

♠ pik ♥ kier ♦ karo ♣ trefl

DUREŃ

Karty od szóstki do asa bez jokerów. Rozdaje się po 6 kart. Zadaniem graczy jest pozbycie się swoich kart. Na środek stołu trafia następnie jedna odkryta karta, a jej kolor będzie atutem. Pozostałe zakryte karty, trafiają na górę karty atutowej w poprzek. Gra składa się z serii ataków. Gracz przeprowadzający atak może działać wspólnie z innymi graczami, gracz broniący się działa w pojedynkę. Atak polega na wyłożeniu jednej karty, pary + jedna, dwu par + jedna karta przed obrońcą. Obrońca musi pobić karty. Kartę nieatutową można pobić wyższą kartą tego samego koloru albo jakimkolwiek atutem. Kartę z atutem można pobić natomiast jedynie wyższym atutem. W sytuacji, gdy obrońca nie jest w stanie lub nie chce pobić karty, która go atakuje, musi ją zabrać. W innej wersji obrońca musi obronić wszystkie karty lub zabrać wszystkie. Atak może być kontynuowany następnymi kartami pod następującymi warunkami:

- w sumie w parze muszą być karty takiej samej wartości, trzecia lub piąta karta dowolna;

- całkowita liczba kart zagranych przez atakujących podczas ataku nie może przekroczyć sześciu;

- jeśli obrońca ma mniej niż sześć kart, przed atakiem, liczba kart zagranych przez atakujących nie może być większa niż liczba kart w ręce obrońcy.

Karty atakujące są kładzione osobno na wprost obrońcy, a każda karta grana przez obrońcę jest kładzona na górze karty, którą bije tak, aby było widać wartości wszystkich kart.

Obrońca odpiera cały atak, gdy zachodzi jakakolwiek z następujących sytuacji:

- obrońca pobił wszystkie karty atakujące zagrane dotychczas i żaden z przeciwników nie może lub nie chce kontynuować ataku,

- obrońca z powodzeniem pobił sześć kart atakujących,

- obrońca (po rozpoczęciu obrony z mniej niż sześcioma kartami) nie posiada kart na ręce, wszystkie jego karty zostały użyte do odparcia ataku.

Kiedy atak zostaje odparty (obrońca się obronił), wszystkie karty zagrane w nim (atakujące i broniące) zostają odłożone na osobny stos i nie biorą już udziału w tym rozdaniu. Obrońca zostaje atakującym, a gracz na lewo od niego nowym obrońcą. Gracz, który zaczyna atak jest głównym atakującym, lecz inni przeciwnicy obrońcy mogą dołączyć się do ataku, jeśli mają odpowiednie karty. Główny atakujący ma zawsze pierwszeństwo - inni mogą dołączyć się jedynie za jego zgodą. Może nawet zadawać innym graczom pytania, czy posiadają atut, aby atakować, a jeśli nie, kontynuować atak samemu. W grze indywidualnej we czterech graczy, drugim atakującym jest gracz po lewej od obrońcy i posiada on również pierwszeństwo przed trzecim atakującym, który jest graczem siedzącym naprzeciw obrońcy. Jednakże zakres dialogu dla drugiego atakującego jest

ograniczony, może on jedynie powstrzymać trzeciego atakującego od gry, ale nie może zadawać pytań o jego karty lub jaką kartę powinien zagrać.

Podczas gry w 5 lub 6 osób indywidualnie, zwyczajowo ustala się, że jedynie gracze siedzący przy obrońcy mogą brać udział w ataku. Bez tej zasady, byłoby tylu atakujących, że pierwszy obrońca miałby bardzo niekorzystną pozycję.

Obrońca zawsze broni się sam. Gdy gra się zespołowo, nie możesz nic zrobić gdy partner się broni. Nie można pomagać odpierać atak, nie można atakować partnera ani dawać mu kart, gdy atak się powiedzie. Można jedynie siedzieć i patrzeć.

Jeśli w jakiegokolwiek fazie, obrońca nie ma możliwości lub nie chce pobić jednej z kart atakujących, musi zabrać wszystkie karty zagrane podczas ataku - zarówno atakujące, jak i karty, których używał do ich pobicia. Wszystkie te karty stają się częścią ręki obrońcy. Dodatkowo gracze, którzy byli uprawnieni do wzięcia udziału w ataku mogą dać obrońcy (odkryte) dowolne dalsze karty, które mogłyby legalnie zagrać, jeśli atak byłby kontynuowany. Te dodatkowe karty są również dodawane do ręki obrońcy. Atak się powiodł, obrońca nie zostaje atakującym. Następnym atakującym jest gracz po lewej od obrońcy, a następnym obrońcą gracz po lewej od nowego atakującego.

W związku z warunkami wspomnianymi wyżej, całkowita liczba kart zagranych przez atakujących jest ograniczona do sześciu lub do liczby kart obrońcy, w zależności czego jest mniej. Główny atakujący ma pierwszeństwo, po nim następują kolejni atakujący zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli atakujący zagra zbyt wiele kart, obrońca może zdecydować które karty pobić lub zabrać, oddając pozostałe atakującemu. Tę samą zasadę stosuje się, gdy obrońca zabiera karty a atakujący dadzą za dużo kart dodatkowych: obrońca przyjmuje jedynie sześć kart atakujących w sumie (włączając pobite karty); reszta zostaje oddana atakującym.

