziriai gražinami į kaladę. Po to iš kaladės imti nebegalima ir įsigalioja mosties bei kortų viršenybės taisyklės. Žaidėjas, kuris gražino kozirį, privalo surinkti 66 taškus, kitaip jis pralaimi ir jo taškai atitenka priešininkui. Jei paralaimėjęs žaidėjas surenka 33 taškus, nugalėtojas gauna vieną pergalingą tašką, jei žaidėjas surenka mažiau, nei 33 taškus, nugalėtojas gauna 2 pergalingus taškus. Jei žaidėjas nesurenka nei vieno taško, tuomet nugalėtojas gauna 3 pergalingus taškus. Šie pergalingi taškai atimami iš 7 taškų, kuriuos žaidimo pradžioje turi kiekvienas priešininkas. Galutiniu nugalėtoju tampa tas, kas pirmasis pasiekia 0. Pralaimėjęs gauna padėkliuką alui. Jeigu nugalėtojas jau priėjo 0, o jo priešininkas vis dar turi 7 taškus, jis gauna du padėkliukus alui.

KRYŽKELĖS GIRTUOKLIS

Keturi žaidėjai, 20 kortų. Žaidžiamas paprastas „girtuoklis“. Du vienas prieš kitą sėdintys žaidėjai sudaro porą. Išmaišius kortas, ištraukiama apatinė ir ji tampa koziriu. Dalinantis žaidėjas duoda 5 kortas savo partneriui, po to žaidėjui iš kairės, žaidėjui iš dešinės ir galiausiai – sau. Jo partneris pradeda žaidimą. Jis gali iš karto skelbti 20 arba 40. Žaidėjas privalo dėti į mostą, Jeigu žaidėjas neturi tos mosties kortų, kuriomis buvo užeita, jis privalo dėti kozirį. Laimi komanda, pirmoji

surinkusi 66 taškus. Jeigu kuris nors žaidėjas turi labai geras kortas, jis gali žaisti solo. Jis eina pirmas ir turi vienas surinkti 66 taškus. Solo žaidime pergalingi taškai padvigubinami. Kitais atvejais taškai skaičiuojami, kaip įprastiniame žaidime.

ĮŽŪLUS GIRTUOKLIS

Keturi žaidėjai, 20 kortų. Kortos padalinamos visiems žaidėjams. Kai tik žaidėjas iš kairės gauna tris kortas, jis išrenka kozirį. Turintis kozirinį tūzą žaidėjas automatiškai tampa jo partneriu, tačiau jis negali šito garsiai skelbti. Tai paaiškėja tuomet, kai jis, pirmai galimybei pasitaikius, deda kozirinį tūzą. Kai žaidėjas gauna kozirinį tūzą, jis gali žaisti solo ir mėginti vienas surinkti 66 taškus. Tačiau jis tai slepia nuo savo partnerių. Žaidėjas privalo dėti į mostą, Jeigu žaidėjas neturi tos mosties kortų, kuriomis buvo užeita, jis privalo dėti kozirį. Laimi komanda, pirmoji surinkusi 66 taškus. Taškai skaičiuojami, kaip paprastame Girtuoklyje.

GIRTAS VALSTIETIS

Naudojamos tos pačios kortos, kaip ir paprastame žaidime. Tos pačios mostys ir kortų viršenybė. Žaidžiamos dvi partijos, kurios nustatomos burtų keliu. Partneriai sėdi vienas priešais kitą. Dalina tas, kuris ištraukia pačią vyriausią kortą. Pagal laikrodžio rodyklę kiekvienas žaidėjas gauna iš pradžių tris, po to dar dvi kortas. Šiame žaidime yra daug taktinių galimybių: Ruporas: žaidėjas, kuris pradžioje gauna tris kortas ir iš jų renka kozirį. Dažniausiai ta mostis, kurios jis daugiausiai turi. Jeigu jis negali nuspręsti, dalinantis žaidėjas, antrame dalinimo rate atverčia vieną kortą. Ši korta ir bus koziris. Dabar kiekvienas žaidėjas, pradedant ruporu siūlo savo variantus. Jeigu niekas nepasiūlo variantų, žaidžiama paprasta partija. Ruporas užaina, žaidėjas turi atsimušti. Kaip ir paprastame žaidime reikia surinkti 66 taškus. Kai tik viena iš partijų tai

padaro, ji garsiai apie tai paskelbia. Jeigu nei vienai partijai nepavyksta to padaryti, tuomet lemia paskutinis kirtis. Kaip ir įprastinėje partijoje, skaičiuojami pergalingi taškai (1–3). Partija kuri nuo pradinių 24 taškų pirmoji pasiekia 0 – laimi. Priešininkas gauna spalvotą ratuką.

Kontra: Lyderio priešininkas gali pakeisti kiekvieną žaidimą. Kontra padvigubina statymą. Žaidėjas gali tai padaryti tuomet, kai jis turi tokią gerą kortą, kad yra galimybė laimėti.

Girtuoklis: (6 pergalingi taškai): Girtuoklį gali paskelbti ruporas arba jo partneris. Ruporas užėina Jis turi paimti pirmus 3 kirčius ir jais surinkti 66 taškus. Jeigu po dviejų kirčių gana ir pašaukiama 20 arba 40, tuomet jis laimi. Jeigu Girtuoklį paskelbia ruporo partneris, tuomet ruporas užėina, o partneris tęsia žaidimą. Šiuo atveju 20 ar 40 skaičiuojama tik tuomet, jei juos šaukia žaidėjas, paskelbęs Girtuoklį, o ne ruporas. Kontra – girtuoklis (12 pergalingų taškų): Jeigu žaidėjas turi tokias geras kortas, kad jis gali surinkti 66 taškus per du kirčius, jis gali paskelbti Kontra – girtuoklį. Čia irgi užtenka keleto kirčių, kad surinktum 66 taškus.

Ėjimas (9 pergalingi taškai): Taipogi vadinamas „prasiveržimu“. Šiame variante nėra kozirių. Čia kerta tik mostis. Kiekvienas žaidėjas gali skelbti Ėjimą. Norėdamas laimėti jis privalo paimti visus 5 kirčius.

Girtas valstietis (12 pergalingų taškų): tas pats Ėjimas, tik su koziriu. Jį gali skelbti tik ruporas arba jo partneris. Ruporas užėina pirmas. Spalvotas ratukas (18 pergalingų taškų): šis variantas vadinamas dar žinomas, kaip „ponų ratas“. Gali skelbti žaidėjas, kuris turi 5 vienos mosties kortas, bet ne ruporas.

Kontra – girtas valstietis (24 pergalingi taškai): Šis žaidimas gali nulemti spalvoto ratuko likimą. Jeigu ruporo priešininkas turi tokias geras kortas, kad, nežiūrint į paskelbtą kozirį ir į tai, kad ruporas eina, jis gali permušti visas kortas, tuomet jis skelbia Kontra – girtą valstietį.

