

TRADYCYJNE GRY KARCJANE

Przewodnik po zasadach
gry w karty



tylkorelaks.pl

Tradycyjne gry karciane.
Przewodnik po zasadach gry w karty.

Wersja demonstracyjna.



Wydawnictwo Psychoskok
Konin 2016

tylkorelaks.pl

„Tradycyjne gry karciane.

Przewodnik po zasadach gry w karty.”

Skład: Wydawnictwo Psychoskok Sp. z o.o.

Projekt okładki: Wydawnictwo Psychoskok Sp. z o.o.

Zabrania się rozpowszechniania, kopiowania
lub edytowania tego dokumentu, pliku
lub jego części bez wyraźnej zgody wydawnictwa.

ISBN: 978-83-7900-737-0

Wydawnictwo Psychoskok sp. z o.o.

ul. Spółdzielców 3, pok. 325, 62-510 Konin

tel. (63) 242 02 02, kom. 695-943-706

<http://www.psychoskok.pl/>

e-mail: wydawnictwo@psychoskok.pl

Wstęp

Historia kart sięga już piątego wieku naszej ery, kiedy to w Chinach postanowili przenieść tradycyjną grę w Kości na papier. Do Europy karty trafiły około XIV w. i zostały spopularyzowane po rozpowszechnieniu się druku wynalezionej przez Johannes'a Gutenberga. Dziś w dobie telewizji, komputerów i wszechobecnego Internetu trochę straciły na popularności, a większość młodzieży nawet nie potrafi zagrać w takie gry jak oczko czy zwykła wojna.

Granie w karty posiada kilka zalet. Zaczynając od tego, że najmłodsze dzieci mogą utrwalić dzięki nim znajomość i kolejność cyfr, granie ogólnie wpływa na rozwój intelektualny. Dzieci jak i dorośli poprzez grę, uczą się planowania, myślenia abstrakcyjnego, przewidywania, a przede wszystkim uczą się przegrywać i wygrywać. Ćwiczą zręczność i spryt. Ponieważ gry w karty wymagają kontaktu z drugim człowiekiem, gracze uczą się komunikacji oraz współpracy (jak w przypadku brydża).

W pełnej wersji znajdziecie instrukcje do takich gier jak: Kuku, Wojna, Pan, Oszust, Poker, Makao, Black Jack, Dureń, Remik, Pasjans, Kent, Tysiąc, Brydż i Czarny Piotruś.

Kuku

Rozdający daje każdemu z graczy po trzy karty, natomiast jednemu - siedzącemu po swojej lewej stronie cztery. Reszta kart nie pełni już żadnej roli w grze.

Gracz, który ma cztery karty, oddaje jedną kartę (zwykle tę, która mu nie pasuje) idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejnemu graczowi. Jeśli dana karta powróci do tej samej osoby i grające osoby wyrażą zgodę, wówczas gracz może zamienić kartę na inną kartę z talii. Jeżeli któryś z graczy zbierze trzy karty tej samej wartości lub w takim samym kolorze, wygrywa, mówiąc: „kuku!”. Jeśli ta osoba nie krzyknie kuku, a reszta graczy krzyknie wówczas osoba ta przegrywa. W sytuacji, gdy wszyscy gracze poza jednym mają zebrane kuku, wówczas gra się kończy a przegrany gracz musi odgadnąć kuku innych graczy,

może pomóc sobie jedynie własnymi kartami.

Wariantem gry, jest kuku bite.

Osobom, które przegrają i nie zgadną, co mają gracze posiadający kuku wymyśla się kary. Karą jest bicie kartami po ręce. Ilość uderzeń kartami zależy od wylosowanej przez gracza, który przegrał, karty, czyli minimalnie dwa uderzenia a maksymalnie 21 uderzeń (punktów). Siła uderzeń zależy od koloru wylosowanej przez gracza karty. I tak:

- wylosowany Kier (czerwo) – bardzo mocne uderzenia;
- wylosowane Dzwonek – mocne uderzenia;
- wylosowany Pik (wino) – dowolna karta anuluje karę;
- wylosowany Trefl (żołędź) - słabe uderzenia.