W praktyce atakujący może zagrać kilka kart od razu, o ile wszystkie są prawidłowe. Na przykład atakujący może zacząć od zagrania dwóch szóstek, zamiast jednej, oczekującej na zabicie lub zabranie i dopiero później zagraniem kolejnej. Nie ma żadnej korzyści z zagraniem więcej niż jedną kartą na raz, poza przyspieszeniem rozgrywki. W rzeczywistości atakujący grając więcej niż jedną kartą, daje obrońcy przewagę, gdyż obrońca wie, jakie karty będą grane i może zdecydować o taktyce obrony.

Po zakończeniu ataku, wszyscy gracze, którzy mają mniej niż sześć kart muszą, jeśli to możliwe, uzupełnić swoje ręce do sześciu poprzez pobieranie odpowiedniej liczby kart ze stosu. Najpierw dobiera atakujący, później inni gracze, którzy brali udział w ataku w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, a na końcu obrońca. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart w stosie, karty są pobierane jak zwykle aż do momentu wyczerpania stosu. Może się zdarzyć, że późniejsi gracze nie pobiorą żadnych kart. Ostatni atut (odkryty) jest pobierany jako ostatnia karta ze stosu. Po wyczerpaniu stosu gra jest kontynuowana bez dobierania.

Jeśli został Ci rozdany najniższy atut (szóstka) lub jeśli pociągniesz ją ze stosu, możesz wymienić ją na odkryty atut pod stosem, kładąc ją pod stos i dodając wymienioną kartę do swojej reki, w każdym momencie przed wyczerpaniem stosu. Atutowa szóstka, może zostać wymieniona jedynie przez oryginalnego posiadacza, jeśli otrzymasz ją od innego gracza (jako jedna z kart podniesionych po ataku) nie można jej wymieniać.

Jeśli gracz pobierze ze stosu atutową szóstkę podczas dobierania, może ją wymienić nawet gdyby odkryty atut miał zostać zabrany przed rozpoczęciem następnego ataku. Nawet jeśli inny gracz pociągnął odkrytą kartę atutową, gracz posiadający szóstkę atutu może domagać się wymiany pod warunkiem, że nie zaczął się następny atak.

Generalny kierunek gry jest zgodny z ruchem wskazówek zegara i w pierwszym ataku, atakującym jest gracz na lewo od rozdającego. obrońcą jest następny gracz po atakującym - normalnie gracz po lewej atakującego. Jeśli atak zostaje odparty, obrońca staje się atakującym a następny gracz w kolejności nowym obrońcą. Jeśli atak się udaje, obrońca nie zostaje atakującym. Nowym atakującym jest następny gracz w kolejności po obrońcy, a nowym obrońcą gracz po lewej od nowego atakującego.

Kiedy gracze pozbywają się kart, odpadają z rozgrywki a pozostali kontynuują.

- W grze indywidualnej, gracz nie posiadający kart zwyczajnie omija kolej i gra następny gracz posiadający karty zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- W grze we czterech parami, jeśli ktoś nie posiada kart, jego tura jest przejmowana przez partnera.

PIES

Wszystkie karty bez jokerów. Rozdaje się wszystkie karty. Następny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) do wyłożonych kart najpierw dokłada kartę o kolorze zgodnym z kolorem karty leżącej na wierzchu, a następnie dowolną kartę. Kolejni gracze postępują w analogiczny sposób. Jeżeli gracz nie może dołożyć do koloru wówczas musi zabrać ze stołu odkrytych kart kartę wierzchnią (tę, do której nie miał dołożenia). Zwycięża ten, kto najszybciej pozbędzie się swoich kart. Nie oznacza to zakończenia gry. Toczy się ona do momentu, aż wyłoni się przegrywającego czyli gracza, któremu pozostały w ręku karty. Przegrywający płaci pozostałym graczom premie w zależności od zajmowanego miejsca w danej partii.

INTELLIGENT

Karty od 9 do asa bez jokerów. Rozdaje się wszystkie karty. Można położyć cztery karty tej samej wartości. Na kartę można położyć trzy pozostałe karty o tej samej wartości, co wcześniej wyłożona karta. Wziąć trzeba co najmniej trzy karty.

WOJNA

Wszystkie karty bez jokerów. Talię kart rozdziela się na czerwone i czarne karty i jeden gracz gra czarnymi, a drugi czerwonymi lub rozdaje się wszystkie karty. 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. Jeżeli obydwoj gracze odkryją 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.

