

НАСТОЛНИ ИГРИ

Ludo (Не се сърди човече)

Игра за 2 до 4 участници над 6 години.

Продължителност на играта 10-20 мин.

Съдържание: игрално поле, 4 фигурки на човек (всеки играч си избира цвят), 1 зар.

Цел на играта: да стигнеш пръв с четирите фигурки до звездата в центъра на полето.

Ход на играта: Всеки играч поставя своите фигурки в конюшната, която е със същия цвят. Играе се по посока на часовниковата стрелка. Най-малкият играч хвърля зара. За да изкарате фигурката си от конюшната трябва да хвърлите 6. След това играчът, хвърлил 6 хвърля отново и придвижва фигурката си на толкова квадратчета напред, колкото се е паднало на зара. Ако има повече от една изкарани фигурки на полето играчът избира с коя да играе. Всеки път, когато играчът хвърли 6 той има право да хвърли зара още един път. Когато в игра има вече няколко фигурки те ще започнат да се преследват една друга по полето. Фигурките не могат да се прескачат една друга, така че когато една фигурка блокира другата последната трябва да спре на предното поле. Обаче ако играчът хвърли точно толкова, че фигурката му да попаднете на заето вече от друг играч поле той може да го „удари“, като заеме неговото място, а ударената фигурка се връща в своята конюшна.

Път към небето: След като обиколи цялото игрално поле всяка фигурка спира на последното място по своя път – в подножието на стълбата към небето.

Забележка: Трябва да попаднете точно на това място. Ако се паднат поовече точки на зара тогава не можете да се придвижите. Квадратчетата на стълбата са номерирани от 1 до 6. За да се придвижите до квадратче № 1 трябва да хвърлите 1, след това за да стъпите на квадратче № 2 трябва да хвърлите 2 и т.н. докато стигнете квадратче № 6. Но след това трябва да хвърлите още един път 6, за да може фигурката Ви да напусне игралното поле.

Победител е този, който пръв махне от игралното поле всичките свои фигурки.

Goose Game (Гъски)

Игра за 2 до 4 участници над 6 години

Продължителност на играта 10-15 мин.

Съдържание: игрално поле, по 1 фигурка на играч (всеки си избира цвят), 2 зара

Цел на играта: да стигнеш пръв квадратче 63

Ход на играта: Започва най-малкият участник, а след това играта продължава по посока на часовниковата стрелка. Играчът на ход хвърля двата зара и премества фигурката си толкова квадратчета напред, колкото е сумата от точките на заровете. Ако квадратчето, където трябва да попадне фигурката вече е заето той се връща там, откъдето е тръгнал. Ако в началото на играта играчът на ход е хвърлил 6 и 3 фигурката му отива директно на квадратче 26. Ако е хвърлил 5 и 4 фигурката отива на квадратче 53.

Специални квадратчета:

Квадратчетата „гъска“ 9, 18, 27, 36, 45 и 54 дават право фигурката да се премести втори път на толкова квадратчета, колкото е сумата на точките на заровете.

Квадратчето „мост“ (6) води директно към втория мост (квадратче 12).

Nine Men's Morris

Игра за двама участници над 6 години

Продължителност на играта 10-15 мин.

Съдържание: игрално поле, по 9 жетона на играч (всеки си избира цвят)

Цел на играта: да вземеш колкото е възможно повече жетони на другия играч

Ход на играта

Първа фаза-разполагане на жетоните: Като начало играчите последователно разполагат жетони си на пресечните линии на таблото. Ако играчът успее да подреди в линия 3 жетони (по диагонал, хоризонтал или вертикал) получава право да махне една от жетоните на своя противник, която не е в тройка. Така взетите жетони остават извън играта до нейния край.

Забележка: През тази фаза на играта играчите нямат право да местят своите жетони.

Втора фаза местене на жетоните: След като играчите са разположили на таблото всичките свои жетоните започват да ги местят като се редуват и ги преместват само по една. Жетоните могат да се движат само по права линия и не могат да прескачат друга жетон. Ако играч успее да подреди линия от три жетони както в първата фаза взима една жетон както преди.

