

Gry karciane
Карткові ігри
Card games



Spis treści | Зміст | Contents

PL

Gra w tysiąca	3
Gra w makao	6
Gra w remika	8

EN

Thousand game	10
Macao game	13
Rummy game	16

UK

Гра в тисячу	18
Гра в макао	21
Гра в ремік	23

Gra w tysiąca

Do rozgrywki potrzebujemy dwudziestu czterech kart. Podobnie jak inne gry oparte na zbieraniu lew, także tysiąc wymaga od graczy posiadania czterokolorowej talii składającej się z dwudziestu czterech kart. Składają się na nią figury tworzące tak zwaną małą talię. Wartość punktowa poszczególnych kart różni się jednak od wielu innych gier, dlatego też przed rozpoczęciem rozgrywki w tysiąca warto ją sobie przyswoić. Starszeństwo prezentuje się tutaj następująco:

- dziewiątki - 0 punktów
- walety (zwane też niżnikami oraz jopkami) - 2 punkty
- damy (inne nazwy to królowa, wyżnik, ober, jeździec) - 3 punkty
- król - 4 punkty
- dziesiątki - 10 punktów
- asy (w niektórych kręgach mówi się na niego tuz) - 11 punktów

Ze względu na zasady liczenia punktów w tysiącu podczas rozgrywki wartość poszczególnych kart może jednak maleć lub rosnać, czego najlepszym przykładem są damy i króle, premiiowane kilkudziesięcioma dodatkowymi punktami w przypadku zestawienia ich w pary konkretnego koloru, czyli meldunki. Co oczywiste, do gry w tysiąca nie używa się ponadto jokera. Meldunki różnią się wartością punktową w zależności od koloru. Jak wygląda punktacja dla poszczególnych par król-dama? Jest ona następująca:

- meldunek pik (również wino lub miecz) - 40 punktów
- meldunek trefl (również żołądź lub maczuga) - 60 punktów
- meldunek karo (również dzwonek lub moneta) - 80 punktów
- meldunek kier (również czerwień, róża lub kielich) - 100 punktów

To istotne informacje, gdyż przy każdym rozdaniu deklarować musimy liczbę punktów, po którą "idziemy" (czyli zamierzamy zdobyć). Przed rozgrywką w tysiąca talia kart powinna zostać dokładnie przetasowana przez wybranego gracza (pierwszy tasujący wybierany jest losowo, potem stosuje się kolejność zgodną z ruchem wskazówek zegara). Następnie rozdaje się je graczom w zależności od liczby osób biorących udział w rozgrywce. Jak powinno wyglądać to przed przystąpieniem do licytacji?

- W wersji dla dwóch graczy rozdaje się po 10 kart, a pozostałe 4 rozkładane są na dwa zakryte stosy - musiki.
- W rozgrywce trzyosobowej rozdaje się po 7 kart, a pozostałe 3 łądzą na jednej kupce do musika.
- W grze na cztery osoby wygląda to analogicznie jak przy trzech graczach, a jeden z uczestników rozgrywki po prostu pauzuje. Dolicza mu się jednak punkty za karty w musiku, asa licząc jako 50 punktów, a meldunki według standardowych zasad.

Jak wygląda dalsza rozgrywka w tysiąca? Na całe szczęście jest niezwykle prosta, a najwięcej trudności przysporzyć może przyswojenie wszystkich pojęć związanych z grą. Triumf, atu, lewa czy wspomniane już musiki i meldunki wchodzą jednak wszystkim graczom w krew już po pierwszej rozgrywce! Sprawdźmy zatem, które z tych słów poznamy na pierwszym etapie gry.

Gra w tysiąca rozpoczyna się od licytacji

Gdy wszyscy gracze mają już rozdane karty, rozpoczyna się pierwszy etap gry w tysiąca - licytacja. Jej celem jest wyłonienie osoby, która w danej turze otrzyma odłożony przed rozdaniem musik (określa się ją również mianem „grającej” lub „idącej”). Kolejni zawodnicy, począwszy od siedzącego po lewej od osoby rozdającej karty, deklarują liczbę punktów, którą spodziewają się zdobyć w danym rozdaniu. Każda licytacja zaczyna się od zadeklarowania „sto”, a następnie oferty przebija się o dziesięć lub spasowuje, odpuszczając dalsze podbijanie stawki.

Co istotne, w odpowiedzi na każdą licytację powyżej 120 punktów przeciwnicy mogą poprosić gracza o pokazanie odpowiedniego meldunku, mniejszego minimalnie o taką właśnie wartość punktową. Aby zalicytować na przykładowo 200 punktów, musimy mieć więc na ręku króla oraz damę kier i pokazać je współgraczom na ich żądanie. Ostatecznie osoba deklarująca najwyższą stawkę zyskuje tytuł grającego i otrzymuje karty zebrane w musiku. To olbrzymia przewaga, ale koniec końców może doprowadzić do utraty punktów. Jeżeli nie osiągniemy zadeklarowanego podczas licytacji wyniku, tyle właśnie stracimy na koniec rozdania.

Po ustaleniu gracza prowadzącego rozgrywkę zwycięzca licytacji odstawia karty z musiku (wszystkie trzy w przypadku wariantu trzyosobowego lub jeden z dwóch musików w opcji dwuosobowej) i dodaje je do posiadanych już w ręku. Następnie dwie najmniej przydatne spośród posiadanych kart albo odrzuca, albo oddaje przeciwnikom - w zależności od liczby graczy i w ten sposób, aby ostatecznie każdy z uczestników zabawy miał osiem kart na ręku w przypadku gry na 3-4 osoby lub dziesięć w przypadku gry na 2 osoby.

Proste zasady, skomplikowana terminologia

Po zakończeniu licytacji rozpocząć może się w końcu prawdziwa gra w tysiąca! Właściwą rozgrywkę zaczynamy od ustalenia poziomu gry, czyli ostatecznego zadeklarowania liczby punktów, w którą podczas danego rozdania celuje zwycięzca licytacji. Nie może być ona oczywiście niższa niż wylicytowana wcześniej suma, a przy tym musi dzielić się przez 10. Następnie idący wykłada jako pierwszy kartę z ręki, rozpoczynając tzw. lewę (nazywaną też bitką, wziętką, przysłą lub sztychem). To kolejne istotne pojęcie ze słowniczka graczy tysiąca, oznaczające po prostu ogół kart zagranych podczas danej tury. Potem po jednej karcie dorzucają zawodnicy na lewo od grającego, pamiętając przy tym o dwóch zasadach:

- dokładana karta musi być w tym samym kolorze co pierwsza,
- przebijająca karta powinna mieć starszą figurę.

