

**Piatnik**

Lithuania

# 7792LT

# ŽAIDIMŲ

# TAISYKLĖS

200 žaidimų

**Piatnik**

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)



kortą gražina atgal, gali imti iš kaladės (jei ten dar liko kortų) tiek kortų, iš kiek buvo sudaryta kombinacija. Laimėtojas tas, kuris surinko daugiausia kombinacijų.

### 195. Surink kvartetą

Kiekvienas iš žaidėjų, geriausia kai žaidžia ne mažiau 4-ių žaidėjų, gauna po 1 kortą (kaladėje 52 kortos). Žaidėjas, gavęs aukščiausią kortą, eina pirmasis ir nuima kortą. Kiekvienas žaidėjas gauna 5 kortas. Žaidimo tikslas – surinkti arba 4 damas, arba 4 valetus, arba 4 karalius. Žaidžiant kiekvienas žaidėjas ima viršutinę kortą, tuo pačiu jis turi mesti vieną kortą. Žaidėjas, pirmasis surinkęs šią kombinaciją, laimi žaidimą.

### 196. Laimės kūdikis

Žaidžiama dviem 52 kortų kaladėmis be jokerių. Kaladė kruopščiai išmaišoma ir kiekvienam žaidėjui padalinama po 5 kortas. Žaidėjai turi stengtis surinkti bet kokias 3 vienodos vertės kortas. Žaisdamas žaidėjas meta vieną savo kortą, o kitą ima iš banko. Surinkęs pirmąjį trejetuką, žaidėjas šias kortas deda greta savo kortų ir pasiima tiek kortų, kiek trūksta. Pasibaigus kaladei, žaidėjai suskaičiuoja surinktas kombinacijas. Daugiausia kombinacijų surinkęs žaidėjas laikomas laimėtoju.

### 197. Laimės kūdikis 2

Šis žaidimas panašus į ankstesnį, tik skiriasi tuo, kad žaidėjas turi surinkti ne tris vienodos vertės kortas, bet tris tos pačios mosties (bet kurios) kortas. Daugiausia kombinacijų surinkęs žaidėjas laikomas laimėtoju.

### 198. Mylimiausia data

Žaidėjas, kurį išrenka kiti žaidėjai, turi pasakyti mėgstamiausią skaičių nuo 7 iki 10. Žaidžiama dviem 52 kortų kaladėmis. Po to žaidėjai gauna po 3 kortas ir jie iš gautų kortų turi pasakyti skaičių. Jei žaidėjas išmeta kelias kortas, tiek pat jis turi ir pasiimti iš kaladės. Žaidėjas, dažniausiai surinkęs šį skaičių, laimi. Kortų vertė: tūzas – 1 taškas, karalius – 2, dama, valetas – 3, 10, 9, 8, 7, 6 – 2 taškai, 2, 3, 4, 5 – 3 taškai.

### 199. Laimingoji mostis

Šį žaidimą žaidžia nuo 2 iki 4 žaidėjų, o žaidžiama dviem 52 kortų kaladėmis. Prieš žaidimą vienas iš žaidėjų, kurį pavadina kapitonu, paskelbia mostį – ji bus kozirinė. Kiekvienas žaidėjas gauna po 1 kortą ir deda ją atverstą ant stalo. Žaidėjas, turinti šią mostį, pasiima visas 4 kortas. Jei keli žaidėjai išmeta kozirines kortas, tai kortas pasiima tas, kurio korta aukštesnė. Jei nei vienas iš žaidėjų neišmeta kozirio, tai kortas pasiima tas, kurio korta aukščiausia.

### 200. Surink daugiau

Kiekvienas iš žaidėjų gauna po 5 kortas (žaidžia nuo 2 iki 4 žaidėjų dviem 52 kortų kaladėmis, iš kurių išrenkami visi paveikslukai, išskyrus tūzus). Iš šių kortų žaidėjas turi sudaryti lyginių (2, 4, 6, 8, 10) arba nelyginių (3, 5, 7, 9) kortų kombinacijas. Kombinacijoje skaitmenys turi eiti eilės tvarka ir ją turi sudaryti ne mažiau 3 kortos. Žaidėjai keičiasi kortomis. Surinkę kombinaciją, papildomai pasiima kortų iš kaladės (jei jų ten dar yra), nes rankose visuomet turi būti 5 kortos. Surinkęs kombinaciją, žaidėjas gauna 3 taškus ir užsirašo sau 3 kryžiukus. Už papildomą kombinaciją (žaidėjas tai gali padaryti tik tada, kai jau turi surinkęs vieną kombinaciją) žaidėjas gauna 1 ar 2 kryžiukus. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kryžiukų.