Herrenschnapser (24 pergalingi taškai): Gali žaisti tik ruporas. Šis žaidimas gali nulemti spalvoto ratuko likimą.

Žaidimą skelbia ruporas. Dalinančio žaidėjo partneris gali su paskelbimu sutikti, nesutikti arba pasiūlyti savo variantą. Tą patį pagal laikrodžio rodyklę daro ir kiti du žaidėjai. Su partnerio pareiškimu negalima nesutikti. Kiekvienas žaidėjas gali skelbti tik vieną kartą ir negali atsisakyti savo skelbimo. Žaidžiamas paskutinis paskelbtas variantas.

Taktinių variantų apžvalga :

1 paprastas ruporas	1–3 taškai
2 girtuoklis	6 taškai
3 ėjimas	9 taškai
4 kontra-girtuoklis	12 taškų
5 girtas valstietis	12 taškų
6 spalvotas ratukas	18 taškų
7 kontra-girtas valstietis	24 taškai
8 Herrenschnapser	24 taškai

DĖMESIO!

Žaidžia 2, 4 arba 6 žaidėjai prancūziškomis kortomis. Dalinantis žaidėjas išdalina visiems po lygiai kortų. Kortos dedamos nugarėlėmis į viršų priešais kiekvieną žaidėją. Vienas iš žaidėjų sukomanduoja „dėmesio!“ arba „viens du trys!“ Tuo momentu visi žaidėjai atverčia savo viršutinę kortą ir greitai nužvelgia ją ir priešininkų kortas. Žaidėjas, kuris pirmas pamato to paties rango kortą, greitai deda savąją ant priešininko kortos. Jeigu abu padaro tai vienu metu, kortos lieka pas žaidėjus. Surinktos kortos dedamos atskirai. Jei žaidėjas suklysta, jis praleidžia vieną raundą. Mostis neturi reikšmės. Svarbiausia yra kortos rangas. Jeigu žaidėjas atverčia karalių ir pamato, kad jo priešininkas irgi turi karalių, jis kerta.

ČIRVŲ TŪZAS-ČIRVŲ DEŠIMAKĖ

4 žaidėjai 32 kortos. Kiekvienas žaidėjas gauna 8 kortas. Žaidėjai, kurie turi čirvų tūzą ir čirvų dešimakę žaidžia prieš likusius žaidėjus. Nei vienas

iš žaidėjų nei žodžiais, nei gestais neišduoda, kad turi kozirį. Koziriai visuomet čirvai. Pagal rangą jie rikiuojasi taip: tūzas, dešimakė, karalius, dama, valetas, 9, 8, 7. Jeigu ir tūzas ir dešimakė yra vienosė rankose, tai žaidėjas lošia solo prieš likusius žaidėjus. Tokiu atveju solo žaidimą reikia paskelbti. Žaidėjas arba pora laimi žaidimą, jei surenka bent 61 tašką. Kortų vertė: tūzas – 11, dešimakė – 10, karalius – 4, dama – 3, valetas – 2, kitos kortos – 0.

ŠNIP, ŠNAP, ŠNUR

Žaidžia neribotas žaidėjų skaičius prancūziškomis kortomis. Visi žaidėjai gauna po lygiai kortų. Likusios kortos dedamos ant stalo ir tampa statymu, jei dėl kurios nors kortos tūrkumo nebus galima tęsti žaidimo. Pirmasis žaidėjas deda bet kokią kortą ir sako „šnip!“. Žaidėjas, turintis čirvų 8 deda ją ant 7 ir sako „šnap!“. po to dedama 9 – „šnur!“, čirvų 10 – „bazilorum“, čirvų valetas – „bur!“, kortas deda tie žaidėjai, kurie jas turi. Toliau eina dama – „šnip!“, karalius – „šnap!“ ir tūzas – „šnur!“. Tas, kuris padėjo paskutinę kortą, gali dėti bet kokią kitą kortą ir tęsti – „bazilorum“. Pilnai sudėti penketukai, kaip muštos kortos, dedamos į šalį, nugarėlėmis į viršų. Laimi tas, kuris pirmas išdeda visas kortas.

ŠIRDELĖ

Žaidžia trys žaidėjai 24 kortom. T, K, D, V, 10, 9. Arba 4 žaidėjai 32 kortom (8 ir 7). Širdelė susideda iš 8 žaidimų, kurie vertinami visi kartu. Nėra kozirių, bet reikia dėti į mostą. Pirmame žaidime nukirsti čirvai vertinami su minuso ženklu: T = –11, 10 = –10, K = –4, D = –3, V = –2, 9, 8, 7 = –2. Kitame žaidime reikia stengtis paimti kiek galima daugiau kirčių. Kiekvienas kirtis – +10 taškų. Trečiame žaidime – atvirkščiai: kiekvienas kirtis – minus 10 taškų. Ketvirtame žaidime kiekvienas kirtis, kuriame yra dama duoda minus 20 taškų. Penktame žaidime negalima imti čirvų

karaliaus, jis duoda -40 taškų. Šeštame žaidime paskutinis kirtis duoda + 40 taškų. Septintame žaidime – atvirkščiai – minus 40. Aštuntasis žaidimas – tai pridėjimas. Pradedama nuo valetų ir prie jo pagal rangą dedamos kitos kortos. Žaidėjas, kuris pridėjo paskutinis gauna 0 taškų, priešpaskutinis 10, trečias nuo galo 20 ir taip toliau. Laimi tas, kuris surinko daugiausia teigiamų taškų.

MELAGIS

Žaidėjų skaičius neribotas, 32 kortos (arba 52, jei žaidžia 5 ir daugiau žaidėjų). Visi žaidėjai gauna po lygiai kortų. Likę kortos žaidime nedalyvauja. Pirmas žaidėjas deda 1 kortą ir pasako jos dydį (7). Kitas žaidėjas deda ant viršaus kortą ir taipogi sako jos dydį (8). Kiekvienas žaidėjas turi teisę dėti tą kortą, kurią skelbia arba meluoti. Pirmojo raundo gale kiekvienas žaidėjas, kuris netiki, kad padėta teisinga korta gali sušukti „netikiu!“ ir jei patikrinus išaiškėja, kad buvo pameluota, melagis pasiima visą kaladę. Jeigu žaidėjas, kuris pareikalavo atversti kortą, suklydo ir korta buvo teisinga, jis pats pasiima visą kaladę. Žaidimas trunka iki tol, kol vienas iš žaidėjų nepadeda paskutinės kortos. Paskutinė korta netikrinama.