Когато на даден играч му останат само 3 жетони той може да ги мести на всяко свободно място на игралното поле.

Побеждава този, който остави своя противник само с 2 жетона, с което и играта приключва.

Snakes and Ladders (Змии и стълби)

Игра за 2 до 4 участници над 6 години

Продължителност на играта 10 до 20 мин.

Съдържание: игрално поле, по 1 фигурка на играч, 1 зар

Цел на играта: да стигнеш пръв до поле № 100

Ход на играта: Играчите поставят своите фигурки пред поле № 1. Последователно хвърлят зара и придвижват своите фигурки напред според падналите се точки.

Поле „стълба“: Ако стъпиш на поле в подножието на стълба се изкачваш до нейния връх и поставяш фигурката си на полето, на което тя свършва.

Поле „змия“: Ако попаднеш на поле, което показва опашка на змия трябва да се плъзнеш надолу по тялото на змията и да поставиш фигурката си на полето, където е главата на змията.

Победител е този, който пръв стигне до поле 100.

Забележка: Трябва да стъпиш точно на поле № 100. Ако на зара са се паднали повече точки от необходимите трябва да се върнеш назад с толкова полета, колкото са излишните точки.

Draught (Дама)

Игра за 2 участници над 6 години

Продължителност на играта 10-15 минути

Съдържание: игрално поле, 20 пула на играч (той си избира цвета)

Цел на играта: Да плените пръв пуловете на противника

Ход на играта: Хвърлете жребий кой ще играе с белите пулове. Играчите поставят своите пулове на черните полета от своята страна. Първо започват белите.

Движение на пуловете:

1. Те се движат напред винаги диагонално и само по едно поле. Когато пул успее да достигне до последния ред на игралното поле той става цар. „Коронясването“ се означава с вкарването на пул, който до сега не е бил в игра.

2. Царят се движи диагонално по едно или повече полета във всяка посока.

Пленяване: Трябва да плениш противниковия пул ако имаш такава възможност, защото иначе противникът ще вземе твоя пул, казвайки ”който дреме – губи”. Пленените пулове напускат играта.

1. Пленяване от войниците (обикновените пулове): Войниците могат да пленят противников пул напред или назад като го прескочат и при положение, че полето след него е свободно. Ако има възможност този войник може да продължи да пленява други противници при същите условия. След това идва ред на другия играч.

2. Пленяване от царя : Царят може да пленява напред или назад, като прескача противниковия пул (както на съседното поле, така и по-далеч), но при условие, че полето след пула е свободно. След това пленяване царят може да продължи да пленява ако има такава възможност, като смени посоката по друг диагонал. После редът преминава към другия играч.

Внимание: Трябва да направите този ход, който ще донесе пленяването на най-голям брой противникови пулове. (Пленяването на царя също се брои за един пул).

Победител е този, който е пленил всичките пулове на противника, или ако противникът няма възможност да играе повече.

Играта е **наравно** ако даден играч повтори един и същи ход 3 пъти, или никой от играчите не успява да плени противников пул в продължение на 20 хода.

Chess (Шах)

Игра за 2 играчи над 6 год.

Продължителност на играта 15-30 мин.

Съдържание: шахматно поле, 16 фигури на играч (всеки играч играе само с един цвят)

Цел на играта: пленяване на противниковия цар, познато като мат.

Ход на играта: Теглете жребий кой ще играе с белите фигури. Разположете шахматното поле така, че първото дясно поле да е бяло. Играчите подреждат фигурите си върху полето съгласно схемата. Царицата винаги се поставя така, че да бъде на една линия с царицата от другия цвят.

Започват първо белите. Черните трябва също да играят, те не могат да са пас. Играчите местят една от фигурите си един след друг.

Движение на фигурите: Фигурите никога не могат да прескачат други фигури (с изключение на коня).

Най-важните фигури в играта са царете. Те могат да се движат по едно поле във всяка посока, както и да издършват действие, познато под името рокада. Това означава преместването на царя и топа (тура) едновременно ако:

- Нито едната от двете фигури не е била местена от началото на играта
- Между тях няма друга фигура
- Царят не е в шах

Цариците се движат на неограничен брой полета във всяка посока. Това са най-силните фигури.