ŚWINIOPAS

Wszystkie karty bez jokerów. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart. Karty rozkłada się zakryte na stole. Jedną kartę odkrywa się. Pierwszy gracz bierze jedną kartę. Jeśli pasuje kolorem, to kładzie ją na odkrytej. Potem kładzie dowolną inną. Drugi gracz kładzie kartę pasującą kolorem do ostatniej karty na stosie. Jeśli nie ma, bierze z rozrzuconych. Bierze do momentu, aż będzie miała taki kolor, jak ostatnia na stosie. Kiedy karty na stole skończą się, gracze dorzucają tylko karty z ręki. Gdy gracz nie będzie miał karty pasującej, a dookoła stosu nie będzie żadnych kart, to zdejmuje ze stosu karty tak długo, aż będzie mógł położyć jedną ze swoich. Gra kończy się, gdy jeden z graczy pozbędzie się kart.

OSZUST

Wszystkie karty bez jokerów. Rozdaje się wszystkie karty. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart. Karty wyklada się na stos zakryte. Gracz z lewej strony rozdającego wyklada na stół od jednej do trzech kart o jednakowej wartości mówiąc, jakie figury wyklada. Pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejno dokładają do stosu karty o takiej samej bądź wyższej figurze, w liczbie od jednej do trzech kart mówiąc, jakie figury wykładają. Każdy gracz może sprawdzić rzucione karty ostatniego wykładającego. Jeżeli okaże się, że sprawdzający miał rację, oszust musi zabrać ze stołu wszystkie karty, które w tym momencie na nim się znajdują i zaczyna kolejną rundę. Jeżeli okaże się, że to sprawdzający się pomylił, wtedy to on zabiera wszystkie karty ze stołu i zaczyna kolejną rundę.

MAKAO

Wszystkie karty bez jokerów. Gracze otrzymują po pięć zakrytych kart. Z pozostałych kart odkrywa się jedną na stole. Ogólna zasada polega na tym, aby do wyłożonej karty dopasować kartę własną o tym samym kolorze lub o tej samej figurze i ją wyłożyć przykrywając poprzednią odsłoniętą kartę. Gracz może wyłożyć naraz kilka kart z tą samą figurą np. jeśli dokłada do już leżącej ósemki kier, może rzucić kilka ósemek. Również kiedy gracz dokłada do koloru może zrobić podobnie, np. do leżącej szóstki trefl może dorzucić damę trefl oraz kolejną dowolną damę jaką ma w ręku. Nie może rzucić dwóch kart w tym samym kolorze ale o innej figurze. Jeżeli gracz nie może lub nie chce dołożyć pasującej karty, to musi zamiast tego dobrać jedną wierzchnią kratę z talii. Jeśli pobrana przez gracza karta pasuje do leżącej na stosie, to gracz może od razu ją na ten stos rzucić. Gdy gracz wyłoży „ratującą kartę”, nie może zagrać na nią dodatkową kartą o tej samej figurze ze swojej ręki. Oddając swoją przedostatnią kartę gracz musi wypowiedzieć słowo „makao”. Jeśli tego nie robi, a przeciwnicy zwrócą mu na to uwagę, gracz taki musi pobrać 5 kart z talii. Zasada ta nie obowiązuje, jeśli gracz kładzie jednocześnie co najmniej dwie karty. Jeżeli wszystkie karty w stosie skończą się, stos kart dokładanych przez graczy powinien zostać przetasowany i odwrócony tak, aby w stosie była tylko jedna karta (ta sama, która była u góry stosu przed przetasowaniem).

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Karty funkcyjne:

- **2 3** - kolejny gracz dobiera tyle kart, ile widnieje na owej karcie (czyli dwie lub trzy). W przypadku gdy uczestnik gry posiada kartę o tej samej wartości lub kolorze (wyłącznie dwójki i trójki, ewentualnie **K♠** pik lub **K♥** kier, o ile pasują do koloru), może wyłożyć ją, w ten sposób zmuszając kolejnego gracza do pobrania sumy wartości leżących kart (przy czym kolejny gracz również może wyłożyć pasującą kartę itd.).

- **4** - kolejny gracz czeka jedną kolejkę. Żeby się obronić należy położyć inną czwórkę, wówczas liczba kolejek sumuje się i trafia do następnego gracza. Jednak kiedy gracz 2 jest zatrzymany, a gracz 1 stawia kartę **2**, **3** lub **K**, karty ciągnie gracz 3 (jeśli graczy jest tylko dwóch, zazwyczaj (według ustalonych zasad gracz 1 sam bierze karty). Jest również wariant, w którym gracz, mający stać kolejkę może (ale nie musi) dobrać kartę ze stosu w nadziei, że będzie to czwórka

- **J** - gracz może żądać kart według ich wartości, ale tylko niefunkcyjnych. Żądanie danej karty przez waleta obowiązuje całą kolejkę (włącznie z graczem zagrywającym waleta), przy czym pierwsza osoba wykładająca kartę to gracz następny według ruchu wskazówek zegara. Można się obronić rzucając kolejnego waleta

zmieniającego żądanie, ale tylko wtedy, kiedy wcześniej nikt nie rzucił żądanej karty. Np. gracz 1 rzuca waleta żądając ósemek - jeśli gracz 2 rzuci ósemkę gracz 3 nie może się już bronić waletem – musi rzucić kolejną ósemkę jeśli ją posiada lub pobrać kartę ze stosu zakrytego.