PASIKLYDĘS RITERIS

Šis žaidimas iš esmės toks pats, kaip ir „Juodasis Peteris“, žaidžiama preferanso kortomis. Trys karaliai išmetami, žaidime lieka tik kryžių karaliaus. Kortos išmaišomos ir padalinamos visiems po lygiai. Iš pradžių kiekvienas žiūri, ar neturi poros. Pora laikomos bet kokios dvi vienodos kortos, nepriklausomai nuo mosties. Poros atidedamos. Iš eilės kiekvienas žaidėjas traukia kortą iš savo kaimyno kairėje. Jeigu išeina pora, jina atidedama. Galiausiai lieka tik karalius – Pasiklydęs riteris. Jo turėtojai, kaip bauda, užmaunamas ant galvos puodas.

GAISRAS

Žaidžia keturiose, 28 kortomis. Kortų tvarka : T, K, D, V, 10, 9, 7 (8 nežaidžia). Valetas laikomas vyriausiu koziriu. Dalinantis žaidėjas duoda 4 kartus po 2, 4 kartus po 3 ir 4 kartus po 2 kortas. Kiekvienas gauna 7 kortas. Pirmoji ranka (arba jei jis pasuoja, jo kaimynas iš kairės) skelbia „gaistras“, jei tikisi paimiti 3 kirčius. Kiti žaidėjai gali savo ruožtu siūlyti, sakdami „4 kirčiai“, „5 kirčiai“ arba „6 kirčiai“. Jei likę žaidėjai sutinka su paskutiniu pasūlymu, jie sako „aš žaidžiu!“ Tas, kuris žaidžia, nustato kozirį. Koziris nustatomas po šaukimų. Solo žaidėjas pradeda žaidimą. Toliau užaina tas, kas paėmė kirtį. Reikia dėti į mostą. Jeigu žaidėjas neturi reikiamos mosties, jis deda kozirį. Jeigu laimi solo žaidėjas, moka priešininkai. Jeigu jis pralošia, tuomet jis moka priešininkams po lygiai. Išmokos dydis nustatomas taip: degti – 1 žetonas – 3 kirčiai solo žaidėjui, 4 kirčiai – 2 žetonai, 5 kirčiai – 3 žetonai, 6 kirčiai – 3 žetonai, Bettel (nei vieno kirčio) – 5 žetonai, Durchmarsch (7) – 6 žetonai. Bettel ir Durchmarsch niekados neskelbiami, jie atsiranda savaime, žaidimo eigoje.

MANO TETA, TAVO TETA

Tai vienas iš labiausiai žinomų ir lengviausių sėkmės žaidimų. Žaidžiama skato kortomis. Žaidimo pradžioje išrinktas bankininkas ant stalo ar ant didelio popieriaus lapo piešia 4 vienodas, maždaug delno pločio linijas. Linijų galuose užrašyta :

1 linija: viršuje tūzas – apačioje 10

2 linija: viršuje karalius – apačioje 9

3 linija: viršuje dama – apačioje 8

4 linija: viršuje valetas – apačioje 7

Žaidimo dalyviai linijų galuose sudeda bet kokį žetonų skaičių. Bankininkas išmaišo kortas ir atverčia dvi viršutines. Pirmąją deda kairėje: „mano teta“. Nenoromis jis ištraukia tai, kas buvo pastatyta ant tos kortos. Antrą kortą jis deda dešinėje: „tavo teta“. Dabar jis išmoka tai, kas

buvo pastatyta ant tos kortos. Ir taip toliau: „mano teta – tavo teta!“. Apatinė kaladės korta neatverčiama. Jeigu iškreinta dvi vienodos kortos, kairėn ir dešinėn (pavyzdžiui du tūzai), tuomet bankininkui atitenka pirmosios rankos teisė.

VIENUOLIKA

Žaidžia dviese arba trise 32 kortomis. Kiekvienam žaidėjui tris kartus padalinama po 2 kortas. Likusios kortos dedamos į kaladę. Paėmus kirtį, vertinami tik paveikslukai (tūzas, karalius, dama, valetas) ir dešimakė. Mostis neturi reikšmės. Kadangi kaladėje iš viso 20 tokių kortų, tai nugalėtojas privalo surinkti bent 11 iš jų. Pirmoji ranka pradeda žaidimą. Kiekvienas žaidžia, kaip nori ir stengiasi paimiti kaip galima daugiau „rezultatyvių kortų“. Žaidėjai paeiliui ima kortas iš kaladės. Paskutiniai 6 kirčiai (pagal susitarimą) žaidžiami į mostą. Abu pralaimėjusieji moka nugalėtojui sutartą sumą, jei šiam pavyko paimiti 11 rezultatyvių kortų. Jeigu nugalėtojas turi 15 rezultatyvių kortų, jam išmokama dviguba suma, jeigu dvidešimt – triguba.

MIAU-MIAU

Žaidžia nuo dviejų iki penkių žaidėjų 32 kortomis. Kirčiai nevertinami, tūzų nėra. Padalinama po 5 kortas, likusios dedamos ant stalo, viršutinė korta atverčiama ir dedama šalia. Pirmoji ranka eina. Jis deda kortą virš atverstosios. Tai turi būti tos pačios mosties arba rango korta. Pavyzdžiui, ant čirvų karaliaus galima dėti kitą karalių ar bet kurį čirvą. Jei žaidėjas neturi reikiamos kortos, jis gali dėti valetą ir pakeisti mostą. Tarkime, ant stalo čirvai. Žaidėjas deda kryžių valetą ir skelbia pikius. Kitas žaidėjas atitinkamai turi dėti pikius. Jeigu žaidėjas neturi valetų, jis ima kortą iš kaladės. Po to ėjimas pereina kitam. Jeigu žaidėjas paėmė iš kaladės netinkamą kortą, jis pasilieka jį sau, o žaidžia kita korta. Dedama tik viena korta.

Yra kitas, įdomesnis žaidimo variantas: Jeigu vienas žaidėjas padėjo septyniukę, kitas žaidėjas ima iš kaladės dvi kortas ir praleidžia ėjimą. Jeigu padedama aštuoniukę, žaidėjas ima vieną kortą. Tas, kuris pirmasis išdėlioja visas kortas, šaukia „Miau-Miau“ ir laimi. Kiti žaidėjai paskačiuoja likusias kortas taip: valetas – 2, dama – 3, karalius – 4 ir tūzas – 11 ir užrašo rezultata. Raundas pasibaigia, jeigu vienas iš žaidėjų surinko 100. Jis išmoka kitiems žaidėjams iš anksto sutartą sumą.