siima kortas ir deda jas po savo kortomis. Jei kortos pagal nominalą vienodos, jos atidedamos į šalį, ir kiekvienas žaidėjas atverčia dar po vieną kortą – kurio viršesnė, tas pasiima visas kortas. Jei antro bandymo metu žaidėjai vėl atvertė vienodas kortas, tai jos iškrenta iš žaidimo. Laimi žaidėjas, likęs be kortų.

## 184. Devynios kortos

Žaidžia nuo 2 iki 4 žaidėjų, o kaladę turi sudaryti 36 kortos. Žaidėjai išmaišo kortas ir jas pasidalina po lygiai. Žaidimo tikslas – pirmas padėti visas savo kortas, kitiems trukdant padaryti tą patį.

Kortos sudedamos pagal mostį į keturias horizontalias eiles. Žaidimą pradeda čirvų dešimakė. Kitas žaidėjas prie jos gali pridėti tos pačios mosties aštuonakę arba dešimakę arba bet kokią devynakę. Einama iš eilės, o vienu ėjimu galima padėti tik vieną kortą. Pirmasis sudėjęs visas kortas laimi žaidimą.

## 185. Tik-tak

Gali žaisti bet koks žaidėjų skaičius. Kaladėje turi būti 52 kortos. Žaidėjas žaidimo eigoje turi atsikratyti visų savo kortų. Kortų vertė: tūzas – 11 taškų, karalius – 4, dama – 3, valetas – 2, visos kitos – pagal nominalą. Žaidėjai eina pagal eilę. Kiekvienam padalinama po penkias kortas. Viršutinė likusių kortų krūvelės korta atverčiama. Kiekvienas žaidėjas pagal eilę atverčia po vieną savo kortą. Sekantis žaidėjas turi dėti tos pačios mosties kortą. Žaidėjas, kuris negali padėti tokios kortos, pasiima viršutinę kortą. Jei ši korta žaidėjui netinka, jis praleidžia ėjimą. Kai pas kurį nors žaidėję pasibaigia kortos, partija baigiama. Po kiekvieno raundo žaidėjai suskaičiuoja surinktus taškus. Žaidėjas, surinkęs 100 ar daugiau taškų, pralaimi žaidimą.

## 186. Magiškasis valetas

Gali žaisti bet kiek žaidėjų, nors dažiausiai žaidžiama nuo 2 iki 4. kai žaidžia daugiau kaip 4 žaidėjai, geriau naudoti dvi 52 kortų kalades. Pirmasis žaidėjas ant stalo deda atverstą kortą. Kitas žaidėjas turi dėti tokią pat kortą arba pagal taškus, arba pagal mostį. Jei žaidėjas neturi reikiamos kortos, jis gali arba praleisti ėjimą, arba atiduoti valetus. Valetas turi magišką galią, todėl žaidėjas gali vieną mostį pakeisti kita, kurios kortų jis turi daugiausia. Žaidimas tęsiamas ratu. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis sudėjęs savo kortas.

## 187. Atidumas

Gali žaisti bet kiek žaidėjų. Žaidžiama 52 kortų kalade. Kortos paskleidžiamos ant stalo, kad viena kitos neuždengtų. Žaidėjai iš eilės verčia dvi bet kurias kortas. Jei jos porinės, žaidėjas jas pasiima ir įgauna teisę atversti dar dvi kortas. Jei šios kortos taip pat porinės, žaidėjas tęsia partiją pagal tas pačias taisykles. Jei kortos nesutapo, ėjimas perduodamas sekančiam žaidėjui. Žaidimo esmė – atidus žaidėjas gali įsiminti kortų išsidėstymą ir eidamas išrinkti porinę kortą pirmajai, kurią jis atvertė. Laimi tas, kuris surenka daugiausia kortų.