Топовете (туровете) се движат на неограничен брой полета вертикално или хоризонтално.

Офицерите се движат на неограничен брой полета по диагонал.

Конете се движат на 3 полета - 1 или 2 хоризонтално или вертикално и останалото в перпендикулярна посока, наподобяваща бувата Г. Това са единствените фигури, които могат да прескачат останалите фигури.

Пешките се движат по едно поле напред и не могат да се връщат обратно. При първото си движение пешките могат да се придвижат и на 2 полета. Ако пешка стигне до противоположния край на шахматното табло тя може да се превърне в каквато и да е фигура със същия цвят (без цар) по желание на играча.

Взимане: Една фигура излиза от играта когато противникова фигура се придвижи на полето, което тя заема. Фигурата прави това с нормалния си ход с изключение на пешките, които взимат по диагонал.

Царят е в шах тогава, когато е в такава позиция, че може да бъде взет от противникова фигура. Тогава противникът обявява „шах”. Царят не може да остане в шах.

Царят е в мат когато:

- Не може да се придвижи без да се окаже отново в шах
- Ако играчът не може да блокира шах като постави фигура между царя и застрашаващата го фигура
- Ако играчът не може да вземе застрашаващата фигура на противника

Побеждава играчът, който матира противниковия цар.

Играта може да свърши наравно (реми) ако:

- се получи патова ситуация, т.е. единият от играчите не е в шах, но не може да предприеме ход, който да предодврати шаха
- получава се вечен шах

- една и съща позиция се получава 3 пъти
- играчите не разполагат с достатъчно фигури за да постигнат мат
- направени са 50 хода без да се вземе фигура или се прави ход с пешка

ИГРИ СЪС ЗАРОВЕ

Dice 10 000 (Зарове 10 000)

Игра за 2 до 4 играчи над 8 години

Продължителност на играта: 10-20 мин.

Съдържание: 5 зара

Цел на играта: пръв да набереш 10 000 точки

Ход на играта: това е игра „спри или продължи да хвърляш”: докато печелиш точки можеш да хвърляш. За да почнеш да набираш точки трябва да набереш най-малко 750 точки в един ход; след това не е необходим минимален праг. Ако решиш да спреш отбелязваш набраните точки и редът преминава към следващия играч. А ако решиш да продължиш рискуваш да хвърлиш нещастна комбинация и да изгубиш всичко.

Печеливш зар

Едно на зара дава 100 точки

Пет на зара дава 50 точки

Печеливши комбинации

- три еднакви зара дават 100 пъти сумата на зара (например 3 двойки дават $2 \times 100 = 200$ точки)
- три единици дават 1000 точки
- четири еднакви зара удвояват сумата, която се дава при 3 еднакви зара (например при четири четворки на заровете получената сума е $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ точки)
- пет еднакви зара удвояват сумата, която се получава при 4 еднакви зара (например при 5 четворки сумата е $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800 \times 2 = 1600$ точки)
- поредица на петте зара (например 1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6 дава 1500 точки)

Забележка 1: За да се зачете комбинацията от 3 еднакви зара или поредица тя трябва да се получи при едно хвърляне.

Забележка 2: За да се зачете комбинация 4 или 5 еднакви зара тя трябва да се получи при едно хвърляне или като се прибави към комбинацията от 3 еднакви зара.

Когато Ви дойде редът хвърлете петте зара. Съберете точките, които сте получили. След това решете дали ще спрете като си отбележите точките, или ще си опитате късмета да съберете повече точки като хвърлите отново. Ако решите да играете отделете настрана зара, с който сте отбелязали точки и хвърлете останалите. Ако всички зарове отбележат точки можете да хвърлите отново. Но внимавайте – ако при това хвърляне не отбележите точки губите всички набрани при този Ваш ред точки.

След това идва редът на следващия играч, който да се опита да събере добър брой точки.