PLIUS PENKI

Žaidžia 2–4 žaidėjai 32 kortomis. Kortų rangai žaidime: tūzas, dešimt, karalius, dama, valetas, devyni, aštuoni, septyni. Skačiuojami kirčiai, o ne taškai. Kortos išmaišomos ir padalinamos. Kiekvienas gauna 5 kortas. Žaidžia pirmoji ranka. Visi kiti deda į mostą – jeigu gali – kitos kortos numetamos. Kiekvieno tikslas – paimti kuo daugiau kirčių. Žaidimo pradžioje vedantysis nubraižo popieriaus lapelyje po stulpelį kiekvienam žaidėjui. Kiekvienas žaidėjas gauna 15 taškų. Tas, kuris žaidimo metu likviduoja visus savo taškus – laimi. Už kiekvieną kirtį duodamas vienas taškas. Jei žaidėjas nepaima nei vieno kirčio jis gauna baudą – penkis taškus, kurie pridedami prie jau turimų penkiolikos. Po kiekvienos partijos skaičiuojamas tarpinis rezultatas. Nugalėtojas dažniausiai nustatomas po kelių partijų. Kiekvienas žaidėjas išmoka partneriui skirtumą tarp jo ir savo taškų.

SEPTYNIOLIKA IR KETURI

Žaidimo pradžioje išrenkamas bankininkas, kuris užpildo banką žetonais. Iš šios kasos vėliau išmokami laimėjimai, tačiau ne didesni, nei banke esanti suma. Kiekvienas žaidėjas stato iš anksto sutartą sumą – 32 kortos (7-tūzas) dedamos ant stalo užverstos. Dabar reikia dviem ar daugiau kortom surinkti 21 tašką. Kortų vertė: septyni, aštuoni, devyni, dešimt, valetas – vienas taškas,

dama – vienas taškas, karalius – du taškai, tūzas – vienuolika taškų. Pirmas žaidėjas turi paskelbti banką, t. y. sumą, kurią jis stato. Bankininkas duoda jam viršutinę kaladės kortą, kitą kortą deda priešais save, o trečią vėl duoda žaidėjui. Jeigu žaidėjas prašo dar vienos kortos, bankininkas gali duoti ją atverstą. Kiekvienas žaidėjas gali imti bet kokį skaičių kortų, kol nesurinks sumos – 21, kurią jis paskelbia. Jei žaidėjas viršija 21, ėjimas pereina kitam žaidėjui. Jeigu žaidėjas turi mažiau, nei 21 tašką, jis gali pasuoti, neatidengdamas savo kortų. Tokiu atveju bankininkas atverčia savo kortas ir perka iki „pas“ arba iki viršijimo (daugiau, nei 21 taškas). Tas, kuris iš karto ar palaipsniui surinko 21 tašką – nugali. Jeigu bankininkas ir žaidėjas turi vienodą skaičių – tuomet laimi bankininkas. Kiekvienas žaidėjas gali pasuoti ir pirkti, kiek tik nori. Kadangi vienodų kortų atveju laimi bankininkas, žaidėjui geriau yra išmėginti visas galimybes laimėti žaidimą.

ŠUO

Žaidžia 2–5 žaidėjai 32 kortomis. Žaidėjas, turintis pikių 8 pradeda ir deda bet kokios mosties kortą. Kitas žaidėjas šalia deda tos pačios mosties bet kokio rango kortą ir ant jos deda bet kokios mosties ir rango kortą. Kiti žaidėjai taip pat deda savo kortas. Laimi tas, kuris pirmasis išdėlioja visas kortas. Žaidėjas, kuris nebeturi reikiamos mosties kortos, priverstas imti iš kaladės. Laimėjus 1, 2, 3 žaidėjams, likę žaidžia toliau, kol neišaiškės pralaimėtojas. Jis išmoka žaidėjams sutartą sumą. Daugiausia gauna nugalėtojas ir tt.

PENKIASDEŠIMT VIENAS

2–4 žaidėjai. Žaidžiama skato kortomis. Vienas žaidėjas išmaišo ir padalina kortas – kiekvienam po 5. Likusios kortos keliauja į kaladę. Viršutinė korta nukeliama ir atversta dedama šalia kaladės. Pradedama kortas dalinęs žaidėjas. Jis ima vieną

kortą iš kaladės, o vieną iš savo kortų deda šalia atverstosios. Tuo pačiu jis sudeda abiejų kortų vertes. Jeigu, tarkime, guli karalius (4), o žaidėjas šalia padeda tūzą (1), jis sako „penki“. Šiame žaidime kortos turi kitokias vertes: tūzas – 1, karalius – 4, dama – 3, valetas – 2, dešimakė – minus 1, devyni – 0, aštuoni – 8, septyni – 1. Iš eilės žaidėjai traukia kortas iš kaladės, greta deda savąsias ir skaičiuoja taškus. Padėjęs dešimakę žaidėjas ne prideda, o atima vienetą iš bendros sumos. Žaidimas tampa įdomus, kai bendra suma peržengia 30, kadangi pralaimi tas žaidėjas, kuris pasiekia ar peržengia 51 taško ribą. Patartina laiku išdėlioti tinkamas kortas ir taip išvengti nelemto skaičiaus 51.

ECARTE

Žaidimas dviems. 32 kortos. Abu žaidėjai gauna po 5 kortas, viena korta atverčiama ir dedama šalia kaladės, tai koziris. Kiekvienas žaidėjas sprendžia, ar jam reikia pasikeisti „blogas“ kortas į kortas iš kaladės. Po to žaidėjai daro įnašus. Žaidžia pirmoji ranka. Tikslas – paimti bent tris kirčius. Reikia kirsti į mostą. Žaidėjas, paėmęs kirtį, daro kitą ėjimą. Už 3 kirčius duodamas 1 taškas, už visus penkis – du taškai. Laimi tas, kuris surenka iš anksto nustatytą taškų skaičių.

TURI BŪTI LYGIAI PENKIOS!

Žaidžiama preferanso kortomis. Vienas žaidėjas išmaišo kortas ir padalina visiems žaidėjams po lygiai. Likutis, jeigu jis yra, dedamas į kaladę. Ji naudojama tuomet, kai trūkstant reikalingos kortos, žaidimas patenka į aklavietę. Pradedama žaidėjas iš dešinės nuo dalinančio. Jis deda ant stalo bet kokią kortą (pavyzdžiui čirvų 7) ir sako „vienas“. Tas, kuris turi čirvų 8 deda ją ant viršaus ir sako „du“. Toliau – čirvų 9 (trys), čirvų 10 (keturi) ir čirvų valetas (baigta). Žaidėjai dėlioja kortas, kurias laiko rankose. Toliau dedama čirvų dama (vienas), čirvų karalius (du) ir čirvų tūzas (trys).

Žaidėjas, padėjęs tūzą, gali dėti ant viršaus bet kokią kortą ir sakyti „keturi“. Surinktus penketus apverčia ir deda į šoną. Laimi tas, kas pirmasis išdėlioja visas kortas.