## 188. Surink keturias

Šis žaidimas lavina dėmesingumą. Žaidėjas turi stebėti ne tik savo kortas, bet ir kitų žaidėjų elgesį. Žaidėjų skaičius neribojamas. Kortų kaladę taip pat galima laisvai pasirinkti. Iš šios kaladės paimama po keturias kortas, atitinkamai žaidėjui skaičiuoti: žaidžiant penkiese, galima imti tūzų, karalių, damų, valetų ir dešimakių ketveriukes. Žaidėjas, kuris dalins kortas, iš pradžių jas gerai išmaišo ir išdalina visiems po lygiai. Žaidimo užduotis – surinkti kortų ketveriukę. Tas, kuris surenka ketveriukę pirmasis, tylėdamas deda ranką ant stalo. Tai pastebėję, kiti žaidėjai turi padaryti tą patį. Žaidėjas, tai padaręs paskutinis, žaidimą pralaimi.

## 189. Monarchas

Gali žaisti nuo 3 iki 6 žaidėjų. Žaidžiama 52 kortų kalade. Kiekvienam žaidėjui padalinama po 1 kortą. Likusios kortos atidedamos. Kiekviena korta turi savo vertę: skaičiai pagal savo nominalą, tūzas – 1, karalius – 2, dama – 3, valetas – 4. Kiekvienas žaidėjas užsirašo gautą rezultatą ir padalinama dar po vieną kortą. Žaidėjas, per 5 raundus surinkęs daugiausia taškų, laimi žaidimą, t.y. skelbiamas monarchu.

## 190. Pasiseks – nepasiseks

Gali žaisti 3 arba 4 žaidėjai su 36 kortų kalade. Kiekvienas žaidėjas gaunamas po 6 kortas. Prieš atlikdamas ėjimą, žaidėjas turi paimti iš kaladės viršutinę kortą, padėti ją šalia kaladės ir ant jos viršaus uždėti bet kurią iš savo kortų. Jei kitas žaidėjas neturi tos pačios mosties kortos, jis turi paimti visas atverstas kortas. Jei žaidėjas surenka 4 to paties nominalo kortas, jos išimamos iš žaidimo. Žadėjas, pirmasis likęs be kortų, laimi žaidimą.

## 191. Surink mostį

Žaidžia du ar daugiau žaidėjų su dviem 52 kortų kaladėm su jokeriais – viso 54 kortos. Žaidimo tikslas – žaidėjas turi surinkti kuo daugiau tos pačios mosties kortų. Kiekvienas žaidėjas gauna po 6 kortas, kurias jis gali keisti, gaudamas kortas iš kitų žaidėjų arba po vieną imdamas kortas iš kaladės. Pradedantysis žaidėjas žiūri į savo kortas ir pasirenka, kokią mostį jis rinks, nes žaidimo tikslas surinkti 5 tos pačios mosties kortas, ir tas, kuris tai padarys pirmasis, laimės žaidimą. Po to, kai žaidėjas nusprendžia, kokios mosties kortas jis rinks, traukia iš kaladės vieną kortą, kartu gražindamas vieną iš savo kortų, dėdamas ją šalia kaladės. Toliau eina kitas žaidėjas. Laimi tas, kuris pirmasis surenka 5 tos pačios mosties kortas.

## 192. Tikiu – netikiu

Kuo daugiau žaidėjų žaidžia, tuo linksčiau. Kortų kaladžių, kuriomis bus žaidžiama, skaičius proporcingas žaidėjų skaičiui. Žaidėjai turi gauti po lygiai kortų. Vienas žaidėjas pradeda žaidimą ir deda kelias kortas ant stalo (galima ir vieną) ir pasako jų vertę. Kitas žaidėjas turi pridėti kortų arba, jei nepatikėjo šiuo žaidėju, sakyti "Netikiu". Tokiu atveju žaidėjas, kuriuo nepatikėjo, atverčia visas kortas. Jei bent viena korta nesutampa, tai jas padėjęs žaidėjas jas pasiima. Jei sutampa, tai kortas paima žaidėjęs, kuris nepatikėjo. Jei pas žaidėją atsidurs keturios vienodos vertės kortos, jis išeina iš žaidimo. Laimėtojas yra tas, kuris pirmasis atiduoda savo kortas.

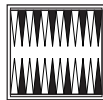
## 193. Surink daugiau

Šį žaidimą žaidžia dviese 52 kortų kalade. Pradedantysis žaidėjas išdalina po 10 kortų ir ant stalo išdėlioja 10 užverstų kortų eilę. Ant kiekvienos užverstos kortos dedama viena užversta korta. Žaidėjai lygina po vieną atverstą kortą, ir tą, kuri didesnė, pasiima sau. Po to kai neliuka atverstų kortų, žaidžiama užverstomis kortomis. Kai baigiasi ir šios kortos, tada kiekvienas žaidėjas dar papildomai gauna po 6 kortas. Kuris surenka daugiau statymų, tas laimi žaidimą.

