Gry Karciane

Kent

Przebieg gry

W grze biorą udział dwie, trzy lub cztery dwuosobowe drużyny, których gracze mają za zadanie przy pomocy umówionych tajnych znaków przekazywać sobie informacje na temat kart jakie aktualnie posiadają. Znaków tych nie może rozszyfrować drużyna przeciwna. Wielu graczy umawia się na prostszą strategię, jednego znaku informującą drugiego gracza jedynie o tym że ma się tak zwanego „Kenta”. Może to być np. mrugnięcie okiem, jakiś gest itd. Znaki mogą być ustalone przed rozgrywką, lub, dla utrudnienia, partnerzy muszą sami je odgadnąć. Osoby siadają na krzyż – tak żeby każda para była naprzeciwko, a nie obok siebie. Rozdaje się karty po 3, a ten, który je tasował, bierze 4, jeśli któryś z graczy ma jokera w uniwersalnej talii jest czarny czerwony i niebieski

-czerwony może zastąpić dowolną kartę z kolorów karo i kier

-czarny może zastąpić dowolną kartę z kolorów trefl i pik

-niebieski może zastąpić dowolną kartę ze wszystkich kolorów.

Zasady Jokera nie obowiązują jeśli gracz posiada kenta złożoną z tych samych liczb oraz sekwensu.

Osoba, która ma 4 karty, podaje jedną kartę osobie obok siebie (gracz przeciwnej drużyny) – zgodnie ze wskazówkami zegara. Następnie ta osoba oddaje jedną ze zgromadzonych 4 kart kolejnej osobie – i tak w koło. Celem gry jest, zdobycie „kenta” – trzech kart tego samego koloru (pik, karo, kier, trefl) lub trzech tych samych figur (dama, walet, król, itp.), np. trzy walety albo trzy karty kier lub też sekwensu czyli trzech rosnących kart niekoniecznie w tym samym kolorze oraz informacja o tym fakcie drugiej osoby w drużynie. Zadaniem drugiego gracza w drużynie, który nie zdążył skolekcjonować „kenta”, jest odpowiednie odczytanie znaku kolegi (np. mrugnięcia oczami swojego partnera siedzącego naprzeciwko) i głośne wypowiedzenie słowa „kent!”. Po takiej informacji gra zostaje przerwana, a druga osoba, która ma posiadać „kenta” pokazuje karty. W przypadku faktycznego zbioru drużyna otrzymuje punkt, w przypadku niezgromadzenia otrzymuje punkt ujemny. Karty są tasowane i rozdawane od nowa. Gra się do określonej liczby punktów, najczęściej do 10, 15, 20 lub 25.

Jednak by utrudnić rozgrywkę i wprowadzić więcej taktyki do tego wyścigu punktów, drużyna przeciwna równolegle może starać się przechwycić i rozszyfrować tajny znak przeciwników. Jeśli gracz drużyny przeciwnej przypuszczający iż druga para posiada kenta, ma prawo wypowiedzieć szybko słowa „STOP Kent!”. Wtedy gra zostaje przerwana, a obie osoby z „podejrzanej" pary zobowiązane są pokazać karty. Jeśli choć jedna z nich była w posiadaniu kenta, para przeciwna otrzymuje 1 pkt oraz jest koniec rundy, a w przypadku nieuzasadnionego użycia słów „STOP Kent!” drużynę obowiązują punkty ujemne i osoby z tej drużyny do której powiedziano "STOP Kent!" wymieniają karty (biorą karty na zmianę ze stosu).

Wojna

Zasady gry są bardzo proste. Przetasowaną talię kart dzieli się na dwie części, rozdaje graczom i kładzie koszulkami do góry. Pierwszy i drugi zawodnik równocześnie wykładają po jednej karcie i porównują ich wartości (względem starszeństwa – kolory nie odgrywają roli). Gracz mający kartę o wyższej wartości odbiera karty i kładzie je pod spodem swojej talii. Jeśli karty mają taką samą siłę (as na asa, król na króla, itp.), rozpętuje się wojna, chyba że gra się w więcej osób i słabsze karty nie walczą np. 9-3-3 gracze z trójkami nie walczą; należy odkryć po jednej karcie, położyć je koszulkami do góry na swoich kartach odkrytych, a następnie wyciągnąć następną kartę, położyć odkryte na zakrytych kartach i wówczas są one porównywane. Karta o wyższej wartości wygrywa, a zwycięzca wojny odbiera wszystkie karty wykorzystane w wojnie. Proces jest powtarzany, jeśli w okresie wojny znowu nie można wyłonić zwycięzcy.