LAIMI PASKUTINIS KIRTIS

Žaidžia du arba keturi žaidėjai, kadangi visa 32 kortų kaladė išdalijama. Kortos pagal rangą: tūzas, 10, 9, 8, 7, karalius, dama, valetas. Visos mostys lygios. Kortas padalinęs žaidėjas užaina pačia mažiausia korta. Likę deda bet kokią tos mosties kortą. Jei žaidėjas neturi reikiamos mosties, jis gali dėti bet kurią kortą. Žaidimo tikslas – paimti paskutinę kirtį. Todėl iki paskutinio momento patartina saugoti dideles kortas. Reikia stengtis įsidėmėti, kokios kortos išėjo. Geriausia pabaigai pasilikti vienintelę kurios nors mosties kortą ir pačią vyriausią kitos mosties kortą. Priešpaskutiniame ėjime metamos didžiausios kortos. Dažniausiai užeinama tokia mostimi, kurios niekas nebeturi, Tokios kortos nukirsti neįmanoma!

TURKIŠKAS KARDAS

Neribotas žaidėjų skaičius, 32 kortos. Kortas dalina bankininkas. Žaidėjas viena korta perskiria kaladę į dvi dalis ir deda viršutinę dalį į apačią. Bankininkas reikalauja pasakyti vieną kortą. Dabar galima lažintis. Bankininkas traukia kortas iš kaladės ir deda jas paeiliui į kairę pusę nuo kaladės ir į dešinę. Jeigu įvardinta korta atsiduria kairėje, tuomet laimi bankas, jeigu ji dešinėje, tuomet bankas išmoka žaidėjams dvigubą statymą.

RED DOG

32 kortos, neribotas žaidėjų skaičius. Kiekvienas gauna po 3 kortas, trys kortos nugarėlėmis į viršų dedamos ant stalo. Kiekvienas daro įnašą į banką. Pirmoji ranka pradeda žaidimą ir atverčia pirmąją kortą. Viena iš savo kortų jis mėgina nukirsti atverstą kortą (7 – pati mažiausia, tūzas – pats

didžiausias, kirsti reikia į mostą). Jeigu pavyksta nukirsti, jis gauna iš banko dvigubą įnašą. Jeigu nepavyksta, tuomet kitas žaidėjas atverčia antrą kortą ir pamėgina nukirsti vieną iš dviejų atverstų. Jei nei vienam žaidėjui nepavyksta nukirsti kortos, statymas padvigubinamas. Raundas baigiasi, jei visi žaidėjai po vieną kartą pamėgino nukirsti kortą. Jei banke nebelieka pinigų, žaidėjai ją papildo.

TRILAPIS

2–5 žaidėjai, 32 kortos. Kiekvienas žaidėjas gauna 3 kortas. Žaidėjai daro įnašus, įnašų suma turi dalintis iš trijų. Viršutinė kaladės korta nukeliama – tai koziris. Priklausomai nuo kortų žaidėjai gali išeiti iš žaidimo, žaisti toliau ir keisti savo kortas į kortas iš kaladės. Pakeitus kortas pradedamas žaidimas. Reikia dėti į mostą arba kirsti koziriu. Už kiekvieną kirtį žaidėjas gauna trečdalį banko. Nesurinkęs nei vieno kirčio žaidėjas, moka trigubą įnašą.

JUDANTIS TRILAPIS

Norint pakelti statymus „Trilapyje“, galima susitarti taip: Jeigu prieš žaidimo pradžią vienas iš žaidėjų atsisako keisti kortas, likusieji turi padvigubinti statymą. Jeigu keistis atsisako keletas žaidėjų, likę turi padidinti statymą keletą kartų.

KAMERŪNO SKATAS

Trys ar daugiau žaidėjų. Iš pradžių burtų keliu išaiškinama, kas bus bankininkas. Kiekvienas žaidėjas gauna po 3 kortas ir deda priešais save atverstas. Bankininkas iš eilės ima atvertinėti kortas iš kaladės. Jeigu kurio nors žaidėjo korta yra to paties rango, kaip atverstoji, jis moka į banką sutartą įnašą. Antrą kartą jis moka dvigubą įnašą, trečią kartą – trigubą. Kai tik sumokamas trigubas įnašas, žaidimas pasisuka į kitą pusę: dabar bankininkas pirmą kartą moka dvigubą įnašą, antrą kartą – trigubą, trečią kartą – keturgubą. Po to vėl moka žaidėjai. Raundas baigiasi, kai

atverčiamos visos kortos. Banką perima kitas žaidėjas.

NAKTINĖ KEPURAITĖ

Žaidėjų skaičius neribojamas, priklausomai nuo jų skaičiaus, žaidžiama 32 arba 52 kortų kalade. Stalo viduryje guli išdėlioti žaidimo žetonai, kurių yra vienu mažiau, negu žaidėjų. Kiekvienas žaidėjas skuba kaip galima greičiau surinkti vieno rango kortų ketveriukę (pavyzdžiui 4 karalius, dešimakes, tūzus ar valetus). Jeigu padalinus kortas kuris nors žaidėjas jau turi ketveriukę, jis iš karto gauna žetoną. Kiti stengiasi surinkti ketveriukę. Kas užsižiopso – tas naktinė kepuraitė. Tie, kas iš karto negavo ketveriukės, keičiasi kortomis su savo kaimynais iš kairės. Žaidėjas, surinkęs ketveriukę, greitai čiumpa žetoną. Po to, kai išaiškėja, kuris yra „naktinė kepuraitė“, visi parodo savo žetonus ir ketveriukes, kaip įrodymą, kad jie nesukčiavo. Žaidimas vyksta toliau, kol nesurenkama paskutinė ketveriukė.

NUO DVIDEŠIMTIES

Žaidžia nuo 2 iki 5 žaidėjų 32 kortomis. Kortos pagal rangą, iš viršaus į apačią: tūzas, dešimt, karalius, dama, valetas, devyni, aštuoni, septyni. Pirmas žaidėjas išmaišo kortas, duoda nukelti ir padalina visiems po 3. Dabar žaidėjas, sėdintis jam iš kairės turi paskelbti kozirį. Koziris kerta visas kitas kortas. Po to, kai paskelbiamas koziris, žaidėjai gauna dar po dvi kortas. Blogas kortas galima pasikeisti, tačiau tik tai tris. Dabar galima pradėti žaidimą. Pirmoji ranka užaina, kiti deda į mostį arba kerta koziriu, jei reikiamos mosties nėra. Jei nėra ir kozirių, gali dėti, ką nori. Kirtį gavęs žaidėjas eina toliau. Po to, kai surenkami visi 5 kirčiai, skaičiuojami taškai. Žaidimo pradžioje kiekvienas turi 20 taškų. Už kiekvieną paimtą kirtį, atimamas vienas taškas, jeigu kirtis paimtas čirvu, tuomet už jį nurašomi 2 taškai. Jeigu žaidėjas nepaėmė kirčių, jam prirašomi 5 taškai, o jei jis be

to dar turėjo kozirį – čirvą – tuomet dešimt taškų. Laimi žaidėjas, kuris pirmas pasiekia 0.