## 194. Penketukai

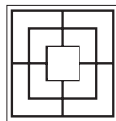
Kiekvienas žaidėjas gauna po 5 kortas, žaidžiama 52 kortų kalade. Žaidėjų skaičius – nuo 2 iki 4 žaidėjų. Žaidėjo tikslas – surinkti kombinaciją, kurios taškų suma lygi 15 arba didesnė už 15. Bet geriausia, kad būtų lygi 15, nes tada žaidėjui liks daugiau kortų. Kiekviena skaitinė korta skaičiuojama pagal savo nominalą, o tūzas – 1 taškas, karalius – 2, dama – 3, valetas – 4. Vienam iš žaidėjų padėjus kombinaciją, toliau kiekvienas žaidėjas eina pagal eilę ir ima iš kaladės po 1 kortą, po to vieną

# Turinys



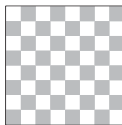
## ŽAIDIMAI ANT BAKGAMONO LENTOS

1. Bakgamonas .....	5
2. Jacquet .....	5
3. Chouette .....	5
4. Pagauk mane .....	6
5. Dvigubi kauliukai .....	6



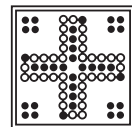
## ŽAIDIMAI ANT LENTOS “MALŪNAS”

6. Malūnas .....	6
7. Kauliukų malūnas .....	6
8. Šokinėjantis malūnas .....	6
9. Kryžminis malūnas .....	7
10. Gaudynės .....	7
11. 12 malūnas .....	7



## ŽAIDIMAI ANT ŠAŠKIŲ LENTOS

12. Šaškės .....	7
13. Vilkas ir avys .....	7
14. Turkiškos šaškės .....	7
15. Kvadratas .....	7
16. Lenkiškos šaškės .....	8
17. Kampinės šaškės .....	8
18. Kampinės šaškės (2) .....	8
19. Blokada .....	8
20. Užtverk ėjimą .....	8
21. “Pasidavinėjimas” .....	8
22. Itališkos šaškės .....	8
23. Amerikietiškos šaškės .....	8
24. Apsupk pirmas .....	8
25. Kiškiai ir vilkai .....	8
26. Šaškės su premija .....	8



## ŽAIDIMAS ANT LENTOS “OH PARDON”

31. Žaidimas “OH PARDON” (Kas pirmas .....	9
32. Taksi stovėjimo aikštelė .....	9
33. Dviguba nesėkmė .....	9
34. Maratonininkas .....	9
35. Medžioklė .....	9
46. Greitis (OH PARDON 2) .....	9

## ŽAIDIMAS ANT LENTOS “KOPĖČIOS”

37. Kopėčios .....	10
--------------------	----

## ŽAIDIMAS ANT LENTOS “ARKLIŲ LENKTYNĖS”

38. Arklių lenktynės .....	10
----------------------------	----

## ŽAIDIMAI ANT ŠACHMATŲ LENTOS

27. Šachmatai .....	10
28. Pasidavinėjimas .....	11
29. Dvigubas ėjimas .....	11
30. Kova privaloma .....	11

## ŽAIDIMAI SU KAULIUKAIS

### ŽAIDIMAI SU VIENU KAULIUKU ■

39. 5 bandymai .....	11
40. Vienetai .....	11
41. Šešiukės .....	11
42. Trejetai laimi .....	11
43. Ketvertai laimi .....	11
44. Surink penkiasdešimt .....	11
45. Šešiasdešimt .....	11
46. Atspėk norą .....	11
47. To-to .....	11
48. Septyni bandymai .....	11
49. Matematika .....	12
50. Plius – minus .....	12
51. Sultonas .....	12
52. Nelaimingas vienetas .....	12
53. Nelaimingas dvejetas .....	12
54. Nelaimingas trejetas .....	12
55. Kas anksčiau .....	12
56. Makao .....	12
57. Dešimt atvirkščiai .....	12
58. Kas mažiau .....	12
59. Lyginiai laimi .....	12
60. Nelyginiai laimi .....	12
61. Septyniolika laimi .....	12
62. Valymas .....	12
63. Surink 100 taškų .....	12
64. Nelaimingas trejetas .....	12
65. Dvylika .....	12
66. Dvidešimt penki .....	12
67. Keturiasdešimt penki .....	12
68. Maratonas .....	12
69. Sūpynės .....	12