W przypadku dołożenia karty albo o innym kolorze niż wyjściowy czy atutowy (o nim więcej za chwilę), albo o słabszej wartości, automatycznie przegrywa się daną lewę, a zwycięzca zabiera karty z bitki. Aby się nim stać, należy więc położyć najsilniejszą kartę w kolorze atutowym lub wyjściowym. Jak ustalić ten pierwszy? Robi się to poprzez wspomniany już wcześniej meldunek, który deklarujemy, gdy podczas lewy zagrywamy króla czy damę i mamy do pary figurę w tym samym kolorze. Po określeniu wartości meldunku (na przykład „melduję 80” dla damy i króla karo) jego kolor staje się atu, czyli przebijającym inne. Pozostaje nim albo do końca rozdania, albo kolejnego meldunku. Każda kolejna lewa rozpoczynana jest przez tego gracza, który wygrał poprzednią bitkę. Po rozegraniu wszystkich lew rozpoczyna się etap liczenia punktów i sprawdzania, czy któryś z graczy nie osiągnął progu punktowego potrzebnego do zwycięstwa w grze w tysiąca. Jakie zasady obowiązują podczas podliczania?

Zgodnie z nazwą, celem gry jest zdobycie tysiąca punktów

Ostatnim etapem gry w tysiąca jest podliczanie punktów. Polega ono na zsumowaniu wartości wszystkich kart zebranych z bitek oraz doliczeniu do nich punktów za ewentualne meldunki. Wszyscy gracze poza idącym dopisują do swojego konta uzyskaną liczbę, zaokrąglając ją w górę do 10. Ponadto, jeśli dana osoba uzbierała już podczas gry 800 punktów, kolejne zdobyć może wyłącznie jako grający. Ze względu na kluczową dla rozgrywki wagę licytacji, w przypadku jej zwycięzcy zasady zliczania punktów nieco się różnią. Jeśli gracz pełniący rolę idącego osiągnie wylicytowany lub zadeklarowany później próg (jeśli ten jest większy niż kwota z licytacji), dopisuje do wyniku ustaloną przez siebie wcześniej liczbę. Kiedy jednak przeszarżował i sztuka ta mu się nie powiedzie, wylicytowana kwota jest wówczas odejmowana od jego wyniku. Za sprawą nierozważnego podbijania możemy więc skończyć nawet na minusie! Rozgrywka w tysiąca kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie liczbę punktów widniejącą w nazwie gry. Bywa to niekiedy wyzwaniem, szczególnie jeśli żyłka hazardzisty skłania nas do agresywnego licytowania, co kończy się ujemnymi punktami. Doświadczenie i przyjęcie odpowiedniej strategii sprawi jednak, że podobnie jak inne gry karciane, również i tysiąc stać może się polem sukcesów i licznych zwycięstw!

Gra w makao

Gra karciana Makao – co to jest?

Makao to prosta gra karciana, w którą można grać nawet w dwie osoby. Choć nie ma ustalonej maksymalnej liczby graczy, rekomenduje się granie w cztery osoby przy użyciu jednej pełnej talii kart (52 karty). Jeśli jest więcej graczy, można dodać kolejną talię. Zasady gry w makao różnią się w zależności od regionu i źródła, ale istnieje kilka podstawowych reguł, które pozostają niezmiennie.

Często zmieniają się jednak funkcje poszczególnych kart. Makao to strategiczna gra o średnim stopniu trudności, dzięki czemu dzieci już od 8. roku życia mogą się jej nauczyć, grając z osobami starszymi. Jeśli szukasz interesującej, nieco bardziej zaawansowanej gry karcianej, która nadal jest łatwa do zrozumienia, makao może być doskonałym wyborem zarówno dla dzieci, jak i dorosłych.

Makao – zasady gry

W makao zasady są łatwe do zrozumienia, co przyciąga wielu graczy. Wystarczy zaledwie jedna próbna partia, aby zacząć cieszyć się rozgrywką. Warto jednak zauważyć, że zasady gry w makao mogą się różnić w zależności od kraju i regionu.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart — ten, kto pierwszy je odrzuci, zostaje zwycięzcą. W talii znajdują się dwa rodzaje kart: karty zwykłe, które nie mają konkretnych funkcji (5, 6, 7, 8, 9, 10, dwa króle: karo i trefl), oraz karty funkcyjne, które pełnią określone role.

Karty funkcyjne obejmują:

- Dwójkę i trójkę, które zmuszają gracza do dobrania dodatkowych kart (dwójka — dwie karty, trójka — trzy karty).
- Czwórkę, czyli kartę pauzy, która skutkuje utratą kolejki.
- Waleta, który wymaga od innych graczy konkretnych kart zwykłych, na przykład walet może zażądać piątek.
- Damę, która może być zagrana na dowolną inną kartę, a na nią można położyć każdą kartę zgodnie z zasadą „dama na wszystko, wszystko na damę”.
- Króla, istniejącego w czterech rodzajach, z czego dwa rodzaje są „bitne” i zmuszają graczy do dobrania po 5 kart (zgodnie z oficjalnymi zasadami, bitne króle to król kier i pik, choć niektórzy uważają, że bitne są czerwone i czarne serce).
- Asa, który wymaga zagrania kart o określonym kolorze, na przykład as może zażądać czarnych serc.
- Jokera, który pełni rolę karty zastępczej, zastępując wszystkie inne karty (zarówno zwykłe, jak i funkcyjne).

Podczas rozgrywki w makao, gracze mają możliwość wykładania 1,3 lub 4 karty na raz. Dodatkowo można również wyłożyć większą liczbę kart, korzystając z karty JOKER. Ważne jest również, aby odpowiednio zareagować w momencie, gdy pozostaje nam tylko jedna karta w ręku, wtedy należy powiedzieć „makao”.

Natomiast jeśli uda nam się pozbyć wszystkich kart w jednym rozdaniu, powinniśmy ogłosić „makao i po makale”. Jeśli nie powiemy „makao”, oznacza to, że nie ogłosiliśmy zakończenia gry i zostajemy ukarani doborem 5 karnych kart. Karty wykładane na stół muszą być zgodne z zasadą koloru i figury. Na przykład, jeśli na stole leży 5 kier, gracz może położyć dowolną kartę o wartości 5 lub dowolnego kiera. Jednak karty funkcyjne mają moc wymuszania wyłożenia na stół konkretnych figur.

Jeśli gracz nie ma w ręku karty, którą mógłby wyłożyć na stół, musi dobrać jedną kartę z kupki i traci kolejkę. Gracz również dobiera karty, jeśli jest obarczony karą. Niektóre karty funkcyjne określają, ile kart należy dobrać. Jeśli karta karna zostaje przebita przez kolejną kartę, liczba kart w karze zwiększa się. Kara kumuluje się, dopóki jeden z graczy nie musi dobrać kart z kupki — wtedy ponosi karę, dobierając z talii zgromadzoną w karze liczbę kart.