TROUPER

Žaidėjų skaičius neribojamas; 32 kortos. Išrenkamas bankininkas. Kiekvienas žaidėjas priešais save padeda bet kokį žetonų skaičių – statymą. Šį statymą bankininkas išmoka kiekvienam pralaimėjusiam žaidėjui. Jeigu žaidėjas laimi – jo statymas keliauja į banką. Pergalę ar pralaimėjimą lemia šios taisyklės: Bankininkas išmaišo kortas, duoda nukelti, deda kaladę priešais save ir atverčia viršutinę kortą. Tai yra jo vertinga korta, kurią jis deda į kairę nuo kaladės. Kita jo atversta korta – tai vertinga žaidėjų korta. Ją bankininkas deda į dešinę nuo kaladės. Trečioji ir kitos kortos dedamos ant stalo vidurio. Tai kortos, kurios lemia pergalę arba pralaimėjimą. Jei bankininko korta – valetas ir jis ištraukia valetą, kaip vidurinę kortą, tuomet jis laimi ir susirenka visus žaidėjų statymus. Kitu atveju, jis išmoka visus statymus žaidėjams ir galima pradėti naują rundą. Jeigu bankininko ir žaidėjų kortos sutampa, tuomet bankininkas laimi iš karto – nebereikia traukti vidurinių kortų. Po kiekvieno raundo bankininku tampa kitas žaidėjas.

PAKEITIMAS

Šį žaidimą žaidžia 3–4 žaidėjai 24 kortomis arba 5–6 žaidėjai 32 kortomis. Visi žaidėjai gauna po 4 kortas. Dar 4 kortos dedamos ant stalo. Likusios kortos žaidime nedalyvauja. Žaidėjas, sėdintis iš kairės nuo dalinančio, pradeda žaidimą. Žaidimo tikslas – surinkti 4 vienos mosties kortas, tai duoda 41 tašką. Tūzas – 11, karalius, dama, valetas, dešimakė – 10, devynakė – 9, aštunakė – 8, septynakė – 7. Žaidėjas iš kairės nuo dalinančio pradeda žaidimą. Jis keičia vieną arba visas savo kortas į gulinčias ant stalo kortas. Kortas keičia visi žaidėjai paeiliui. Negalima keisti 2 ar 3 kortų. Keisti nėra būtina. Jeigu žaidėjas surinko 41 tašką vienos

mosties kortomis – žaidimas baigtas. Kiekvienas skaičiuoja tos mosties kortas, kurios daugiausia turi. Žaidėjas, turintis mažiausiai taškų pralaimi ir jam užrašomas minusas. Žaidėjas, surinkęs penkis minusinius taškus pralaimi visą partiją. Norint pagreitinti žaidimą, galima rinkti to paties rango kortas ir taip uždirbti 41 tašką (pavyzdžiui 4 valetai, 4 tūzai).

GYVYBĖ IR MIRTIS

Žaidžia du žaidėjai 32 kortomis. Visos kortos išdalinamos. Paskutines dvi kortas žaidėjai atverčia Pradedą žaidėjas, turintis vyresnę kortą. Žaidėjas ima šias dvi kortas ir deda priešais save ant stalo. Mostis reikšmės neturi. 7 – pati mažiausia korta. Pagal rangą kortos rikiuojasi: 7, 8, 9, 10, valetas, dama, karalius, tūzas. Žaidimas prasideda, kai žaidėjai atverčia dar po vieną kortą. Abi kortos atitenka tam, kurio korta vyresnė. Jeigu atverčiamos dvi vienodos, tuomet žaidėjai verčia dar po vieną kortą ir deda ant viršaus. Žaidėjas, kurio korta vyresnė, pasiima visas keturias. Jei ir antru vertimu iškrenta vienodos kortos ši procedūra kartojama toliau. Jeigu pradžioje padalintos kortos pasibaigia, žaidėjas tęsia žaidimą kortomis, kurias laimėjo žaidimo eigoje. Laimi tas, kuris susirenka visas kortas.

POKERIS

Pagrindinis pokerio principas yra tas, kad meistras, žinodamas ir naudodamas visas taktines šio žaidimo galimybes ir taisykles, gali laimėti net ir tuomet, kai turi blogas kortas. Pokerį dažniausiai žaidžia didele kalade (52 kortos arba 53, jeigu žaidžiama su džokeriu). Jei žaidėjų nedaug, naudojama 32 kortų kaladė (T, K, D, V, 10, 9, 8, 7). Pokeryje nedaromi ėjimai ir nekertama, kaip kituose kortų žaidimuose. Pokeris – tai varžybos. Nugalėtoju tampa žaidėjas turintis geriausią kortą, arba žaidėjas, kuris pasinaudodamas žaidimo strategija ir taktinėmis gudrybėmis, sugeba įtikinti

priešininkus, kad jo korta – pati geriausia ir priverčia juos kapituliuoti. Kortų kombinacijos ir jų vertė (nuo pačios didžiausios iki pačios mažiausios kombinacijos).

1. 1 pora – one pair
Dvi vienodo rango kortos ir bet kokios kitos trys kortos, pavyzdžiui: pikių T, čirvų T, kryžių 6, čirvų 4, pikių 3. Jeigu du ar daugiau žaidėjų turi po vieną porą, tai vertingesne laikoma vyresnė pora (TT daugiau už KK). Jeigu du žaidėjai turi vienodas poras, lemia didžiausia iš „mirusių“ kortų. Jeigu ir jos vienodos, lemia antra pagal dydį korta.

2. 2 poros – two pairs
Dusyk po dvi vienodo rango kortas ir viena mirus korta, pavyzdžiui čirvų T, pikių T, kryžių 6, būgnų 6 ir čirvų 4. Vyresnė pora lemia pergalę. Jeigu žaidėjai turi po dvi vienodas poras, lemia mirus korta. Jeigu ir jos vienodos, pergalė dalinama perpus.

3. Trijulė – tree of a kind
Trys vienodo rango kortos ir dvi skirtingos kortos, pavyzdžiui: pikių T, čirvų T, kryžių T, būgnų 6, čirvų 4. Laimi, tas, kurio trijulė didesnė. Mirusios kortos nesiskaito.

4. Mišri seka – straight
Penkios iš eilės einančios skirtingų mosčių kortos: čirvų T, būgnų 2, kryžių 3, kryžių 4, pikių 5. Tūzas gali būti laikomas vienetu. Pergalę lemia vyriausia korta. Šiuo atveju ne tūzas, o 5. Jei du žaidėjai turi dvi vienodas mišrias sekas, pergalė dalijama.

5. Mostis – flush
Bet kokios penkios vienos mosties kortos. Pavyzdžiui: pikių T, 10, 8, 6, 3. Visos mostys lygios. Pergalę lemia vyriausia mosties korta, šiuo atveju tai tūzas. Jei jos vienodos, tuomet lemia antroji vyriausia korta T – 10 daugiau už T – 9.