- **Q** - zasada „dama na wszystko, wszystko na damę” oznacza możliwość wyłożenia damy na każdą kartę oraz położenia każdej karty na damę bez względu na kolor i wartość

- **K♥** kier i **K♠** pik - są to dwa króle, które powodują, że w zależności od koloru tego króla poprzedni **K♠** lub kolejny **K♥** gracz dobiera pięć kart. Żeby się obronić przed takim królem należy wyłożyć kolejnego króla (pik lub kier) lub **2** albo **3** w kolorze poprzedzającego króla. Najczęściej działa to w obie strony, tzn. na trójkę i dwójkę można położyć króla w tym samym kolorze. Król karo oraz król trefl to karty niefunkcyjne ale optymalna strategia gry w makao zakłada raczej uważanie z rzucaniem tych kart, gdyż „prowokują” kolejnego gracza do rzucenia funkcyjnego króla. Lepiej zachować te króle na koniec, najlepiej razem z królem kier lub pik i wyrzucić wszystkie naraz pozbywając się jednocześnie wszystkich kart z ręki.

- **A** - gracz może zażądać zmiany koloru. Zmiana koloru przez asa dotyczy gracza następnego, a nie całej kolejki graczy, tak, jak w przypadku waleta. Można się przed tym bronić kładąc więcej niż jedną kartę tej samej wartości np. trzy piątki (ostatnia logicznie jest innego koloru) lub położenie innego asa i zmiana koloru na inny. Jak zwykle jeśli kolejny gracz nie może lub nie chce pochwalić się posiadaną kartą w żądanym kolorze - bierze jedną kartę ze stosu zakrytego, a żądanie koloru przechodzi na kolejnego gracza.

- **J** - jeśli gracze tak się umówią joker zastępuje dowolną wybraną przez graczy kartę (w tym także karty funkcyjne - co oznacza możliwość łączenia np. dwóch króli kier lub pik. Gracze dla zmniejszenia elementu losowości mogą grać z wyłączeniem jokerów.

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart więc dobrą strategią jest zbieranie kart, które to umożliwią. Ideałem jest doprowadzenie do sytuacji, w której kończymy rzucając jednocześnie kilka kart. Nie trzeba wtedy mówić „makao” a zatem jest szansa, że pozostali gracze nie zorientują się w zagrożeniu, że zamierzamy kończyć grę. Dobrą metodą jest niewychodzenie z **2 3** i funkcyjnych **K** dopóki nie zostaniemy do tego zmuszeni. Pozwala nam to zaatakować nimi przeciwnika, któremu zostało mało kart na ręku lub jeśli wiemy, że pozbył się już tego typu kart i nie będzie miał czym się bronić. Pozwala to też na odparcie ataku, kiedy sami mamy mało kart i ktoś chce żebyśmy pobrali dodatkowe. Jeśli uda nam się zebrać na ręku cztery karty o tej samej figurze dobrze jest je trzymać do końca, pozbywając się wszystkich innych niewygodnych kart po drodze. Wtedy w większości przypadków jesteśmy w stanie dopasować jedną do koloru i rzucić wszystkie inne razem.

OCZKO

Wszystkie karty bez jokerów. Wartości poszczególnych kart: walet: 2 pkt, dama: 3 pkt, król: 4 pkt, as: 10 lub 11 pkt, 7-7pkt, 8-8pkt, 9-9pkt, 10-10pkt. Krupier rozdaje karty oraz gra przeciwko każdemu graczowi z osobna. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozdaje każdemu graczowi po jednej zakrytej karcie. Następnie daje sobie również jedną zakrytą kartę. Następnie każdy gracz ogląda swoją kartę i nie pokazując jej innym stawia dowolną liczbę żetonów. Czyni tak również krupier. Wtedy krupier przystępuje do wydawania kart poczynając od gracza po jego lewej stronie. Za każdym razem wydaje graczowi tyle kart, ile ten zechce. Celem graczy jest zgromadzenie takich kart, których suma punktowa da liczbę maksymalnie zbliżoną do 21 (oczko) lecz nie przekraczając jej. Jeśli gracz uzna, że otrzymał od krupiera wystarczającą liczbę kart mówi „stop” i krupier wydaje kolejne karty następnemu graczowi. Na koniec odwraca swoją kartę i odkrywając kolejne karty stosu stara się również dobrać tak, aby uzyskać optymalną ilość punktów. Gdy zakończy, następuje porównanie sum punktów wszystkich graczy. Jeśli krupier będzie miał sumę najbliższą 21, a jednocześnie nie przekroczy tej granicy, wygrywa i zabiera wszystkie wpłacone przez graczy stawki. Jeżeli jeden z graczy ma sumę lepszą od sumy punktów z kart krupiera i jednocześnie najlepszą wśród pozostałych graczy, krupier wypłaca mu wszystkie wniesione stawki, w tym również swoją. Jeśli więcej graczy ma najlepszą sumę i jednocześnie jest ona lepsza od sumy punktów z kart krupiera wówczas ten dzieli pulę wśród graczy z najlepszą sumą. Jeżeli gracz przekroczy sumę 21 pkt (ma furę) - przegrywa i traci swoją stawkę. Jeśli krupier ma furę - wypłaca każdemu graczowi, który nie przekroczył 21 punktów równowartość jego stawki, natomiast graczom mającym oczko - podwójne stawki. Wyjątkiem od tej reguły jest perskie oczko (dwa asy). Perskie oczko zawsze oznacza wygraną.