Jak grać w makao?

Gra w makao odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Osoba po lewej stronie rozdającego talie rozpoczyna pierwszą rundę. Każda kolejna tura wymaga wyłożenia na stół kart, które pasują do karty znajdującej się na szczycie stosu leżącego na stole. Jak wygląda przebieg gry w makao?

- Każdy gracz otrzymuje pięć kart, jednak nie powinien ich pokazywać innym graczom.
- Po rozdaniu kart, na środku stołu kładziemy jedną kartę z figurową stroną do góry. Ta karta jest widoczna dla wszystkich graczy, jednak nie może być kartą funkcyjną.
- Pozostałe nierozdane karty są umieszczane na stosiku, z którego gracze będą dobierać kolejne karty w trakcie gry.
- Pierwszy gracz odkłada jedną kartę ze swojej talii na kartę leżącą na środku. Wybrana karta musi mieć taki sam kolor lub tę samą wartość, na przykład jeśli na środku jest 9 kier, gracz może położyć dowolną kartę kier lub inną dziewiątkę z talii.
- Można nałożyć na kartę 1,3 lub 4 inne karty, na przykład na 9 kier można położyć 9 żołądź, 9 czarne serce i 9 czerwone serce, jednocześnie pozbywając się trzech kart.
- Jeśli gracz nie ma karty o takim samym kolorze lub numerze, musi dobrać kartę z reszty talii.
- Gdy graczowi pozostaje tylko jedna karta, powinien głośno powiedzieć „makao”. Jeśli tego nie zrobi, musi dobrać pięć kart z talii.
- Gra kończy się, gdy jeden z graczy nie ma już kart w swojej talii.

Jak wygrać w makao?

Jak grać w makao, żeby wygrać? Kluczowe jest stałe monitorowanie pola gry. Znając liczbę talii w grze i obserwując karty, które zostały już zagrane na stół, można ocenić, jakie karty można się spodziewać. Ta wiedza pozwala ocenić, czy warto podjąć ryzyko. Twarz przeciwnika czasem może ujawnić informacje o jego kartach, dlatego warto uważnie obserwować swoich oponentów. Rozgryzienie strategii przeciwnika to klucz do osiągnięcia sukcesu!

Otrzymując karty, warto zachować te bardziej wartościowe na późniejsze etapy gry: jokera, damę lub karty żądania. Dzięki nim można odwrócić losy gry na swoją korzyść, zwłaszcza jeśli gra toczy się w wersji ze schodkami. Umiejętne wykorzystanie damy pozwala nawet na zakończenie gry już w pierwszej turze.

W zależności od sytuacji i naszych przeciwników czasami warto zaryzykować pobranie kary, co daje większą liczbę kart do opracowania bardziej efektywnej strategii. Może się zdarzyć, że w wyniku tego losowo wylosujemy jokera lub inną kartę funkcyjną, która odmieni losy potyczki na naszą korzyść! Warto podkreślić, że zasady gry w makao nie są zbyt skomplikowane.

Po kilku rundach rozgrywki szybko zapamiętasz, jakie funkcje mają poszczególne karty. Następnie będziesz mógł skoncentrować się na opracowaniu odpowiedniej strategii w trakcie gry.

Gra w remika

Co to jest remik?

Remik to jedna z gier karcianych, która zaraz obok pasjansa, makao, pokera czy pana wiedzie prym, stając się jednocześnie jedną z ulubionych gier wielu osób. Jego zasady są stosunkowo proste, więc wystarczy krótkie wyjaśnienie, kilka rozegranych partii zapoznawczych i możemy rozpoczynać grę na punkty.

Ile kart potrzebnych jest do gry w remika?

Ilość kart potrzebnych do rozegrania partii remika jest zależna od ilości osób biorących udział w rozgrywce. Przykładowo:

- W przypadku rozgrywki dwuosobowej używa się jednej talii składającej się z 52 kart,
- W przypadku rozgrywki trzyosobowej lub czterosobowej niezbędne okażą się dwie talie kart,
- W przypadku większej liczby osób, tj. sześciu, siedmiu, a nawet ośmiu graczy powinniśmy grać trzema taliami.

Remik – zasady gry

W tradycyjnej rozgrywce w remika każdy z graczy otrzymuje po 13 kart (rozdający otrzymuje 14 kart). W grze biorą również udział Jokery, które stosowane są zamiennie jako dowolne karty.

Celem gry w remika jest pozbycie się wszystkich kart. Można to zrobić w jednym ruchu wykładając wszystkie karty lub też stopniowo, wykładając część z nich. Istotne jest również, by ostatnią z kart wyrzucić na tak zwany „stos”.

W remiku wyróżniamy:

- Czysty sekwens – jest on niezbędny do wyłożenia kart. W czystym sekwensie nie może być Jokera, a wszystkie karty muszą być w jednakowym kolorze. Przykładowo jest to: As, Król, Dama w jednym kolorze (np. pik).
- Sekwens – w sekwensie możemy używać Jokerów, np. As, Król, Joker (zastępujący Damę) w kolorze kier. Pamiętajmy, aby były one również w jednym kolorze.
- Zestaw – to zestaw kart o tej samej figurze, jednak w innych kolorach, np. 8 trefl, 8 pik, 8 kier.

Ważne zasady w tej grze to między innymi:

- Aby wyłożyć karty należy mieć tak zwany „czysty” sekwens (taki, który nie zawiera Jokera),
- Należy mieć 51 punktów w kartach wykładanych,
- Wyrzucić jedną z kart na „stos”,
- As może zastępować zarówno kartę tak zwaną najmłodszą (liczoną za 1 pkt w sekwensie As, 2, 3 w jednym kolorze) lub najstarszą (liczoną za 11 punktów w sekwensie As, Król, Dama w jednym kolorze),
- Sekwens nie może składać się z dwóch Jokerów obok siebie, np. 10, Joker, Joker w wybranym kolorze, które zastępują odpowiednio kartę 9 oraz 8.
- W przypadku sekwensu lub zestawu składającego się z trzech kart może być jeden Joker, w czterech kartach – maksymalnie dwa.
- Wartość Jokera zawsze wynosi równowartość karty zastępowanej.

Tok gry w remika

Gra toczy się do momentu, aż któryś z zawodników nie pozbędzie się wszystkich kart, a ostatnią wyrzuci w „stos”. Rozdający jako pierwszy wyrzuca jedną, według niego, zbędną kartę i odkłada na odkryty stos, który jest widoczny dla wszystkich. Kolejny z graczy po tym ruchu dobiera 14. kartę ze stosu zakrytego i odrzuca jedną zbędną kartę, jak rozdający.