6. Pilnas namas – Full house
Trijulė ir viena pora. Pavyzdžiui: pikių, kryžių ir būgnų tūzai, būgnų ir kryžių dvejukės. Pergalę lemia pilno namo vertė. Pavyzdžiui, TTT ir 2 – 2 bet koku atveju bus daugiau už kitą namą, pavyzdžiui su trimis karaliais.

7. Ketveriukė – Four of a kind

Keturios vieno rango kortos, pavyzdžiui visi tūzai ir kryžių trejukė. Pati didžiausia ketveriukė – tai tūzų ketveriukė.

8. Mosties seka – straight flush

Penkios iš eilės einančios vienos mosties kortos. Pavyzdžiui čirvų T, 2, 3, 4, 5. Tūzas čia laikomas vienetu. Pergalę lemia vyriausia korta. Šiuo atveju ne tūzas, o 5. Jei du žaidėjai turi dvi vienodas mosties sekas, pergalė dalijama.

9. Royal flush

Pati vyriausia mosties seka, pavyzdžiui pikių T, K, D, V, 10. Visos mostys lygios. Jei susiduria čirvų Royal flush ir pikių Royal flush, pergalė dalijama.

10. Penketukas

Jeigu pokeris žaidžiamas 52 kortomis + džokeris, tuomet penkiukė yra vyresnė už Royal flush, pavyzdžiui keturios dvejukės ir džokeris yra pati didžiausia žaidimo kombinacija.

Džokeris tinka vietoj bet kokio rango ir bet kokios mosties kortos. Jį galima naudoti bet kurioje kombinacijoje. Pavyzdžiui, žaidėjas turi čirvų K, V, 10 ir 9. Jeigu jis gauna džokerį, tai gali jį panaudoti vietoj čirvų damos ir sudaryti mosties seką. Tačiau čia galioja taisyklė, kad gryna mosties seka, pavyzdžiui būgnų K, D, V, 10, 9 yra aukščiau už mosties seką, sudarytą su džokeriu.

Kortų dalinimas: Traukdami kortas žaidėjai nustato, kas dalins. Ištraukęs vyriausią kortą žaidėjas dalina pirmas. Jis išmaišo kortas ir duoda žaidėjui iš dešinės nukelti. „Priploti“ negalima. Po vieną, pagal laikrodžio rodyklę kiekvienam žaidėjui padalinama po 5 užverstas kortas. Jeigu žaidėjas (įskaitant ir dalijantį) gauna daugiau, kaip 5 kortas, jis nežaidžia. Jei žaidėjas gauna 4 kortas, jis gali nežaisti, jas atidengdamas. Jeigu jis nusprendžia žaisti, jam duoda trūkstantą kortą. Nei vienas žaidėjas neturi teisės liesti kortų, kol jos nebus padalintos. Likusias kortas dalijantis žaidėjas deda priešais save į kaladę.

Statymai ir skelbimai pirmame rate: pirmoji ranka (žaidėjas į kairę nuo dalijančio), tardamas „atidarau“ daro pirmą įnašą. Dėl statymų

susitariama iš anksto. Visi kiti žaidėjai, kurie nori žaisti padaro tokį patį įnašą. Tie, kas nežaidžia, deda kortas ant stalo.

Pirkimas: pirkimo tikslas – pagerinti turimas kortas.

Po to, kai paskelbiama, kas žais, prasideda pirkimas. Kiekvienas žaidėjas gali padėti 2 ar 3 (pagal susitarimą 4 ir 5) kortas ir gauti iš dalijančio tiek pat kortų. Pirmoji ranka gauna kortas pirmasis.

Jeigu visos kortos išdalintos, o nupirko dar ne visi, tuomet atidėtos kortos išmaišomos, nukeliamos ir pirkimas tęsiasi. Paskutinės kortos pirkti negalima. Kiekvienos kortos pirkimo kaina (dėl jos tariamasi iš anksto), keliauja į banką. Skelbimai antrame rate: pirmoji ranka (arba kitas žaidėjas, jei pirmoji ranka išėjo iš žaidimo) pradeda siūlyti. Priklausomai nuo kortos, žaidėjas daro įnašą į banką. Kitas žaidėjas (jeigu neišėjo iš žaidimo) „žaidžia“, t. y. daro tokį patį įnašą arba kelia statymą, tardamas „aš keliu“. Tarkime, pirmoji ranka pastatė 20 vienetų. Kitas žaidėjas turi stiprias kortas, jis nori ne tik žaisti, bet ir kelti. Sakydamas „20 ir dar 20“ arba „20 ir dar 40“, kuriuos jis įneša į banką, žaidėjas priverčia kitus taipogi statyti dideles sumas. Žaidėjai, kurie nenori statyti tiek daug, išeina iš žaidimo. Žaidėjai, kurie kelia toliau sako „40 ir dar 40 arba 80“. Jeigu visi žaidėjai pasuoja, tuomet tas, kuris statė daugiausia, pasiima banką. Jis neprivalo rodyti kortų kitiems. Niekas neturi žinoti ar jis turėjo gerą kortą, ar blefavo. Jeigu pirmoji ranka ir kitas žaidėjas sutinka žaisti, bet nedidina statymo, tuomet kortos atidengiamos ir bankas atitenka tam, kas turi geresnes kortas. Žaidėjas, kuris ne tik sutiko žaisti, bet ir pakėlė statymą, tampa lyderiu. Jeigu niekas nepakelia jo statymo, jis tampa nugalėtoju. Jeigu žaidėjai sutinka su tokiu statymu, prasideda trečio rato skelbimai.

3rato skelbimai vyksta taip pat, kaip ir 2 rato.

„Pasuoju“, „žaidžiu“, „keliu“ – ši procedūra tęsiasi iki tol, kol galiausiai lieka du žaidėjai. Vienas iš žaidėjų tęsia žaidimą, bet nekelia paskutinio statymo; tardamas „aš matau“, jis atidengia savo kortas. Laimi tas, kurio kortos geresnės.

Chippen: jeigu pirmoji ranka pasuoja, o antrasis žaidėjas nesiruošia būti lyderiu (mėgstamas žaidėjų, turinčių gerą kortą manevras), jis taria „čip“ ir daro įnašą (čipą) į banką. Tokiu būdu jis lieka žaidime, jeigu neiškrenta kitame rate. Jeigu visi žaidėjai sutinka arba pasuoja, bankas perkeliamas į kitą žaidimą.

STUD-POKERIS

Šį pokerio variantą žaidžia Amerikoje, jei statomos didelės sumos arba, jei žaidime dalyvauja daug žaidėjų (iki 14). Dalinantis žaidėjas duoda kiekvienam vieną užverstą ir vieną atverstą kortą. Tuo dalinimas baigiasi ir žaidėjai pasiūlyti. Pradedta tas, kuris gavo didžiausią atverstą kortą. Jei yra kelios vienodo dydžio kortos, pradeda žaidėjas, kuris gavo ją pirmas. Kiekvienas gali pasuoti, vistuoti arba kelti. Po to kortų dalinimas tęsiasi. Kiekvienas žaidėjas (išskyrus tuos, kurie pasavo), gauna kitas atverstas kortas ir prasideda naujas pasavimo, vistavimo ir kėlimo raundas. Taip tęsiasi iki 4–5 raundo, kol kiekvienas žaidėjas negauna savo 5 kortų (keturias atverstas ir vieną užverstą). Pasibaigus siūlymams paskutiniame raunde, jei visi žaidėjai sutinka, kortos atidengiamos. Laimi žaidėjas, turintis geriausias kortas.