### ŽAIDIMAI SU DVIEM KAULIUKAIS ■■

70. Nesikartok .....	13
71. Mažiau laimi .....	13
72. Brangi septyniukė .....	13
73. Auksinis šimtas .....	13
74. Sėkmingas metimas .....	13
75. Surink 60 .....	13
76. Kas svarbesnis .....	13
77. Šimtas laimi .....	13
78. Sėkmė .....	13
79. Mažesnieji laimi .....	13
80. Kas greitesnis .....	13
81. Kas drąsesnis .....	13
82. Linksmoji septyniukė .....	13
83. Šimtas vienas .....	13
84. Pirmyn – atgal .....	13
85. Surink 100 .....	13
86. Čaras .....	13
87. Šešetukai ir penketukai .....	13
88. Lemtinga nesėkmė .....	13
89. Prisimink matematiką .....	13
90. Tegul sekasi .....	13
91. Tegul dvigubai pasiseka .....	14

## ŽAIDIMAI SU TRIMIS KAULIUKAIS ■■■

92. Didelis namo numeris .....	14
93. Mažas namo numeris .....	14
94. Padėk sau .....	14
95. Penki bandymai .....	14
96. Penki laimi .....	14
97. Tingus šešetukas .....	14
98. Žydros akutės .....	14
99. Pilkos akutės .....	14
100. Dubletai .....	14
101. Penkiolika .....	14
102. Vienas matrosas .....	14
103. Čikaga .....	14
104. Vyšnių langas .....	14
105. Langelis su rėmeliu .....	14
106. Valstiečio langelis .....	14
107. Sudėtinis langelis .....	14
108. Trigubas langelis .....	14
109. Diagonalė .....	14
110. Aukštasis turkas .....	14
111. Žemasis turkas .....	14
112. Vienas plius vienas – tai du .....	15
113. Penketukai .....	15
114. Seka .....	15
115. Trejetai .....	15
116. Lydinys .....	15
117. Dvidešimt vienas .....	15
118. Kuklus kaimynas .....	15
119. Žvaigždutės .....	15
120. Penkiasdešimt vienas .....	15
121. Dubletų žaidimas .....	15
122. Sekų žaidimas .....	15
123. Didieji dubletai .....	15
124. Trys tūkstančiai vienas .....	15
125. Pergalė atvirščiai .....	15
126. Malonusis dešimtukas .....	15
127. Ivanovas ir jo giminaičiai .....	15
128. Dvidešimt pirštų .....	15

## ŽAIDIMAI SU KETURIAIS KAULIUKAIS ■■■■

129. Kaukės .....	15
130. Berlyno kaukė .....	16
131. Nuogi kaimynai .....	16
132. Pelningi šešetukai .....	16
133. Sugauk sėkmę .....	16

## ŽAIDIMAI SU PENKIAIS KAULIUKAIS ■■■■■

134. Sudaryk kombinaciją .....	16
135. Nugalėk varžovą .....	16
136. Pamiršk apie dvejetą .....	16
137. Milžinų kova .....	16
138. Kieno akmenys sunkesni .....	16
139. Kapitonas .....	16
140. Antpečiai .....	16
141. Lyginiai- nelyginiai .....	16
142. Kelionė į Europą .....	16
143. Kelionė iš Europos .....	16
144. Drašiosios aštuoniukės .....	16
145. Išbandyk laimę .....	16
146. ESKALERO – STARPOKER .....	16
147. ESKALERO .....	17
148. YATZEE .....	17
149. Pokeris su kauliukais .....	17

## KORTŲ ŽAIDIMAI

### PASJANSAI

150. Pasidaryk sau laisvadienį .....	18
151. Reikiama korta .....	18
152. Išbandyk likimą .....	18
153. Be penkių .....	18
154. Surink eilę .....	18
155. Svajonė pildosi .....	18
156. Laimingasis .....	18

### TRIUKAI SU KORTOMIS

157. Stebuklingoji korta .....	18
158. Patiklus žiūrovas .....	18
159. Iš 21 kortos atspėk sugalvotąją .....	18
160. Korta-keliauninkė .....	18
161. Karaliai, damos ir valetai .....	19
162. Suraskite sugalvotąją kortą .....	19
163. Kiek kortų perdėta? .....	19
164. Sujunkite poras .....	19
165. Paslaptingas karalių persikėlimas .....	19
166. Atspėkite viršutinės užverstas kortas .....	19
167. Atspėkite, kokios kortos buvo paimtos .....	19
168. Protingosios kortos .....	20