Jeśli w stosie zakrytym braknie kart, należy potasować karty ze stosu odkrytego (pozostawiając jednak ostatnią rzuconą kartę).

Czy można pobrać kartę ze stosu odkrytego?

Ze stosu odkrytego gracz może pobrać kartę w zależności od tego czy się wyłożył czy też nie.

- Gracz, który się wyłożył może dobrać kartę rzuconą na stos odkryty do ręki, a następnie wyłożyć ją jako nowy sekwens lub grupę.
- Gracz, który się nie wyłożył może dobrać kartę ze stosu odkrytego jako 14. kartę, jednak pod warunkiem, że natychmiast się wyłoży i pozbędzie się wszystkich kart z ręki (uwzględniając wszystkie zasady wspomniane wyżej). Ten sposób zapewnia mu wygraną

Punktacja ujemna w remiku

Możemy spotkać się z różną punktacją w remiku. W punktacji ujemnej gracz otrzymuje punkty ujemne za wszystkie posiadane karty w ręku w momencie, gdy jeden z graczy zakończył grę. Liczba punktów to suma wartości kart w ręce liczona w następujący sposób:

- Joker – 30 punktów
- As – 11 punktów
- Król, Dama, Walet, 10 – 10 punktów
- Reszta kart liczona jest zgodnie ze swoją figurą, np. karta 8 to 8 punktów.

Koniec gry

Koniec gry w remika następuje w momencie, gdy dany gracz przekroczy ustaloną wcześniej liczbę punktów ujemnych, np. 300 lub 500 punktów ujemnych.

Wygrywa osoba z najmniejszą liczbą punktów ujemnych.

Thousand Card Game

In the game of Thousand, we need a deck of twenty-four cards. Similar to other trick-taking games, Thousand requires players to have a four-suited deck consisting of twenty-four cards. This deck includes figures that make up the so-called small deck. However, the point values of individual cards differ from many other games, so it's essential to familiarize oneself with them before starting the game. The hierarchy is as follows:

- Nines - 0 points
- Jacks - 2 points
- Queens - 3 points
- Kings - 4 points
- Tens - 10 points
- Aces - 11 points

However, due to the scoring rules in Thousand, the value of individual cards can decrease or increase during the game. A notable example is the scoring of queens and kings, awarded with several additional points when paired in melds of the same suit. Naturally, jokers are not used in Thousand. Melds also have different point values depending on the suit. The meld point values are as follows:

- Pik (also called wine or sword) meld - 40 points
- Trefl (also called acorn or club) meld - 60 points
- Karo (also called bell or coin) meld - 80 points
- Kier (also called heart, rose, or cup) meld - 100 points

These are crucial pieces of information because players must declare the number of points they intend to score before each round. Before the game starts, the deck should be thoroughly shuffled by a chosen player (the first shuffler is selected randomly, and then the order follows clockwise). Then, the cards are dealt to the players based on the number of participants:

- In the two-player version, 10 cards are dealt to each player, and the remaining 4 form two face-down stacks called musiki.
- In the three-player version, 7 cards are dealt to each player, and the remaining 3 cards go to a single musik stack.
- In the four-player version, the distribution is similar to the three-player version, with one participant pausing. Points are added for cards in the musik, counting the ace as 50 points and melds according to the standard rules.

The subsequent gameplay in Thousand is fortunately straightforward, and the most challenging part might be grasping all the terms associated with the game. Triumph, atu, trick, and the aforementioned musiki and melds become second nature to all players after just one round! Now, let's explore some of these terms in the initial stages of the game.

The game of „Tysic” begins with bidding

Once all players have their cards dealt, the first stage of the „Tysic” game begins - the bidding. The goal is to determine the player who will receive the musik laid down before dealing in a given round (also referred to as the „playing” or „leading” player). Starting from the player to the left of the card dealer, each subsequent participant declares the number of points they expect to score in that round. Each bidding starts with a declaration of „one hundred,” and then bids are raised by ten or passed, foregoing further bidding.

Importantly, in response to any bid exceeding 120 points, opponents can request the player to show the relevant meld, minimally lower by that particular point value. To bid, for example, 200 points, we must have the king and queen of hearts in our hand and show them to our teammates upon their request. Ultimately, the player declaring the highest bid gains the title of the playing player and receives the cards collected in the musik. This is a significant advantage but can ultimately lead to point loss. If we don't achieve the declared result during bidding, we will lose that exact number of points at the end of the deal.

After determining the leading player, the bidding winner reveals the cards from the musik (all three in the case of the three-player variant or one of the two musiks in the two-player option) and adds them to the cards already in hand. Then, the two least useful cards from those held are either discarded or given to opponents—depending on the number of players, ensuring that each participant ultimately has eight cards in hand for a 3-4 player game or ten for a 2-player game.

Simple rules, complex terminology

After the bidding is completed, the real game of a thousand can finally begin! The actual gameplay starts with determining the level of the game, which is the final declaration of the number of points the winner of the bidding aims to score during the current deal. It cannot be lower than the previously auctioned sum and must be divisible by 10. Then, the player who won the bidding lays down the first card from their hand, starting the so-called „trick” (also called a „take” or „triumph”). This is another important term in the vocabulary of a thousand players, simply meaning all the cards played during a given round. Then, players on the left of the leading player add one card each, remembering two rules:

- the added card must be of the same suit as the first card,
- the surpassing card should have a higher rank.

If a card of a different color than the initial or trump color (more on that in a moment) is played, or a card of lower value, the player automatically loses that trick, and the winner takes the cards from the trick. To become the winner, one must play the strongest card in the trump or lead color. How to determine the lead color? This is done through the aforementioned meld, which we declare when playing a king or queen during a trick and having a matching figure in the same color. After determining the value of the meld (for example, „melding 80” for the queen and king of diamonds), its color becomes the trump, which beats others. It remains as such either until the end of the deal or the next meld. Each subsequent trick is initiated by the player who won the previous one. After playing all the tricks, the scoring phase begins to check whether any player has reached the point threshold required to win in the game of a thousand. What rules apply when counting points?

As the name suggests, the goal of the game is to score a thousand points.

The final stage of the Thousand card game is the scoring. It involves adding up the values of all the cards collected from tricks and adding points for any melds. All players except the dealer add the obtained points to their score, rounding up to the nearest 10. Additionally, if a player has already accumulated 800 points during the game, any further points can only be gained when they are the dealer. Due to the crucial importance of bidding, the scoring rules differ slightly for the winner of the bid. If the leading player reaches the bid threshold (or a later declared threshold, if it's higher than the bid amount), they add a previously determined number to their score. However, if they overbid and fail to meet the target, the bid amount is subtracted from their score. Reckless bidding can lead to a negative score! The Thousand card game concludes when a player reaches the point total specified in the game's name. This can be a challenge, especially if a player's gambling instincts lead them to bid aggressively, resulting in negative points. However, with experience and the right strategy, Thousand, like other card games, can become a field of successes and numerous victories!