Wygrywa ten, kto pierwszy zabierze wszystkie karty przeciwnikowi. Gra potrafi być bardzo długa, gdyż zebrane karty są przekładane pod spód talii i mogą one później zostać wykorzystane wielokrotnie; partia może trwać nawet ponad kilka godzin, jednak zwykle znudzeni monotonią gracze rezygnują dużo wcześniej. Z tego względu zyskuje popularność głównie u najmłodszych, niezdolnych do zapamiętania reguł bardziej skomplikowanych rozgrywek.

Piotruś

Piotruś (inaczej: loteryjka, Czarny Piotruś) – prosta gra karciana przeznaczona dla dzieci, w której uczestniczyć może od 2 do 4–5 graczy. Talia do gry zawiera 25 kart: 12 par z obrazkami tego samego rodzaju w każdej parze oraz „czarnego Piotrusia”, niemającego pary. Spotykane są także większe zestawy, np. 33-kartowy z 16 parami, a także takie, w których zamiast kart używane są żetony itp. Ich liczba, niezależnie od wariantu, jest zawsze nieparzysta: składa się z pewnej liczby par plus jeden.

„Piotruś“ ma wyrabiać spostrzegawczość, rozwijać skojarzenia, a także uczyć zachowań społecznych. Istnieją odmiany loteryjki, wymagające np. umiejętności układania wyrazów z sylab na kartach, sumowania liczb itp.

Pary na obrazkach dobiera się na ogół kierując się względami edukacyjnymi. Mogą być to na przykład postacie z bajek (np. karta z Jasiem i z Małgosią, z królewną Śnieżką i z krasnoludkami, z Czerwonym Kapturkiem i wilkiem itp.), zwierzęta (kogut i kura, jeleń i łania, baran i owca itp.) i wszelkie inne tego rodzaju zestawienia, zależnie od tego, czy gra przeznaczona ma być dla najmłodszych, np. czterolatków, czy dla starszych dzieci.

Rozdawane są wszystkie karty kolejno wszystkim graczom. Bez znaczenia jest fakt, że nie wszyscy otrzymają tę samą liczbę kart. Można też poprzestać na rozdaniu tylko po cztery lub pięć. Zależy to od wieku graczy – im młodsze dzieci, tym trudniej im przeanalizować większy wachlarz kart.

Z otrzymanych kart należy wyjąć i odłożyć na bok wszystkie otrzymane pary. Odkładane pary można pokazać innym graczom w celu sprawdzenia, czy gracz nie pomylił się w doborze pary, co młodszym dzieciom może się przydarzyć. Następnie dochodzi do fazy drugiej: każdy gracz kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobiera sobie po jednej karcie: jeśli na początku nie rozdano wszystkich, to dobiera się z nierozdanej kupki, jeśli tej już nie ma – to dobiera się kolejno – na chybił trafił – karty od gracza siedzącego po prawej stronie, wyciągając je z trzymanego przez niego wachlarza kart.

Gracz nie widzi, jaką kartę wyciąga. Jeśli dobrana karta pasuje do pary z inną posiadaną – całą parę, tak jak w poprzedniej fazie, gracz odkłada na bok. Czynności te wykonują kolejno wszyscy gracze aż do skutku: jeśli gracz mający w ręce tylko jedną kartę wyciągając od sąsiada natrafi na uzupełnienie swojej do pary – odkłada ją i zostaje bez żadnej karty, podobnie jak ten, od którego sąsiad ma wylosować kartę, a trzyma w ręce tylko jedną. Gracze, którzy pozbyli się kart – wychodzą z rozgrywki: wygrywają. Ten, który po pozbyciu się przez wszystkich graczy kart zostaje z "Piotrusiem" w ręce, przegrywa.