### ŽAIDIMAI KORTOMIS

169. Preferansas .....	20
207. Surink kolekciją .....	20
208. Surink 21 .....	20
172. Kas paskutinis .....	20
173. Rytai .....	21
174. Rumi .....	21
175. Rumi 2 .....	21
176. Rumi 3 .....	21
177. Išdėliok pirmasis .....	21
178. Sumani gynyba .....	21
179. Kapitonas .....	21
180. Sėkmė .....	21
181. 4 rundai .....	21
182. Čirvų valetas .....	21
183. Kas svarbesnis .....	21
184. Devynios kortos .....	22
185. Tik-tak .....	22
186. Magiškasis valetas .....	22
187. Atidumas .....	22
188. Surink keturias .....	22
189. Monarchas .....	22
190. Pasiseks – nepasiseks .....	22
191. Surink mostų .....	22
192. Tikiu – netikiu .....	22
193. Surink daugiau .....	22
194. Penketukai .....	22
195. Surink kvartetą .....	23
196. Laimės kūdikis .....	23
197. Laimės kūdikis 2 .....	23
198. Mylimiausia data .....	23
199. Laimingoji mostis .....	23
200. Surink daugiau .....	23

Žaidėjas, kurio eilė mesti kortą, turi atmušti visas ankstesnio ėjimo kortas. Jei negali atmušti bent vienos kortos, turi paimti visas kortas, kuriomis prieš tai buvo atliktas ėjimas. Šiuo atveju ėjimas pereina ratu sekančiam žaidėjui. Jei žaidėjas atmušė visas kortas, jam negalima mesti naujų kortų, ir visomis ant stalo esančiomis kortomis atliekamas atmušimas. Toliau eina žaidėjas, atmušęs ėjimą. Po kiekvieno atmušimo ar kortų paėmimo žaidėjai iš kaladės pasiima kortų, kad iš viso turėtų po 6. Eiliškumas – pirmas kortas ima tas, kuris ėjo pirmasis, o atmušinėjęs – paskutinis. Žaidėjai kortas ima tol, kol ant stalo nelieka kortų, taip pat ir kozirio.

Atliekant ėjimą, negalima mesti daugiau kortų nei turi kitas žaidėjas, toliau kuriam reikės atmušti. Kitą žaidimą pradės žaidėjas, laimėjęs ankstesnį žaidimą.

### 173. Rytai

Žaidimo “Rytai” nuo “Duok man reikiamą kortą” žaidimo taisyklių skiriasi tuo, kad koziris visuomet yra būgnai, o pikiai atmušami tik pikiais.

### 174. Rumi

Šį žaidimą žaidžia nuo 2 iki 6 žaidėjų dviem kortų kaladėm po 52 kortas. Pati aukščiausia korta pagal nominalą – karalius – 13 taškų, dama – 12, valetas – 10. Kitos pagal nominalą. Žemiausia korta – tūzas – 1 taškas. Jei žaidžia du žaidėjai, tai kiekvienas gauna po 10 kortų, jei 3 ar 4, tai po 7 kortas, jei 5 ar 6 – tai gauna po 6 kortas. Likusios kortos padedamos stalo viduryje. Žaidėjų tikslas – surinkti kiek galima daugiau iš eilės einančių kortų arba išdėlioti jas pagal nominalą. Pradedantis žaidėjas pasižiūri į savo kortas ir ima vieną kortą iš kaladės. Kortų pakeisti negalima. Jei žaidėjui korta tinka, t.y. jis galės surinkti vieną kombinaciją, duosiančią jam 40 taškų, tai jis tą ir turi padaryti. Jei to padaryti jis negali, tuomet deda paimtą kortą ant kaladės viršaus. Ėjimas perduodamas kitam žaidėjui. Jei vienam iš žaidėjų reikia tos kortos, jis gali ją paimti, nors tai nėra privaloma, nes šis žaidėjas gali tikėtis geresnės kortos. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis sudeda visas savo kortas, bet tuo pačiu žaidėjas, jau vieną kartą padėjęs savo kortas, atėjęs jo eilei, gali savo kortas dėti pri priešininko kombinacijų, jei tai įmanoma. Žaidėjas neturi teisės savo kortų dėti prie kitų žaidėjų kombinacijų, jei dar nėra padėjęs pirmosios savo kortų kombinacijos.