Karty Piatnik Talia podwójna Liście Dębu



Jedną z najbardziej znanych firm na rynku kart jest Piatnik, który oferuje szeroki wybór talii kart. Wyżej została przedstawiona podwójna talia kart, którą możecie zakupić w sklepie internetowym

<http://tylkorelaks.pl/496-piatnik-talia-podwojna-liscie-debu.html>

Wojna

„Idiotoodporna” gra dla dwóch osób, gdzie umiejętności nie mają żadnego znaczenia. Do gry wykorzystuje się talię 32 lub 52-kartową.

[Kup książkę](#)

Talię kart rozdziela się na czerwone i czarne karty i jeden gracz gra czarnymi a drugi czerwonymi lub po prostu po równo. Gracze tasują swoje karty i odkrywają wierzchnią kartę stosu. Kto ma wyższą rangę zabiera obie karty i zakrywając je układa drugi stos. Kolory kart nie odgrywają żadnej roli, ważna jest jedynie ranga. Wartości kart idą od najniższej: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, T, J, Q, K, As. Jeżeli obydwaj gracze odkrywają karty tej samej rangi dochodzi do wojny. Na odkryte karty z wierzchu kładzie się wówczas jedną zakrytą i jedną odkrytą kartę. Wygrywa ten, kto odkrył wyższą wierzchnią kartę i zabiera wówczas wszystkie 6 kart. Jeżeli odkryte karty będą nadal tej samej rangi wojnę prowadzi się dalej, dokładając kolejno zakrytą i odkrytą kartę aż do momentu, gdy ktoś wygra. Jeśli gracz wykorzystał swój pierwotny stos korzysta z kart odłożonych na drugi stos (po potasowaniu ich). Wygrywa ten, kto zabierze od przeciwnika wszystkie karty.

Pan

Gra przeznaczona dla 2-4 osób.

W grze biorą udział karty: 9, 10, walet, dama, król, as (tzw. mała talia).

Karty są rozdzielane po równo między wszystkich graczy. Rozpoczyna gracz, który posiada 9 kier, wykładając ją (odkrytą) na stół, po czym gracze dokładają karty kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Wykładane karty tworzą STOS. Na stos można wyłożyć dokładnie jedną kartę albo dokładnie cztery jednakowej wartości (np. cztery asy, cztery dziesiątki). Dotyczy to również gracza, który rozpoczyna może on zamiast 9 kier wyłożyć wszystkie cztery dziewiątki, jeśli posiada (karty wyłożone są wtedy w ten sposób, że 9 kier znajduje się na samym spodzie stosu). Istnieje także wyjątek, kiedy możliwe jest wyłożenie trzech kart — jeśli na stosie znajduje się tylko 9 kier, można wyłożyć pozostałe trzy 9 za jednym razem.

Karty wykładane na stos nie mogą być młodsze od karty znajdującej się na szczycie stosu. Starszeństwo kart w kolejności od najmłodszej do najstarszej: 9, 10, walet, dama, król, as (kolorysi nie mają znaczenia). Przykład: Jeśli

na szczycie stosu znajduje się dama, gracz może wyłożyć inną damę, króla bądź asa; nie może dziewiątki, dziesiątki ani waleta.

Gracz, który nie chce lub nie może wyłożyć karty (ma tylko młodsze niż ta, znajdująca się na szczycie stosu), pobiera ze stosu trzy karty. Jeśli na stosie znajdują się trzy karty lub mniej, pobierane są wszystkie poza 9 kier. Po pobraniu kart kolejka przechodzi do następnego gracza.

Celem gry jest wyłożenie wszystkich posiadanych kart. Gracz, który pozostanie z kartami jako ostatni, zdobywa literkę P. Następuje nowe rozdanie; jeśli ponownie zostanie z kartami, zdobywa kolejne literki: A, później N.

Istnieje sytuacja, kiedy gra może być nierozstrzygnięta (nikt nie zdobywa wtedy literki). Następuje to w przypadku, kiedy ostatni gracz może wyłożyć wszystkie swoje karty za jednym razem (czyli pozostał z jednym lub czterema asami) i jest jego kolej wyłożenia kart.

Gracz, który zdobędzie wszystkie trzy literki, przegrywa.

Istnieje odmiana gry pan „w piki cofane”, w której kolej wyłożenia karty powraca do poprzedniego gracza, jeśli wyłożona lub odkryta karta jest w kolorze pik.

Koniec wersji demonstracyjnej.

Dziękujemy za skorzystanie z oferty naszego wydawnictwa i życzymy miło spędzonych chwil przy kolejnych naszych publikacjach.

Wydawnictwo Psychoskok