Blackjack. Od 2 do 10 mają wartość karty, króle, damy i walety mają wartość 10 pkt, zaś asy przybierają wartość 1 lub 11, w zależności, co byłoby lepsze dla gracza. W Blackjacksa gra się przeciwko krupierowi. Gracz stawia zakład używając żetonów. Następnie gracz i krupier dostają po dwie karty. Obydwie karty gracza są odkryte, natomiast tylko jedna karta krupiera jest pokazana graczowi. Gracz teraz może podjąć decyzje o swoim następnym ruchu. Gracz ma następujące możliwości: - dobrać kartę (hit), - nie dobrać kart (stand), - podwoić stawkę (double down), możliwe tylko przy pierwszych dwóch kartach, gracz wtedy dostanie tylko jedną kartę, - rozdzielić karty (split), gdy dwie pierwsze karty gracza są tej samej wartości np. dwie ósemki. Gracz wtedy dokłada drugą stawkę (równą wartości pierwszej stawki) i może dobrać karty po rozdwojeniu, - ubezpieczenie (insurance) jest dodatkową stawką możliwą tylko, gdy odkrytą kartą krupiera jest as. Gracz może postawić dodatkową stawkę, że drugą (zakrytą) kartą krupiera jest 10 lub figura

(krupier ma Blackjacksa). Gdy krupier ma blackjacksa, gracz przegrywa stawkę podstawową, a za ubezpieczenie wygrywa 2 do 1. Ponieważ stawką ubezpieczenia jest połowa stawki podstawowej, więc za wygraną gracz otrzymuje sumę pieniędzy przegranych w stawce podstawowej (stąd nazwa ubezpieczenie). Jeżeli gracz po dobraniu kart ma więcej niż 21 punktów, przegrywa zakład i krupier zabiera jego żetony. Jeżeli natomiast gracz ma 21 punktów lub mniej, krupier odkrywa swoją zakrytą kartę i w zależności od liczby jego punktów może dobrać więcej kart. Krupier musi grać według następujących przepisów: wziąć kartę, jeżeli ma 16 punktów lub mniej i nie brać więcej kart, gdy ma 17 punktów lub więcej (niezależnie, ile punktów ma gracz). Wygrywa ten, który ma sumę punktów bliższą lub równą 21. Strategią gracza może być tzw. never bust (czyli bez furzy), tj. gracz nie doбира kart, gdy ma więcej niż 11 punktów. Przewaga kasyna przy takiej strategii wynosi 3.91%.

REMIK

Wszystkie karty z jokerami lub 2 talie. Każdy gracz otrzymuje po 13 kart. Pozostałe zakryte karty kładzie się na stole. Jedną kartę odkrywa się. Gracz z lewej bierze (kupuje) zakrytą lub odkrytą kartę ze stosu i próbuje dokonać wyłożenia. Kupioną odkrytą trzeba natychmiast wyłożyć. Wyłożyć na stół można co najmniej 3-kartowy sekwens (kolejne karty) jednego koloru lub co najmniej trzy karty tej samej wartości, np. dziesiątki, damy pod warunkiem, że w tym zestawie nie ma dwóch kart tego samego koloru. Jokery mogą być stosowane zamiennie jako dowolne karty. Nie można budować sekwensu opartego na dwóch jokerach obok siebie np. 10-Joker-Joker-K (dwa jokery zastępczo, jeden zamiast waleta i jednocześnie drugi zamiast damy). W grupie trzech kart może być tylko jeden joker, w grupie czterech kart - maksymalnie dwa. Wartość jokera jest równa wartości karty, którą zastępuje. Jeśli gracz w danej partii wyklada po raz pierwszy, suma punktów wyłożonych kart musi wynieść co najmniej 51. Tę sumę oblicza się następująco według zasad punktacji poszczególnych kart: dwójki do dziesiątek - liczba punktów zgodna z wartością karty, walet, dama, król - 10 pkt, as - 11 pkt albo 1 pkt jeśli zastępuje jedynekę, joker - 20 pkt. Niezależnie od pozytywnego bądź negatywnego wyniku próby wyłożenia gracz kładzie jedną ze swoich kart na odkrytej karcie leżącej obok stosu tak, aby tylko ostatnia karta była widoczna. Następnie kolejny gracz kupuje kartę. Jeżeli gracz dokonał pierwszego wyłożenia, gdy nadejdzie jego kolejka może dokładać również karty do kart leżących na stole, swoich lub cudzych. W grze można wymieniać leżące na stole jokery na odpowiednie karty, z tym, że w tej samej kolejce gracz musi się wyłożyć wykorzystując jokera, którego wymienił. Partia kończy się w momencie, gdy jeden z graczy przez wyłożenie lub dołożenie pozbędzie się wszystkich swoich kart, przy czym w danej kolejce jedną z nich musi odkryć kładąc obok stosu. Graczom,