The Boat, the Captain and His Crew (Корабът, капитанът и неговият екипаж)

Игра за 2 до 4 играчи над 7 години

Продължителност на играта 10-20 мин.

Съдържание: 5 зара

Цел на играта: Да си отплувал най-далече след 10 хвърляния.

Ход на играта: Всеки поред хвърля заровете. Трябва да хвърлиш 6, което ще бъде **корабът**, след това 5, което ще бъде **капитанът**, след това 4, което ще бъде **екипажът**.

Ако не си хвърлил кораб трябва да хвърлиш отново всичките зарове. Не можеш да запазиш капитан без кораб или екипаж без капитан. Ако имаш кораб, но нямаш капитан не можеш да запазиш екипажа. Трябва да получиш тези три числа в едно хвърляне или поред в последователни хвърляния. При всеки твой ред можеш да хвърлиш заровете 3 пъти. Когато успееш да хвърлиш 6, 5 и 4 можеш да отплаваш. Останалите 2 зара ще показват морските мили, които си изминал.

Например

Ако си хвърлил 6, 5, 4, 3 и 2 си изминал $3 + 2 = 5$ мили

Отбелязваш броя на изминатите мили и редът преминава към следващия играч. Ако при твоя ред не успееш да хвърлиш 6, 5 и 4 не печелиш никакви точки.

Победител: След 10 игри съберете изминатите мили. Победител е този, който е преплувал най-много мили.

No Five, No Two (Без петици и двойки)

Игра за 2 до 4 играчи над 6 години

Продължителност на играта 10-20 мин

Съдържание: 4 зара

Цел на играта: да набераш най-много точки в 10 кръга на играта.

Ход на играта: Хвърли заровете и събери точките, като изключиш заровете, на които са се паднали двойки и петици. Отдели тези два зара и хвърли останалите. Събери точките отново и продължавай така, докато не останеш без зарове. Запиши точките си и редът преминава към следващия играч.

Победител: След 10 кръга събери точките на всеки един от играчите. Победител е този, който има най-много точки.

Poker With Dice (Покер със зарове)

Игра за 2 до 4 играчи над 8 години

Продължителност на играта: 10-20 мин.

Съдържание: 5 зара и по 10 жетона на играч

Цел на играта: да събереш най-много жетони

Ход на играта: Първият играч решава колко жетона да постави в банката като първоначален залог (един или два) и след това може да хвърли заровете до 3 пъти за да направи силна ръка. Останалите играчи нямат право да хвърлят заровете повече пъти отколкото първият играч. След първото хвърляне играчите могат да хвърлят отново един, няколко или всички зарове. Който има най-силна ръка взима всички заложи жетони и хвърля пръв.

Победител: След като един от играчите остане без жетони играта свършва и победител е този, който има най-много жетони.

Възможни комбинации във възходящ ред

- | | |
|-------------|-----------------------------------|
| 1. чифт | 2 еднакви зара |
| 2. 2 чифта | 2 чифта от 2 еднакви зара |
| 3. Тройка | 3 еднакви зара |
| 4. Флъш | поредица от 5 последователни зара |
| 5. Фул хаус | тройка и чифт |
| 6. Каре | 4 еднакви зара |
| 7. Покер | 5 еднакви зара |

Yahtzee (Езерото на яхтите)

Игра за 2 до 4 играчи над 8 години

Продължителност на играта: 15-25 минути

Съдържание: 5 зара, таблица за отчитане на резултатите

Цел на играта: да събереш най-много точки, като хвърлиш съответната комбинация

Ход на играта: Играчите играят поред и могат да хвърлят заровете до 3 пъти за да направят комбинация. При всеко хвърляне можеш да играеш с всички зарове или с част от тях.

След третото хвърляне, ако заровете отговарят на някоя от комбинациите, отразени в таблицата, отбележи съответния брой на точките в дясното квадратче. В противен случай трябва да отбележиш 0 в някое от квадратчетата.

Колоната трябва да се играе в низходящ ред от 1 до Yahtzee.

Колоната трябва да се играе във възходящ ред от Yahtzee до 1.

Колоната може да се играе в произволен ред.