DŽEKAS POTAS

Šį pokerio variantą ypač dažnai žaidžia Amerikoje. Atidaryti gali tik vienas žaidėjas, kuris turi mažiausiai du valetus. Žaidimui pasibaigus, jis turi juos parodyti.

Jeigu pirmasis žaidėjas negali atidaryti, jis perduoda atidarymą kitam, sakydamas „aš neatidarau“. Visi žaidėjai daro tokį patį pareiškimą. Jeigu niekas neatidarė, tuomet kortos dalinamos iš naujo. Jeigu vienas žaidėjas atidarė, tai kiti, net ir turėdami mažiau nei du valetus, gali iš eilės pasuoti arba vistuoti. Tai galioja ir tiems žaidėjams, kurie pasavo dar prieš atidarymą. Visi, kas

paskelbė žaidimą, po atidarymo gali kelti statymą.
Po atidarymo prasideda pirkimas ir siūlymai pagal
pokerio taisykles.

KORTŲ NAMELIS

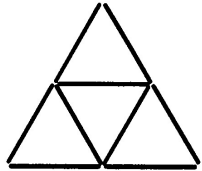
Ant lygaus stabilaus paviršiaus viršūnėmis
suremiamos dvi kortos. Kiekvienas žaidėjas paeiliui
stato dvi kortas, taip, kad jos nekristų. Statoma
tol, kol namas sugriūva ar baigiasi kortos. Tokiu
atveju žaidimas tęsiamas ir kitas žaidėjas turi
atsargiai nuimti dvi kortas. Pralaimi tas, kas
sugriauna namelį.

15 galvosūkių sprendimai

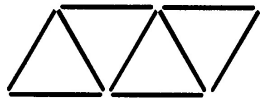
1.



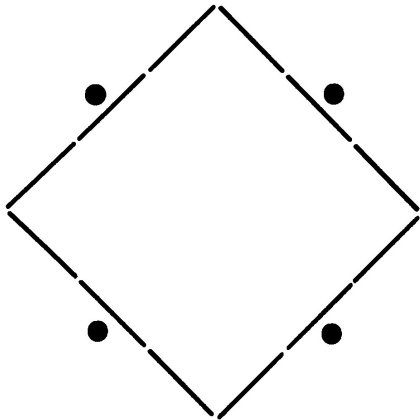
2.



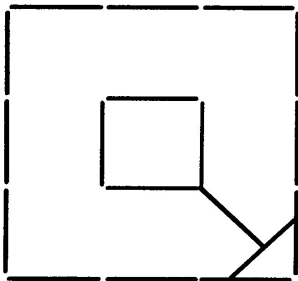
3.



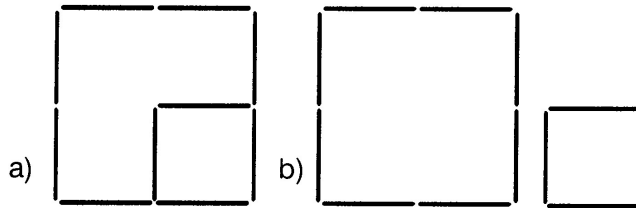
4.



5.

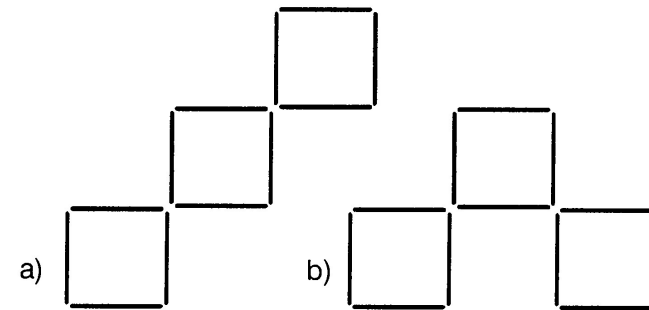


6.



a)

b)



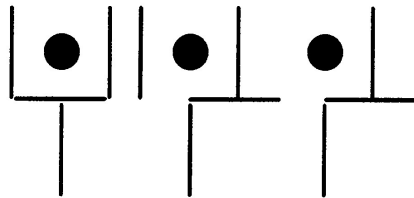
a)

b)

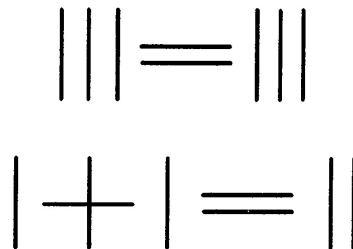
7.



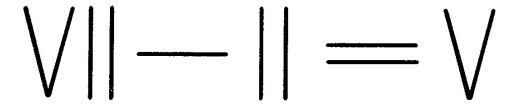
8.



9.



10.



11.

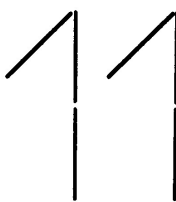


12.

a)



b)

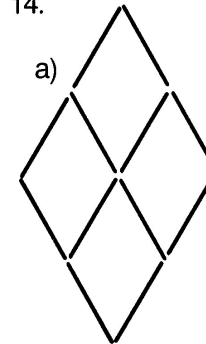


13.

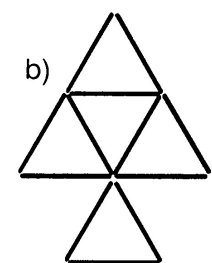


14.

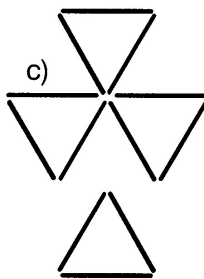
a)



b)



c)



15.

a)

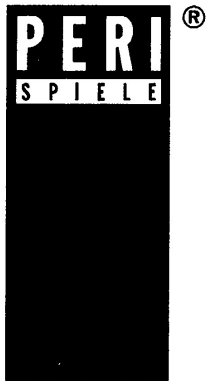
5 ant 2
7 ant 10
3 ant 8
9 ant 6
1 ant 4

j)

4 ant 1
7 ant 3
5 ant 9
6 ant 2
10 ant 8

Yra ir kitų variantų.

Editor:
PPG AG
Switzerland



CE edited by:
PP GmbH
Perner Produktions-GmbH
Traxenbichl 5
4644 Scharnstein, Austria.
Printed in Austria. 11/99