Macao card game

Makao Card Game - What Is It?

Makao is a simple card game that can be played even with two players. Although there is no established maximum number of players, it is recommended to play with four people using a standard deck of cards (52 cards). If there are more players, an additional deck can be added. The rules of Makao vary depending on the region and source, but there are several basic rules that remain unchanged.

However, the functions of individual cards often change. Makao is a strategic game of moderate difficulty, making it suitable for children from the age of 8 to learn while playing with older individuals. If you're looking for an engaging, slightly more advanced card game that is still easy to understand, Makao can be an excellent choice for both children and adults..

Makao - Rules of the Game

In Makao, the rules are easy to understand, attracting many players. Just one trial game is enough to start enjoying the gameplay. However, it's worth noting that the rules of Makao may vary depending on the country and region.

The goal of the game is to get rid of all cards — the first to discard them all becomes the winner. The deck consists of two types of cards: regular cards, which have no specific functions (5, 6, 7, 8, 9, 10, two kings: diamonds and clubs), and functional cards that serve specific roles.

Functional cards include:

- Two and Three, which force the player to draw additional cards (two — two cards, three — three cards).
- Four, a skip card that results in losing a turn.
- Jack, which requires other players to play specific regular cards; for example, a jack may demand fives.
- Queen, which can be played on any other card, and any card can be placed on it according to the rule „queen on anything, anything on the queen.”
- King, existing in four types, with two types being „biting” and forcing players to draw five cards (according to official rules, biting kings are the king of hearts and spades, although some consider red and black hearts to be biting).
- Ace, which requires playing cards of a specific color; for example, an ace may demand black hearts.
- Joker, which serves as a wild card, replacing all other cards (both regular and functional).
- During Makao gameplay, players have the option to lay down 1, 3, or 4 cards at a time. Additionally, a greater number of cards can be played using the JOKER card. It is also essential to react appropriately when you have only one card left in your hand; at that point, you should say „Makao.”

As for „makao,” if you manage to get rid of all cards in one round, you should announce „makao and after makao.” If you don't say „makao,” it means you haven't declared the end of the game and you are penalized by drawing 5 penalty cards. Cards laid on the table must comply with the color and figure rule. For example, if there's a 5 of hearts on the table, a player can place any card with a value of 5 or any heart. However, functional cards have the power to force the laying down of specific figures.

If a player doesn't have a card in hand that can be laid on the table, they must draw one card from the pile and lose a turn. The player also draws cards if under a penalty. Some functional cards specify how many cards should be drawn. If a penalty card is beaten by another card, the number of cards in the penalty increases. The penalty accumulates until one player has to draw cards from the pile — then they incur the penalty by drawing the accumulated number of cards.

How to Play Makao:

The game proceeds clockwise. The person to the left of the dealer, who is the one distributing the deck, starts the first round. Each subsequent round requires laying down cards on the table that match the card on top of the stack on the table. What does the course of the game in makao look like?

- Each player receives five cards but should not show them to other players.
- After dealing the cards, place one card with its face up in the middle of the table. This card is visible to all players but cannot be a functional card.
- The remaining undistributed cards are placed in a stack from which players will draw additional cards during the game.
- The first player places one card from their deck onto the card in the middle. The chosen card must have the same color or the same value. For example, if there's a 9 of hearts in the middle, a player can place any heart or another 9 from their deck.
- You can place 1, 3, or 4 other cards on one card. For example, on a 9 of hearts, you can place a 9 of diamonds, a 9 of black hearts, and a 9 of red hearts, simultaneously getting rid of three cards.
- If a player doesn't have a card with the same color or number, they must draw a card from the rest of the deck.
- When a player has only one card left, they should loudly say „makao.” If they fail to do so, they must draw five cards from the deck.
- The game ends when one player has no cards left in their deck.

How to Win at Makao?

Playing Makao to win involves consistently monitoring the game field. Knowing the number of decks in play and observing the cards already played on the table allows you to anticipate the cards that might still be in play. This knowledge helps assess whether it's worth taking risks. Sometimes, opponents' expressions can reveal information about their cards, so it's essential to closely observe your opponents. Deciphering your opponent's strategy is key to achieving success!

When receiving cards, it's wise to keep the more valuable ones for later stages of the game: jokers, the queen, or demand cards. With these, you can turn the tide of the game in your favor, especially if the game is being played with variations like stairs. Skillful use of the queen can even lead to ending the game in the first round.

Depending on the situation and your opponents, it's sometimes worth taking the penalty, providing more cards to develop a more effective strategy. It might happen that, as a result, you randomly draw a joker or another functional card that can turn the tables in your favor! It's worth emphasizing that the rules of Makao are not too complicated.

After a few rounds of gameplay, you'll quickly memorize the functions of individual cards. Then, you can focus on developing the right strategy during the game.

Game of Rummy

What is Rummy?

Rummy is one of the card games that, alongside solitaire, Crazy Eights, poker, or bridge, takes the lead, becoming one of the favorite games for many people. Its rules are relatively simple, so a brief explanation, a few introductory rounds, and you can start playing for points.

How many cards are needed for a game of Rummy?

The number of cards needed to play a round of Rummy depends on the number of people participating in the game. For example:

- a two-player game, one deck of 52 cards is used,
- In a three or four-player game, two decks of cards are needed,
- For a larger number of people, such as six, seven, or even eight players, three decks should be used.

Rummy – Rules of the Game

In a traditional game of Rummy, each player receives 13 cards (the dealer receives 14 cards). Jokers are also used in the game and can be used as any card.

The goal of Rummy is to get rid of all cards. This can be done in one move by laying down all cards or gradually by laying down some of them. It is also important to discard the last card onto the so-called „pile.”

In Rummy, we distinguish:

- Pure Sequence – this is necessary for laying down cards. A pure sequence cannot have a Joker, and all cards must be of the same suit. For example, it could be Ace, King, Queen in one suit (e.g., spades).
- Sequence – in a sequence, Jokers can be used, for example, Ace, King, Joker (replacing Queen) in the hearts suit. Remember that they should also be of the same suit.
- Set – this is a set of cards of the same rank but in different suits, for example, 8 of clubs, 8 of spades, 8 of hearts.