### 175. Rumi 2

Žaidimas panašus į “Rumi”. Skirtumas tik tas, kad žaidime papildomai naudojami du jokeriai, palengvinantys kombinacijų sudarymą, o žaidėjai, nepriklausomai nuo jų skaičiaus, gauna po 12 kortų. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis sudeda visas savo kortas.

### 176. Rumi 3

Šiame žaidime, kaip ir “Rumi”, kiekvienas žaidėjas gauna po 10 kortų, bet jei žaidimo eigoje žaidėjas surenka bent vieną kombinaciją (pagal sumą ji gali būti bet kokia), jis apie turi pranešti kitiems žaidėjams ir ant stalo išdėlioti šią kombinaciją. Šią teisę turi ir kiti žaidėjai. Tačiau sekančią kombinaciją žaidėjai galės padėti tik tada, kai jų kortų taškų suma bus ne mažesnė už 40. Laimi tas, kuris pirmasis ant stalo sudeda visas savo kortas.

### 177. Išdėliok pirmasis

Žaidimas žaidžiamas pilna kortų kalade – 52 kortomis, geriausia 4 žaidėjai. Kortų nominalai – nuo tūzo iki dviakės. Kiekvienas žaidėjas gauna po 13 kortų. Pradedantysis žaidėjas išrenka iš savo kortų šešiaakes ir deda jas ant stalo. Jei žaidėjas jų

neturi, eina sekantis žaidėjas. Kitas žaidėjas ant šios kortos turi padėti tos pačios mosties kortą, kuri vienu tašku aukštesnė arba žemesnė – penkiaakę arba septynakę. Kitas deda keturakę arba aštuonakę ir t.t. Jei žaidėjas turi bet kurią šešiaakę, tai jis ją gali padėti ant stalo, ir žaidimas taip pat bus žaidžiamas šia mostimi. Kortas sudėti būtina – negalima sukčiauti! Jei žaidėjas neturi reikiamos kortos, ėjimas perduodamas sekančiam žaidėjui.

Laimėtojas tas, kuris pirmasis sudeda savo kortas.

### 178. Sumani gynyba

Žaidimas žaidžiamas pilna kalade – 52 kortomis (geriausia 4 žaidėjai). Kiekvienas žaidėjas gauna po 10 kortų. Paskutinė dedama ant stalo – ji koziris. Kitos padedamos šalia. Pradedantysis žaidėjas pradeda bet kuria korta. Atmušti galima koziriu – žaidėjas atmušti gali tik keturias kortas. Jei jis atmuša, kortos dedamos atmušimui, jei ne – žaidėjas jas pasiima sau. Jei kitiems žaidėjams reikia kortų, jie jas pasiima sau. Už kiekvieną atmušimą užskaitomas 1 taškas. Žaidėjas, per kelis raundus surinkęs 10 taškų, laimi žaidimą.

### 179. Kapitonas

Žaidžia 4 žaidėjai 32 kortų kalade. Kiekvienas žaidėjas gauna po 8 kortas. Žaidėjas, turintis pikų devynakę ir pikų tūzą, laikomas “vedamuoju” ir jis žaidžia prieš kitus žaidėjus. Jei šios kortos atiteko skirtingiems žaidėjams, tada jei abu žaidžia prieš kitus žaidėjus. Nei vienas iš šių žaidėjų negali išsiduoti, kad turi šias kortas. Šios kortos laikomos koziriais ir tarp kozirių yra vyriausios. Laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs 66 taškus. Kortos skaičiuojamos taip: tūzas – 11, karalius – 4, dama – 3, valetas – 2, devynakė – 1, visos kitos – 0.

### 180. Sėkmė

Galima žaisti bet kokia kortų kalade – 36 arba 52 kortų. Kiekvienas žaidėjas gauna po lygiai kortų, o viena korta atverčiama ant stalo ir naudojama prireikus. Pirmasis žaidėjas deda jai lygią kortą arba tos pačios mosties. Jei sekantis žaidėjas neturi tos pačios mosties ar skaičiaus kortos, jis traukia naują kortą ir traukia tol, kol neištraukia reikiamos. Žaidžiama tol, kol pas kurį nors žaidėją nelieka kortų ir jis skelbiamas laimėtoju.