Забележка: За да се съкрати играта можете да решите да не играете с всички колони

Победител: Играта свършва, когато всички квадратчета са попълнени. Победител е играчът с най-висок резултат.

Комбинация от

Точки

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1 | 1 x броя на хвърлените единици |
| 2 | 2 x броя на хвърлените двойки |
| 3 | 3 x броя на хвърлените тройки |
| 4 | 4 x броя на хвърлените четворки |

5	5 x броя на хвърлените петици
6	<u>6 x броя на хвърлените шестици</u>
Общо 1	Общ брой на получените точки по-горе
Общ бонус (общо 63 = 35)	35 ако общо 1 е 63 точки
Минимум	общият брой точки на заровете е 20
Максимум	общият брой точки на заровете е 20
Общо 2	Общ брой на получените точки по-горе
Тройка = 3 еднакви зара	25 точки
Фул хаус = 3 еднакви зара + 2 еднакви зара	30 точки
Малък флъш (1-2-3-4 или 2-3-4-5 или 3-4-5-6)	25 точки
Каре (4 еднакви зара)	35 точки
Голям флъш (1-2-3-4-5 или 2-3-4-5-6)	40 точки
Яхтзее (5 еднакви зара)	50 точки
Общо 3	Общ брой на получените точки по-горе
Краен резултат	Всичко общо 1 + 2 + 3

Black Jack (Двадесет и едно)

Игра за 2 до 4 играчи над 8 години

Продължителност на играта 10-20 мин.

Съдържание: 3 зара и по 5 жетона на играч

Цел на играта: да спечелиш всички жетони

Ход на играта: Хвърлете трите зара и съберете броя на точките върху тях. Можете да решите да спрете, като отбележите броя на своите точки. Редът преминава към следващия играч. Може да решите и да продължите, като хвърлите един, два или три зара. Прибавяте си точките към вече получените такива и така докато решите да продължите.

Целта е да направите сбор от 21, или максимално близко до 21 без да надхвърляте това число. Ако хвърленият зар надхвърли 21 трябва да платите на банката един жетон. Който уцели 21, или се приближи най-близко до това число печели банката, а и всички останали играчи трябва да му дадат по един жетон. Дори и да сте дали на банката жетон за надхвърлянето на 21 трябва да платите на победителя с друг жетон, като така губите в този кръг 2 жетона.

Победител е този, който спечели всички жетони.

421

Игра за 2 до 4 играчи над 8 години

Продължителност на играта 15-20 мин.

Съдържание 3 зара, 21 жетона

Цел на играта: да я завършиш без да имаш жетони

Ход на играта: Играта се играе в две части – товарене и разтоварване. През първата част губещите играчи се натоварват с жетони от банката, която е в средата на масата. През тази част играчите хвърлят заровете само един път.

През втората част на играта играчите разтоварват своите жетони. Когато е ваш ред хвърлете трите зара. Ако ви върви – дайте заровете на следващия играч. Ако нямате късмет можете да хвърлите три, два или един зар (като запазите останалите). Можете да хвърляте заровете до 3 пъти преди да ги дадете на следващия играч. Останалите играчи трябва да хвърлят заровете толкова пъти, колкото първия играч, независимо че те са получили силна ръка още от първия път. Когато всички свършат победител е този, който има най-добра ръка. По време на товаренето, играчът с най-слаба ръка събира жетоните от банката съгласно приложения списък. Разтоварването приключва тогава, когато в банката не останат повече жетони.

Печеливши ръце

- **Ако някой от играчите направи 421 точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 10 жетона
- **Ако някой от играчите хвърли 111 точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 7 жетона
- **Ако някой от играчите хвърли 116 или 666 точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 6 жетона
- **Ако някой от играчите хвърли 115 или 555 точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 5 жетона
- **Ако някой от играчите хвърли 114 или 444 точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 4 жетона
- **Ако някой от играчите хвърли 113 или 333 точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 3 жетона
- **Ако някой от играчите хвърли 112 или 222 точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 2 жетона
- **Ако някой от играчите хвърли серия от 123, 234 и т.н. точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 2 жетона
- **Ако някой от играчите хвърли последователно 665, 664 и т.н. точки** - тогава играчът с най-слаба ръка получава 1 жетон.