Important rules in this game include::

- To lay down cards, you must have a „pure” sequence (one without a Joker),
- You must have 51 points in the laid-down cards,
- Discard one card onto the „pile,”
- The Ace can replace both the so-called „youngest” card (counted as 1 point in the sequence Ace, 2, 3 in one suit) or the „oldest” card (counted as 11 points in the sequence Ace, King, Queen in one suit),
- A sequence cannot consist of two Jokers next to each other, for example, 10, Joker, Joker in a chosen suit, which replace the cards 9 and 8, respectively.
- In the case of a sequence or set consisting of three cards, only one Joker is allowed; in four cards, a maximum of two Jokers.
- The value of the Joker is always equivalent to the card it replaces.

Course of the Rummy Game

The game continues until one of the players gets rid of all cards, discarding the last one onto the „pile.” The dealer starts by discarding one card that they consider unnecessary, placing it on the open pile, visible to everyone. The next player, after this move, picks the 14th card from the face-down pile and discards one unnecessary card, like the dealer.

If the face-down pile runs out of cards, the cards from the open pile should be reshuffled (leaving the last discarded card).

Can you pick up a card from the open pile?

Ze stosu odkrytego gracz może pobrać kartę w zależności od tego czy się wyłożył czy też nie.

- A player who has laid down cards can pick up a card discarded on the open pile and add it to their hand, then lay it down as a new sequence or group.
- A player who has not laid down cards can pick up a card from the open pile as their 14th card, but only if they immediately lay down cards and get rid of all cards from their hand (considering all the rules mentioned above). This method ensures their victory.

Negative Scoring in Rummy

Different scoring systems exist in Rummy. In a negative scoring system, a player receives negative points for all the cards they still have in their hand when one of the players ends the game. The number of points is the sum of the card values in the hand, calculated as follows:

- Joker – 30 points
- Ace – 11 points
- King, Queen, Jack, 10 – 10 points
- The rest of the cards are counted according to their face value, for example, an 8 is 8 points.

End of the Game

The end of the Rummy game occurs when a player exceeds a pre-determined number of negative points, for example, 300 or 500 negative points.

The person with the lowest number of negative points wins.

Гра в тисячу

Для гри потрібно двадцять чотири карти. Так само, як і в інших іграх, що базуються на збиранні лав, таких як тисяча, гравцям потрібно мати чотирикольниковий набір з двадцятьма чотирма картами. Вони складаються з фігур, які утворюють так звану малу колоду. Однак значення балів для окремих карт відрізняється від багатьох інших ігор, тому перед початком гри в тисячу варто їх вивчити. Старшість представлена ось так:

- дев'ятки - 0 балів
- валети (також відомі як ніжники або жопки) - 2 бали
- дами (інші назви - королева, вищий, обер, вершник) - 3 бали
- король - 4 бали
- десятки - 10 балів
- тузи (в деяких колах його називають тузом) - 11 балів

За правилами підрахунку балів у грі в тисячу вартість окремих карт може збільшуватися або зменшуватися, що є кращим прикладом для дам і королів, які нагороджуються кількома додатковими балами у випадку їхнього поєднання в пари конкретного кольору, тобто мельдунки. Очевидно, що в грі в тисячу також не використовується джокер. Мельдунки відрізняються балів в залежності від кольору. Як виглядає підрахунок балів для конкретних пар король-дама? Він наступний:

- Meldunek pik (також відомий як виноград або меч) - 40 балів
- Meldunek тref (також відомий як жолудь або булава) - 60 балів
- Meldunek каро (також відомий як дзвінок або монета) - 80 балів
- Meldunek черв (також відомий як червона, троянда або келих) - 100 балів

Такі інформації є важливими, оскільки під час кожного розподілу нам слід оголошувати кількість очок, яку ми „ідемо” (тобто збираємося здобути). Перед грою в тисячу колоду карт слід ретельно перемішати обраним гравцем (перший тасуючий обирається випадковим чином, потім діється відповідно до порядку годинникової стрілки). Потім роздаються гравцям в залежності від кількості осіб, які беруть участь в грі. Як це повинно виглядати перед тим, як розпочати ліцитацію?

- У версії для двох гравців роздають по 10 карт, а інші 4 картки розкладаються на два приховані стеки - „мусікі”.
- У трьохосібній грі роздають по 7 карт, а решта 3 картки потрапляють на одну купку для „мусіка”.
- У грі на чотири особи це виглядає аналогічно до трьох гравців, і один з учасників гри просто робить паузу. Проте йому нараховуються очки за карти в „мусіку”, аса рахують як 50 очок, а мелдунки за стандартними правилами.

Далі гра в тисячу дуже проста, і найбільше труднощів може викликати освоєння всіх понять, пов'язаних із грою. Триумф, атут, лея, а також вже згадані мусіки та мельдунки стають абсолютно зрозумілими для всіх гравців вже після першої гри! Давайте подивимося, які саме з цих слів ми вивчимо на першому етапі гри.

Гра в тисячу розпочинається з торгівлі

Коли всі гравці вже отримали карти, розпочинається перший етап гри в тисячу - ліцитація. Її метою є визначення особи, яка в даному турі отримає відкладений перед роздачею музик (її також називають „граючою” або „ідучою”). Наступні гравці, починаючи з того, що сидить ліворуч від роздавальника карт, декларують кількість очок, яку вони сподіваються отримати в даній роздачі. Кожна ліцитація починається з заяви „сто”, а потім пропозицію піднімають на десять або пасують, відмовляючись від подальшого піднімання ставки.

Що важливо, у відповідь на будь-яку ліцитацію понад 120 очок супротивники можуть попросити гравця показати відповідний мельдунок, менший мінімум на таку саме значення. Щоб заявити наприклад 200 очок, нам потрібно мати на руках короля і даму кір і показати їх товаришам по грі за їхнім запитанням. Зрештою особа, яка заявляє найвищий торг, отримує титул граючого і отримує карти, зібрані в музику. Це велика перевага, але в кінці кінців може призвести до втрати очок. Якщо ми не досягнемо заявленого під час ліцитації результату, ми втратимо стільки ж очок на кінець роздачі.

Після визначення гравця, що веде гру, переможець ліцитації відкриває карти з музику (усі три в варіанті для трьох гравців або один з двох музиків у випадку двох гравців) і додає їх до вже наявних в його руках. Потім дві найменш корисні серед володіннями картами або відкидаються, або віддаються супротивникам - залежно від кількості гравців, так, щоб в кінці кінців у кожного з учасників гри було вісім карт на руках для гри в трьох-четверо або десять для гри вдвох.