którym po zakończeniu partii karty pozostały w ręku, zapisuje się punkty ujemne. Jeśli gracz w pierwszym wyłożeniu pozbędzie się swoich wszystkich kart - tzw. remik z ręki - wówczas pozostałym graczom zapisuje się podwójną liczbę punktów ujemnych. Remik z ręki nie musi spełniać warunku 40 pkt. W trakcie takiego wyłożenia można również niektóre karty dokładać do sekwensów i trypletów wyłożonych uprzednio przez przeciwników. Optymalna strategia zakłada zatem dokładne przyjrzenie się swoim kartom na początku rozgrywki i próbę zakończenia rozdania już w tym momencie. Jeśli się to nie uda, strategia polega na odkładaniu kart poczynając od tych o najwyższej wartości nieprzydatnych do wyłożonych sekwensów i układów kart o tej samej wartości. Dzięki temu jeśli rozdanie zakończy przeciwnik, zostanie nam mniej wysokich kart na rękę i mniej punktów zostanie nam odjętych. Gracz, dla którego braknie kart w stosie zakrytym, ma obowiązek potasować karty stosu odkrytego, pozostawiając ostatnio rzuconą kartę i ustawić z nich nowy stos zakryty. Sekwens co najmniej trzy kolejne karty w jednym kolorze, grupa co najmniej trzy karty o różnych kolorach, lecz tej samej wysokości. Nie można budować sekwensu opartego na dwóch jokerach obok siebie np. 10-Joker-Joker-K. Wartość jokera jest równa wartości karty, którą zastępuje. As może być liczony jako jedynka lub karta najstarsza, ale nie jednocześnie: D-K-A-2-3. Gracz może wyłożyć na stół wszystkie karty w jednym ruchu (co oznacza koniec gry), lub tylko ich część. Jednak aby w ogóle mógł wyłożyć karty, musi mieć co najmniej jeden "czysty" sekwens (tzn. nie zawierający jokera) oraz co najmniej 40 punktów w wykładanych kartach. Po wyłożeniu otrzymuje on prawo do dokładania swoich kart do wszystkich leżących na stole sekwensów i grup oraz do wzięcia jokera ze stołu, kładąc w jego miejsce kartę, którą joker właśnie zastępował. Dokonanie podmiany za jokera wymaga wyłożenia go z nowym sekwensem lub grupą na stół. Podmienionego jokera nie można zatrzymać w ręce. Po wyłożeniu wszystkich kart i położeniu ostatniej karty na stos odkryty, gracz wygrywa grę. Gracz otrzymuje punkty dodatnie za każdy wyłożony sekwens lub grupę lub dołożenie do sekwensu lub grupy przeciwnika. Liczba punktów to suma wartości wyłożonych kart. Gracz otrzymuje ujemne punkty za posiadane w ręku karty w momencie, gdy jeden z graczy wyłożył wszystkie karty. Liczba punktów to suma wartości kart w ręce. Jeśli gracz wyłożył się za pierwszym razem otrzymuje podwójną liczbę punktów.

WOJAK

Wszystkie karty bez jokerów. Bankier tasując karty daje do przełożenia i kładzie zakryty stos przed sobą. Gracze wpłacają do puli dowolną liczbę żetonów. Po rundzie stawiania bankier odkrywa wierzchnią kartę stosu i kładzie ją po lewej stronie stosu - jest to jego karta. Następnie odkrywa drugą z kolei i kładzie ją po prawej stronie stosu. Jest to karta graczy. Po wyłożeniu tych dwóch kart bankier okrywa kolejno następne karty stosu do momentu, gdy któraś z nich będzie rangą zgodna z jedną z wyłożonych kart – bankiera lub graczy. Jeżeli bankier wcześniej odkryje kartę zgodną ze swoją czyli tą po lewej stronie stosu - wygrywa zabierając wszystkie stawki. Jeśli wcześniej zostanie odkryta karta zgodna rangą z kartą graczy czyli tą po prawej stronie stosu - bankier przegrywa i wypłaca graczom równowartość poszczególnych wpłat. Jeżeli bankier wyłoży na wstępie 2 karty tej samej rangi wygrywa i również zabiera wpłacone stawki. Po wygraniu partii, bankier może zrezygnować z tej roli i przekazać bank innemu graczowi.

CZTERDZIEŚCI JEDEN

W grze może brać udział od 3 do 6 osób. W przypadku gry w 3-4 osoby używa się talii złożonej z 24 kart a w grze dla 5-6 osób talii 32-kartowej. Każdy z graczy otrzymuje po 4 karty. Następne 4 wyklada się odkryte na stole. Pozostałych kart się nie wykorzystuje.

Celem graczy jest zgromadzenie w ręku czterech jednokolorowych kart, których suma wartości punktowych wyniesie 41 pkt lub czterech kart jednakowej rangi (np. cztery dziewiątki).