Независимо колко силна ръка има всеки играч хвърлил 221, най-ниската ръка получава 2 жетона. По време на разтоварването се прилага същата схема, но който хвърли 421 се разтоварва с 10 жетона, които дава на играчът с най-слаба ръка и т.н.

Победител: Играта свършва, когато някой от играчите събере всички жетони. Победител е този, който пръв се е освободил от своите жетони.

ИГРИ С КАРТИ

- Играта на масата протича по посока на часовниковата стрелка.
- При раздаване винаги се започва от ляво на раздаващия
- Играчът, който започва пръв е от ляво на раздаващия
- Картите се раздават една по една на играчите

Kemps

Игра за 4 играчи над 7 години

Продължителност на играта 15 мин.

Съдържание: колода от 52 карти без жокери

Цел на играта: твоят отбор да спечели най-много точки

Ход на играта: Играчите съставят 2 отбора по двама души. Отборите се разделят за да си уговорят насаме таен сигнал (например почесване по бузата, намигане и т.н.). Раздаващият дава по 4 карти на всеки играч. Останалите карти оформат колода. Всички играчи си разглеждат картите без да ги показват на другите. След това раздаващият взима 4 карти от колодата и ги поставя в средата на масата с лицето нагоре. Целта е да събереш колкото е възможно по-бързо 4 карти със същата стойност. Всички играчи играят по едно и също време и могат да вземат по една карта от колодата, като я заменят с карта, която държат. Когато всички завършват обмяната този, който раздава проверява дали на масата има 4 карти. Ако никой от играчите не ги иска той ги събира и ги поставя надолу с лицето отстрани на масата. Поставя 4 нови карти и обмяната започва отново. Когато събереш 4 карти от същия вид подаваш тайния сигнал на партньора си без да те забележат противниците ти. Партньорът трябва да извика незабавно „кемпс!“ след като види сигнала. Ако и ти, и партньорът ти сте събрали по 4 еднакви карти едновременно и сте си подали тайния сигнал и двамата извиквате „двоен кемпс!“. Ако противникът е разгадал сигнала той може да викне „контра кемпс!“ и трябва да опише сигнала. Ако е разпознал сигнала играта свършва и отборите уговарят нов сигнал. Ако противникът е сбъркал играта продължава.

Победител: Преди началото на играта играчите се уговарят до колко точки ще играят. Побеждава отборът, пръв постигнал тези точки.

1 кемпс	1 точка
1 двоен кемпс	4 точки
1 контра кемпс	4 точки
1 грешен контракемпс	2 точки

Barbu (Брадатко, вист)

Игра за 4 играчи над 7 години

Продължителност на играта 30 мин

Съдържание: колода от 52 карти без жокери

Цел на играта: да я завършиш с минимален брой точки

Ход на играта: Всяка игра се играе в 4 кръга. Всеки кръг има 6 обявявания.

1. Без ръце – да се вземат колкото е възможно по-малко брой ръце
2. Без дами – да се избягва взимане на ръце, в които има дами
3. Без купи - да се избягва взимане на ръце, в които има купи
4. Без поп купа – да се избягва взимането на ръка, в която е поп купа (Barbu)
5. Без последна ръка – да се избягва взимането на последната ръка
6. Салата – комбинация от всичко по-горе: избягвай взимането на ръце, дами, купи, поп купа и последна ръка.

Подгответе таблица за резултата като по хоризонтала напишете имената на участниците, а по вертикала отделните обявявания. Започва най-малкият играч и през първия кръг той ще раздава. Той(тя) хвърля пръв и той(тя) решава кое обявяване ще се играе. След края на игри редът преминава към следващия играч.