Прості правила, складна термінологія

Після завершення торгів розпочинається справжня гра в тисячу! Справжній гроші починаються з визначення рівня гри, тобто остаточного заявлення кількості очок, яку вигравець торгів прагне набрати протягом даної роздачі. Звісно, вона не може бути нижчою за раніше оголошену суму і, при цьому, повинна ділитися на 10. Потім ідучи кладе першу карту з руки, починаючи так звану „липу” (також називається бійкою, взяттям, взяттям або штучкою). Це ще одне важливе поняття з словника гравців в тисячі, що просто означає усі карти, які гралися під час даного туру. Потім гравці по черзі додають по одній карті ліворуч від гравця, при цьому дотримуючись двох правил:

- докладана карта повинна мати той самий колір, що і перша,
- виграюча карта повинна мати старший ранг.

В разі додавання карти або іншого кольору, ніж початковий чи атутний (про нього більше зараз), або менше за рангом, автоматично програється дану виставу, і переможець забирає карти з бітки. Щоб стати ним, потрібно покласти найсильнішу карту в кольорі атутному чи початковому. Як визначити цей перший? Це робиться за допомогою згаданого вже раніше мельдунка, який ми декларуємо, коли під час вистави ми виносимо короля або даму і маємо до пари фігуру в тому ж самому кольорі. Після визначення значення мельдунка (наприклад, „мельдую 80” для дами і короля бубен) його колір стає атутом, тобто перебиває інші. Він лишається таким або до кінця роздачі, або наступного мельдунка. Кожну наступну виставу починає той гравець, який виграв попередню бітку. Після гри всіх вистав починається етап підрахунку балів і перевірки, чи хтось із гравців не досяг порогового балу, необхідного для перемоги в грі в тисячу. Які правила діють під час підрахунку?

Згідно з назвою, метою гри є набрати тисячу балів

Останнім етапом гри в „тисяча” є підрахунок балів. Це полягає в підсумовуванні значень всіх карт, зібраних з біток, а також додаванні до них балів за можливі мелдунки. Усі гравці, крім того, хто ходить, додають до свого рахунку отриману кількість, округлюючи її вгору до 10. Крім того, якщо особа вже набрала 800 балів під час гри, вона може отримати наступні лише як гравець, що ходить. Через важливість ліцитації для гри, правила підрахунку балів трохи відрізняються для її переможця. Якщо гравець, який ходить, досягне порогу, зазначеного при ліцитації, або пізніше визначеного порогу (якщо він більший, ніж сума ліцитації), він додає до свого рахунку заздалегідь визначену кількість. Однак якщо він перейшов межі і це йому не вдасться, ліцитована сума віднімається від його рахунку. Таким чином, через нерозсудливе піднесення можемо закінчити навіть з мінусовими балами! Гра в „тисяча” завершується, коли один із гравців набирає кількість балів, яка вказана в назві гри. Це іноді може бути викликом, особливо якщо наша азартна жила схиляє нас до агресивної ліцитації, що призводить до від’ємних балів. Досвід та узяття відповідної стратегії, однак, зроблять так, що, так само як і в інших картичних іграх, „тисяча” може стати полем для успіхів і численних перемог!

Гра в макао

Гра в карти „Макао” - що це за гра?

Макао - проста карта, в яку можна грати навіть удвох. Хоча немає визначеної максимальної кількості гравців, рекомендується грати у чотирьох осіб за використання одного повного колоду карт (52 картки). Якщо гравців більше, можна додати ще один колода. Правила гри в макао можуть відрізнятися в залежності від регіону і джерела, але є кілька основних правил, які залишаються незмінними.

Часто змінюються, однак, функції окремих карт. Макао - це стратегічна гра середнього рівня складності, завдяки чому діти вже від 8 років можуть навчитися грати з дорослими. Якщо ви шукаєте цікаву, трошки складнішу гру в карти, яка все ще легка для розуміння, макао може бути чудовим вибором як для дітей, так і для дорослих.

Макао - правила гри

В макао правила легко зрозуміти, що приваблює багатьох гравців. Достатньо всього одного пробного парті, щоб почати насолоджуватися грою. Проте варто відзначити, що правила гри в макао можуть відрізнятися залежно від країни та регіону.

Метою гри є позбутися всіх карт — той, хто першим їх відкине, стає переможцем. У колоді є два типи карт: звичайні карти, які не мають конкретних функцій (5, 6, 7, 8, 9, 10, дві королеви: каро і трефа), а також функціональні карти, які виконують певні ролі.

Картки-функціонали включають в себе:

- Двійку і трійку, які змушують гравця добрати додаткові карти (двійка — дві карти, трійка — три карти).
- Четвірку, або карту паузи, яка призводить до втрати ходу.
- Валета, який вимагає від інших гравців конкретних звичайних карт, наприклад, валет може вимагати п'ятірок.
- Даму, яку можна відіграти на будь-яку іншу карту, а на неї можна покласти будь-яку карту згідно з правилом „дама на все, все на даму”.
- Короля, який існує в чотирьох видах, з яких два вида є „ударними” і змушують гравців добирати по 5 карт (відповідно до офіційних правил, ударними королями є король крестей і піки, хоча деякі люди вважають, що ударними є червоні і чорні серця).
- Туза, який вимагає відіграння карт певного кольору, наприклад, туз може вимагати чорних серць.
- Джокера, який виконує роль заміної карти, замінюючи всі інші карти (як звичайні, так і функціональні).

Під час гри в макао гравці мають можливість викладати 1, 3 або 4 карти одночасно. Крім того, можна також викласти більше карт, використовуючи карту JOKER. Важливо також належним чином відреагувати в той момент, коли залишається лише одна карта в руці, тоді треба сказати „макао”.

Однак, якщо нам вдається позбутися всіх карт за одну роздачу, ми повинні оголосити „макао і по макале”. Якщо ми не скажемо „макао”, це означає, що ми не оголосили завершення гри і отримуємо покарання вибором 5 карних карт. Карти, що викладаються на стіл, повинні відповідати правилу кольору та фігури. Наприклад, якщо на столі лежить 5 кір, гравець може покласти будь-яку карту вартістю 5 або будь-якого кіра. Однак картки-функціонали мають силу вимагати викладення на стіл конкретних фігур.

Якщо гравець не має в руці карти, яку він міг би покласти на стіл, йому доведеться підняти одну карту з купки і втратить свій хід. Гравець також докидає карти, якщо він належить карою. Деякі картки-функціонали визначають, скільки карт треба докласти. Якщо карта карна перебивається наступною картою, кількість карт у карі збільшується. Кара кумулюється, поки один із гравців не має докласти карт з купки, — тоді він понесе кару, доклавши з талії накопичену в карі кількість карт.

Як грати в Макао?

Гра в Макао відбувається за годинниковою стрілкою. Особа ліворуч від роздавальника колоди розпочинає перший раунд. Кожен наступний хід вимагає викладення на стіл карт, які відповідають карті, що знаходиться у верхівці стопки, що лежить на столі. Як виглядає перебіг гри в Макао?