Grę rozpoczyna gracz „na forancie”. Może wymienić jedną ze swoich kart na dowolną odkrytą kartę, lub wszystkie cztery karty na wszystkie cztery karty odkryte, które leżą na stole. Może również czekać i wykonać ruch dopiero w następnej kolejce. Nie można wymienić dwóch lub trzech kart. Rozdanie się kończy kiedy gracz uzbiera cztery karty w jednym kolorze z sumą 41 pkt, lub zgromadzi cztery karty tej samej rangi. Pozostali gracze obliczają wówczas ilość punktów swojego najdłuższego koloru. Jeśli gromadzili karty tej samej rangi również sumują z nich ilość punktów, którą się porównuje. Przegrywa gracz z najmniejszą liczbą punktów. Dopisuje mu się wtedy jeden punkt ujemny. Gra trwa do momentu aż jeden z graczy osiągnie 5 punktów ujemnych.

Poker

Draw Poker to najłatwiejsza forma pokera. Celem jest obstawiać zakłady przeciwko innym graczom tak, żeby myśleli, że twoje karty są najsilniejsze. Wszystkie zakłady są dokładane do puli na środku stołu, którą może wygrać tylko jeden z graczy. Układy ręki:

a. Poker: ten układ przewyższa wszystkie inne. Składa się z sekwencji zaczynającej się od Asa (tu najstarsza karta) w jednym kolorze.

b. Kolor: sekwencja pięciu kart w tym samym kolorze zaczynająca się od dowolnej wartości. Najgorszy tego rodzaju układ to As – 2 – 3 – 4 – 5, a najlepszy 9 – 10 – J – Q – K.

c. Kareta: cztery karty o tej samej wartości, np.: cztery piątki, a do tego jedna dodatkowa karta. Najlepsza kareta składa się z czterech Asów, a najgorsza – z dwójek.

d. Full: trzy karty o tej samej wartości i dodatkowo jeszcze para. Wartość Fulla zależy od trójki tych samych kart, najlepszy będzie w tym wypadku z trzema Asami.

e. Duży strit: pięć dowolnych kart w jednym kolorze. Całkowita wartość Strita zależy od najwyższej karty.

f. Mały strit: pięć kart w dowolnym kolorze tworzących sekwens. Jego wartość zależy również od najwyższej karty, lecz kiedy dwóch graczy ma taki sam układ, to pula dzielona jest między nich.

g. Trójka: trzy karty o tej samej wartości i dodatkowo dwie inne karty. Najwyżej punktowane są trzy asy, najniżej – dwójki.

h. Dwie pary: dwie różne pary i jakaś dodatkowa karta. Znowu najwyższa para wygrywa, tak więc układ asów i czwórek bije np. króle i damy. Jeżeli dwaj gracze mają takie same pary, o wygranej decyduje piąta karta, im wyższa tym lepiej.

i. Para: dwie karty o tej samej wartości, tak jak np. dwie ósemki na załączonym rysunku i dodatkowo trzy inne karty. Tak jak wcześniej, Asy będą najwyższą parą.

j. Wyższa karta: jeżeli nie macie żadnego z opisanych wyżej układów, nadal możecie wygrać jeżeli inni mają niższe karty od jednej z waszych. Zwykle będzie tu brany pod uwagę as.

Najlepiej jest użyć żetonów lub innych małych przedmiotów do liczenia zamiast pieniędzy. Dobrze jest też ustalić jakiś limit na „ante” oraz wysokość najwyższego zakładu. Powiedzmy, że wysokość najwyższego zakładu będzie wynosić dwadzieścia żetonów, natomiast stawka „ante” to jeden żeton (lub inna jednostka).

Rozdającego wybiera się losowo poprzez odkrywanie kart po kolei, aż komuś uda się odsłonić waleta. W następnych kolejkach rozdający zmieniają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Wszyscy gracze robią pierwsze zakłady („ante”), które tworzą podstawową pulę. Karty rozdawane są zakryte pojedynczo każdemu graczowi po pięć sztuk. Następnie każdy patrzy dokładnie co dostał i stara się oszacować wartość swojej ręki.

Jeden z graczy musi otworzyć grę poprzez postawienie nowego zakładu i dorzucenie do puli przykładowo pięciu żetonów mówiąc: „Otwieram na pięciu.” Należy jednak pamiętać, że gracz tylko wtedy może otworzyć rozgrywkę, kiedy ma nie mniej niż parę waletów. Jest to dobry sposób na upewnienie się, że przynajmniej jedna osoba ma dobrą rękę. Gdy nikt nie otworzy rozgrywki, całkowita pula rośnie, ponieważ „ante” zostaje na stole do następnej gry.

Jeżeli pierwsza osoba po lewej stronie rozdającego (zwana starszym) nie może otworzyć rozgrywki, mówi: „pas” i kolej przechodzi na następnego gracza po jego lewej stronie. Dzieje się tak dotąd, aż ktoś w końcu otworzy licytację lub wszyscy spaszują. W ostatnim wypadku karty rozdawane są jeszcze raz, przy czym „ante” z poprzedniej gry zostaje na stole, do którego gracze znowu dorzucają ustalone minimum.