Раздаващият раздава всички карти на играчите. В зависимост от картите в ръката си той(тя) решава кое обявяване ще се играе, казва това на останалите и хвърля своята карта. Останалите играят по посока на часовниковата стрелка. Спазва се познатата схема на картите, като най силно е асото: асо, поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Ръката взима този, който хвърли най високата карта в играната боя. Играчите трябва да спозват боята на първата хвърлена карта в дадената ръка. Ако нямате карта от същата боя можете да чистите която карта пожелаете и считате че тя е неудобна. Изчистена карта не може да печели ръка. Играчът, спечелил ръката хвърля пръв в следващата ръка. Когато се изиграят всички карти играчите преброяват своите точки в зависимост от обявяването, което е било направено в началото.

Победител след четирите кръга е този, който има най-малко точки.

Точки за дадено обявяване:

1. Без ръце – 2 точки за ръка
2. Без дами – 6 точки за дама
3. Без купи - 2 точки за купа
4. Без поп купа – 20 точки
5. Без последна ръка – 20 точки
6. Салата – сбор от точките, определени по-горе.

Arsehole (Marape)

Игра за 4 играчи над 8 години

Продължителност на играта 25 минути

Съдържание: колода от 54 карти с жокерите

Цел на играта: да станеш президент

Ход на играта: Раздайте всички карти между играчите. Ред на картите: жокер (най-силна), 2, асо, поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (най-слаба). Първият играч сваля на масата една или повече карти с еднаква стойност. Следващият играч трябва да свали същият брой карти но с по-висока стойност и т.н.

Например: първият играч сваля чифт петици, а следващият трябва да свали чифт с по-висока стойност. Ако не можете, или не искате да играете можете да пасувате когато Ви дойде редът. Последният играч, който е свалил своите карти (или карта) които другите играчи не могат, или не искат да играят взима всичките карти и той започва отначало.

Първият играч, който изчисти своите карти получава титлата „Президент“, вторият „Вице-президент“, третият „Вице-магаре“ и последният „Магаре“. Магарето раздава картите в следващия кръг. След това магарето трябва да даде своите две най-силни карти на президента, който му връща своите две най-слаби карти. Вице-магарето трябва да даде на вице-президента своята най-силна карта, а той му връща своята най-слаба.

Забележка 1: Магарето първо сваля карта(карти) в следващия кръг.

Забележка 2: В края на всеки кръг ролите се преразпределят в зависимост кой как е завършил игри.

Egyptian Ratscrew (Египетски винт)

Игра за 4 играчи над 8 години

Продължителност на играта 25 минути

Съдържание: колода от 52 карти без жокери

Цел на играта: да събереш всички карти

Ход на играта: Раздаващият раздава всички карти на останалите играчи, които ги поставят пред себе си в тесте с лицето надолу. Един след друг играчите обръщат своята горна карта и я поставят в средата на масата върху картата на предишния играч. Ако играчът преди Вас е обърнал карта от кралския двор (поп, дама, вале) трябва да обърнете една или повече карти от вашата колода в зависимост от обърнатата карта: една карта за вале, 2 за дама и 3 за поп. Ако не успеете да обърнете карта от кралския двор играчът преди вас, обърнал картата взима всички карти натрупани до сега. Но ако успеете взятката е прекъсната и следващият играч трябва да обръща карта(карти) в зависимост от това, каква карта Вие сте обърнали и така нататък докато някой не успее да обърне карта от двора. Тогава купчината се прибира от този, който последен е обърнал карта от двора.

Когато две еднакви карти се обърнат една след друга от един или от различни играчи всички трябва да се опитат максимално бързо да си поставят ръката върху купчината карти в средата на масата. Който го направи пръв взима картите.

Победител е този, който прибере всички карти.

Crazy Eights (Лудите осмици)

Игра за 2 до 5 играчи над 7 години

Продължителност на играта 10 мин.

Съдържание: колода от 54 карти с жокери

Цел на играта: да се освободите от картите си колкото е възможно по-бързо

Ход на играта: Раздаващият дава по 8 карти на всеки играч. Останалите карти се поставят с лицето надолу в средата на масата като банка. Най-горната карта от банката се обръща и се слага до нея. Когато Ви дойде редът трябва да играете в съответствие с тази карта. Може да играете

- една или повече карти със същата стойност
- карта от същата боя или
- осмица от която и да е боя.