Кожен гравець отримує п'ять карт, проте не повинен показувати їх іншим гравцям. Після роздачі карт на середині столу кладеться одна карта з фігурою вгору. Ця карта видна для всіх гравців, але не може бути картою-функцією. Нероздані картки поміщаються в купчик, з якого гравці будуть брати наступні карти під час гри. Перший гравець кладе одну карту зі своєї колоди на карту, що лежить посередині. Вибрана карта повинна мати такий самий колір або таку саму вартість, наприклад, якщо посередині є 9 кір, гравець може покласти будь-яку карту кір або іншу дев'ятку з колоди. Можна покласти на карту 1,3 або 4 інші карти, наприклад, на 9 кір можна покласти 9 треф, 9 чорне серце і 9 червоне серце, одночасно позбуваючись трьох карт. Якщо у гравця немає карти такого самого кольору або номера, він повинен взяти карту з решти колоди. Коли у гравця залишається лише одна карта, він повинен висловити „макао” голосно. Якщо він цього не зробить, йому доведеться взяти п'ять карт з колоди. Гра закінчується, коли один з гравців не має вже карт в своїй колоді.

Як перемогти в Макао?

Як грати в Макао, щоб виграти? Важливим є постійний моніторинг ігрового поля. Знаючи кількість колод у грі та спостерігаючи за картами, які вже були зіграні на столі, ви можете визначити, які карти очікувати. Ці знання дозволяють оцінити, чи варто ризикувати. Обличчя вашого опонента іноді може розкривати інформацію про його карти, тому варто уважно стежити за опонентами. З'ясування стратегії суперника – запорука успіху!

При отриманні карт варто приберегти більш цінні для наступних етапів гри: джокера, дами або карти вимоги. Завдяки їм ви можете повернути хід гри на свою користь, особливо якщо гра ведеться у варіанті зі сходами. Вміле використання ферзя дозволяє навіть закінчити партію з першого ходу.

Залежно від ситуації та наших опонентів, інколи варто ризикнути виконати пенальті, що дає нам більше карток для розробки ефективнішої стратегії. Може статися, що в результаті ми випадковим чином витягнемо джокера або іншу фічу-карту, яка змінить хід бою на нашу користь! Варто підкреслити, що правила гри в Макао не надто складні.

Після кількох раундів гри ви швидко згадаєте, які функції виконує кожна картка. Тоді ви зможете зосередитися на розробці правильної стратегії під час гри.

Гра в ремік

Що таке рамі?

Рамі — одна з карткових ігор, яка, поряд із пасьянсом, макао, покером і каструлею, займає лідируючі позиції, ставши однією з улюблених ігор багатьох людей. Його правила відносно прості, тому все, що вам потрібно, це коротке пояснення, кілька вступних ігор, і ви можете почати грати на бали.

Скільки карток потрібно для гри в рамі?

Кількість карток, необхідних для гри в рамі, залежить від кількості людей, які беруть участь у грі. Наприклад:

- У грі для двох гравців використовується одна колода з 52 карт,
- У разі гри на трьох або чотирьох гравців знадобляться дві колоди карт,
- У разі більшої кількості людей, тобто шести, семи або навіть восьми гравців, ми повинні грати трьома колодами.

Раммі – правила гри

У традиційній грі в рамі кожному гравцеві роздають 13 карт (дилер отримує 14 карт). У грі також беруть участь Джокери, які використовуються як синоніми будь-яких карт.

Мета гри в рамі - позбутися всіх своїх карт. Це можна зробити за один хід, виклавши всі картки, або поступово, розклавши деякі з них. Також важливо кинути останню карту в так звану «стос».

У рамі ми розрізняємо:

- Clear Sequence – це необхідно для показу карт. Джокер не може бути в чіткій послідовності, і всі карти мають бути однієї масті. Наприклад, це: туз, король, дама однієї масті (наприклад, піки).
- Послідовність - у послідовності ми можемо використовувати джокерів, наприклад туз, король, джокер (замінює даму) у червовій масті. Пам'ятайте, що вони також повинні бути однієї масті.
- Набір – набір карт з однаковою стороною, але різних мастей, наприклад, 8 треф, 8 пік, 8 черв.

Важливі правила цієї гри:

- Щоб розкласти карти, у вас повинна бути так звана «чиста» послідовність (така, яка не містить джокера),
- Ви повинні мати 51 очко в картках роздачі,
- Кинь одну з карток у стопку,
- Туз може замінити як так звану молодшу карту (зараховується за 1 очко в послідовності Туз, 2, 3 в одній масті), так і найстаршу карту (зараховується за 11 очок у послідовності Туз, Король, Дама однієї масті).),
- Послідовність не може складатися з двох Джокерів поруч, наприклад, 10, Джокер, Джокер вибраної масті, які замінюють карти 9 і 8 відповідно.
- У випадку послідовності або набору з трьох карт може бути один Джокер, а в наборі з чотирьох карт їх може бути максимум два.
- Значення Джокера завжди дорівнює карті, яку замінюють.

Хід гри в рамі

Гра триває до тих пір, поки один з гравців не позбудеться всіх карт і не кине останню в стопку. Дилер першим викидає одну карту, яку він вважає непотрібною, і кладе її в купу, доступну для всіх. Після цього ходу наступний гравець витягує 14-ту карту зі стопки обличчям вниз і скидає одну непотрібну карту, як і дилер.

Якщо в стопці закритою карткою немає карток, перемішайте картки зі стопки відкритою вгору (залишаючи останню кинуту картку).

Чи можете ви взяти картку зі стопки лицьовою стороною вгору?

Гравець може взяти картку з відкритої стопки в залежності від того, грав він чи ні.

- Гравець, який заклав, може витягнути картку зі стопки обличчям догори в свою руку, а потім викласти її як нову послідовність або групу.
- Гравець, який не виклав, може взяти карту з відкритої стопки як 14-ту карту, за умови, що він негайно викладе та позбудеться всіх карт зі своєї руки (з урахуванням усіх згаданих вище правил). Таким чином він перемагає

Негативний рахунок у Рамі

Ми можемо зустріти різні результати в Рамі. При негативному підрахунку очок гравець отримує негативні бали за всі карти в своїй руці, коли один із гравців закінчив гру. Кількість балів - це сума достовірностей карт у вашій руці, яка розраховується наступним чином:

- Джокер – 30 балів
- Ейс – 11 очок
- Король, Дама, Валет, 10 – 10 очок
- Решта карток підраховуються відповідно до їх обличчя, наприклад, картка 8 коштує 8 очок.

Кінець гри

Гра в рамі закінчується, коли певний гравець набирає заздалегідь визначену кількість негативних очок, наприклад 300 або 500 негативних очок.

Перемагає той, хто набрав найменшу кількість негативних балів.