W drugiej kolejce licytację można otworzyć, jeżeli ma się przynajmniej parę dam. Jeżeli i tym razem nikt nie jest w stanie otworzyć gry, każdy dorzuca po kolejnym żetonie i rozdaje się jeszcze raz karty. Tym razem trzeba mieć przynajmniej parę króli, a następnym razem parę asów, żeby otworzyć licytację. Zwykle nie zdarza się, aby nie można było zacząć gry aż do tej pory, ale jeżeli i tym razem jest to niemożliwe, wtedy kolejność par wymagana do otwarcia zostaje odwrócona. Po asach idą króle, potem damy i znowu walety.

Jak już udało się jakiemuś graczowi otworzyć licytację, stawianie zakładów rozpoczyna się na dobre. Łatwiej zrozumiecie system pokera, jeżeli będziecie mieli przed oczami przedstawione schematy rąk, dlatego starajcie się spoglądać na rysunek na następnej stronie w trakcie czytania tego fragmentu. Gracz A jest rozdającym, dlatego rozgrywkę powinien rozpocząć gracz B, który z resztą otwiera do pięciu ponieważ ma dwie bardzo przyzwoite pary. Gracz C ma nadzieję na Dużego Strita, ponieważ w tej chwili ma już cztery trefle, więc również stawia pięć jednostek (żetonów). D ma również dwie pary i dlatego też dorzuca pięć. Gracz E mający Trójkę dziesiątek jest widocznie bardzo pewny siebie, bo podwyższa stawkę do dziesięciu. F z bardzo słabą Parą dwójek słusznie decyduje się na wycofanie, ponieważ chce zachować żetony na inne rozdanie, kiedy będzie miał silniejszą rękę. Gracz A, któremu brakuje jednej karty do Koloru, podnosi do dwudziestu. B dorzuca jeszcze piętnaście, co z poprzednimi pięcioma daje teraz dwadzieścia. C również wchodzi dokładając wymagane piętnaście. D prawdopodobnie zdaje już sobie sprawę ze swoimi dwoma parami nie ma raczej szans przy takiej stawce, ale mimo to ryzykuje i dorzuca swoje piętnaście. Na koniec zadowolony gracz E dorzuca jeszcze dziesięć, oczywiście z zamiarem zostania w grze.

Po postawieniu zakładów, tak jak zostało to opisane powyżej, każdy z graczy, który zdecydował się grać dalej, może teraz wymienić karty w celu poprawienia, a nie

zepsucia swojego dotychczasowego układu! Czasami zdarzy się, że gracz nie chce wymieniać żadnych kart, ponieważ woli się trzymać tych, które już ma.

12. Rozdający pyta wszystkich graczy po kolei, ile kart chcą wymienić. Gracze, którzy chcą jedną, dwie lub trzy karty, dostają je od razu, lecz jeżeli ktoś chce wymienić cztery, najpierw dostanie trzy, a dopiero po wszystkich, jeszcze jedną. Jeżeli osoba, która otwierała rozgrywkę chce wymienić jedną z otwierających kart, musi pokazać kartę której się pozbywa i powiedzieć: „opener away” (Po otwarciu). Pozostali gracze będą wiedzieli o co chodzi, jak i to, że gracz ten miał rzeczywiście „otwarcie”.

13. Kiedy wszyscy już wymienili swoje karty (zob. Rysunek na następnej stronie – Gracz A wymienił 2 Trefl, B – 3 Karo, C – 2 Kier, D – Trefla, E – 10 Karo i Asa Trefl) gracze stawiają kolejne zakłady zaczynając od ostatniej osoby, która podwyższyła stawkę, w tym wypadku gracza A.

14. A nie udało się uzyskać Koloru, ale trafił mu ie wcale nie poprawiła, dlatego też sprawdza. C udało się zdobyć Kolor, dlatego dorzuca jeszcze dwadzieścia. D opłaciło się ryzyko i jest on teraz w posiadaniu Fulla, dlatego decyduje się wejść za dwadzieścia i podwyższyć stawkę o kolejne dwadzieścia. E. który musiałby postawić teraz czterdzieści, żeby zostać w grze, postanawia się wycofać, ze względu na swoje słabe karty. Z powrotem do A, dorzuca on wymagane czterdzieści czując się zobowiązanym, chociaż nie jest zbyt zadowolony z obrotu sytuacji, B się wycofuje, a C dorzuca jeszcze dwadzieścia do tych dorzuconych przez niego poprzednio, ale nie podnosi. Teraz wszyscy, którzy chcą pozostać w grze muszą dorzucić po czterdzieści, po czym gracze, którzy pozostali w grze (A, C, D) odsłaniają karty. D mający Fulla zgarnia pulę, która w tym wypadku jest całkiem duża.

15. A teraz kilka wskazówek, które mogą się przydać jeśli często gracie z tą samą grupą ludzi! Starajcie się nie grać tak samo i nie blefujcie zbyt często. Dobrze jest też czasami zachowywać pokerowa twarz, ale możecie też starać się zmylić przeciwnika pozwalając mu sądzić, że macie słabą rękę, gdy w rzeczywistości jest inaczej. Ważne jest, żeby nie przesadzać. Kiedy macie dobrą rękę nie stawiajcie też za dużo. To może sprawić, że nerwowi gracze wycofają się od razu myśląc, że nie mają żadnej szansy na wygraną, co oznacza, że pula która macie wygrać, może być bardzo niska!