Следните карти играят специална роля:

- *осмици:* позволяват да смените боята по всяко време. Обявете на останалите боята, която сте избрали.
- *жокери и двойки:* задължават следващия играч да вземе 2 карти
- *аса:* променят посоката на играта
- *валета:* задължават следващия играч да пропусне ход
- след *седем* трябва да играете отово

Ако не можете да обърнете карта трябва да вземете една от банката. Ако отново не можете да играете редът е на следващия играч. Ако останете само с една карта в ръката незабавно трябва да извикате „карта!“. Ако не го направите и друг играч забележи това пръв всеки играч Ви дава по една карта и играта отново продължава.

Когато банката се изчерпи горната карта от изхвърлените карти се обръща а останалите карти се разбъркват и образуват нова банка.

Играта свършва когато някой от играчите остане без карти. Останалите играчи преброяват точките по картите, които държат в ръка.

Резултати: Играчът, който е изхвърлил всички свои карти получава -10. Останалите пресмятат стойностите на картите, които държат: асо = 40 точки, вале, дама, поп = по 10 точки, другите карти съгласно тяхната номинална стойност.

Победител е този, който след 5 игри има най-малко точки.

Oh Hell

Игра за 3 до 6 играчи над 8 години

Продължителност на играта 15 мин.

Съдържание: 52 карти без жокерите

Цел на играта: да спечелиш точния брой ръце, определен в началото на раздаването.

Ход на играта: При трима играчи махнете една карта двойка, при петима 2 двойки и при шестима и четирите двойки. Пригответе лист в началото на който хоризонтално

напишете имената на играчите и отляво вертикално броя на ръцете за отчитане на залозите и резултатите. Спазва се нормалния ред на картите с асото като най-силна карта: асо, поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

За първата ръка всеки играч получава по една карта от раздаващия. Останалите карти образуват банката. Раздаващият обръща най-горната карта от банката, която определя боята на козовете. За всяка следваща ръка играчите получават по една карта.

След като вече всички карти са раздадени ръката намалява и играчите за всяка ръка получават по една карта по-малко. Играчите гледат картите си. Един след друг в зависимост от боята на коза те обявяват ръцете, които считат, че могат да вземат.

Забележка: *Последният играч трябва да заложитакъв брой на ръцете, който прибавен към останалите залози да бъде по-висок или по-нисък (но не равен) на броя на картите, раздадени на всеки играч.*

Първият играч хвърля карта. Другите трябва да следват боята. Ако не могат те хвърлят коз. Ако нямат и коз чистят карта по техен избор. Който хвърли най-силния коз печели ръката. Ако никой не е козил ръката се печели от този, който е хвърлил най-високата карта от играната боя. Който е спечелил ръката играе пръв за следващата ръка.

Отчитане на резултата: Играчът който е спечелил толкова ръце, колкото е обявил печели 5 точки за ръка плюс 5 точки бонус. Играчът, който не е успял да вземе обявените ръце, или е взел повече от обявените губи по 5 точки на ръка.

Победител: След като са изиграни всички ръце играчът с най-много точки е победител.

Whistiti

Игра за 4 играчи над 7 години

Продължителност на играта 15 мин.

Съдържание: колода от 52 карти

Цел на играта: да спечелиш повече ръце

Ход на играта: Раздаващият дава по 13 карти на всеки играч. Той показва на останалите играчи своята последна карта и я прибира обратно. Тази карта определя коя боя ще е коз. Спазва се обичайната поредица на картите, асото най-силно: асо, поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Започва играчът от ляво на раздаващия. Всички играчи поред свалят по една карта и я слагат в средата на масата, като по възможност спазват боята. Ако всички са спазили боята, който свали най-силна карта взима ръката. Ако нямаш карта от тази боя слагаш коз – ръката е цакана. Който надцака с най-силния коз печели ръката. Ако не можеш да спазваш боята, нито да цакаш изхвърляш най-непотребната си карта.

Резултат: всяка ръка се брои за една точка.

Победител в играта е този, който набере първи 20 точки.