### 181. 4 rundai

Šį žaidimą gali žaisti nuo 3 iki 4 žaidėjų. Jei žaidžia trise, išdalinamos 24 kortos (paprastai tūzas, karalius, dama, valetas, 10, 9), jei keturiese, išdalinamos 32 kortos, papildomai naudojant 8 ir 7. Žaidimas sudarytas iš 8 žaidimų, kurie skaičiuojami bendrai. Šiame žaidime svarbi mostis, o koziriai reikšmės neturi. Pirmo žaidimo mostimi laikomi čirvai, po to pikiai, po to kryžiai ir būgnai. Dažniausiai laimėjęs žaidėjas pripažįstamas laimėtoju.

### 182. Čirvų valetas

Jei kaladėje 32 kortos, gali žaisti nuo 4 iki 6 žaidėjų. Jei kaladėje 52 kortos, gali žaisti daugiau nei 6 žaidėjai. Vienas iš žaidėjų iš eilės išdalina kortas. Po to kiekvienas žaidėjas pasižiūri savo kortas ir suranda porines (du tūzus, dvi dešimakes, dvi šešiaakes ir t.t.), tuo pačiu jis turi iš kaimyno iš kairės ištraukti vieną kortą. Čirvų valetu išmesti negalima. Jis nuolat keliauja iš rankų į rankas ir žaidimo gale jis liks pas žaidėję, kuris bus laikomas pralaimėjusiu.

### 183. Kas svarbesnis

Šis žaidimas žaidžiamas dviese 52 kortų kalade. Kortos gerai išmaišomos ir kiekvienas žaidėjas gauna po 26 kortas. Žaidėjai atverčia po vieną viršutinę kortą. Tas, kurio korta viršesnė, pa-



## 168. Protingosios kortos

Iš kaladės išrinkite 13 tos pačios mosties kortų. Laikydami atverstų kortų krūvelę, išdėliokite jas pagal sekančią taisyklę: vardinkite kortas didėjančia tvarka, pradėdami nuo tūzo. Žodyje "tūzas" yra penkios raidės, reiškia, perdedate paeiliui penkias viršutines kortas į kaladės apačią, o šeštąją kortą dedate ant stalo. Žodyje "du" dvi raidės, taigi dvi kortas perdedate į apačią, o trečiąją – dešinėje nuo pirmosios ant stalo. Perdėliokite ir likusias kortas pagal tai kiek raidžių yra jos pavadinime. Nustebintas žiūrovas pamatys, kad ant stalo kortos išdėstytos ta tvarka, kuria jūs jas šaukėte. Fokuso paslaptis tame, kad jūs iš anksto paruošiate kaladę: viršuje atversta guli penkiaakė, po to valetas, dešimakė, tūzas, septynakė, aštuonakė, keturakė, dviakė, dama, šešiaakė, devynakė, triakė, karalius.

## ŽAIDIMAI KORTOMIS

### 169. Preferansas

3 žaidėjai žaidžia 32 kortų kalade. Mosčių eiliškumas: kryžiai (1), pikiai (2), būgnai (3), čirvai (4). Kortų eiliškumas: septyni, aštuoni, devyni, dešimt, valetas, dama, karalius, tūzas. Burtų keliu nustatomas žaidėjas, kuris dalins kortas. Statoma 10 žetonų (centų ar pan.). Žaidėjas, dalinantis kortas, sumaišo kaladę ir iš pradžių kiekvienam žaidėjui duoda po 3 kortas ir 2 užverstas kortas deda ant stalo (pirkis), po to dar kiekvienam padalina po 4 ir po 3 kortas, kad pas kiekvieną žaidėją būtų po 10 kortų. Kiekvienas žaidėjas pasižiūri savo kortas ir nusprendžia, ar galės žaisti. Žaidėjas turi paimti mažiausiai 6 kirčius, priešingu atveju jis tik žais kartu, tuomet jam reikės paimti bent jau 2 kirčius iš 10 galimų. Pirmasis žaidėjas arba pasuoja", arba sako "vienas", tai reiškia, kad bus žaidžiama kryžiais – pirmąja mostimi. Antrasis žaidėjas taip pat gali pasuoti arba pasiūlyti daugiau "du". Kortas dalijantis žaidėjas turi tas pačias teises: jis gali pasuoti arba sakyti "trys". Tas, kuris pasiūlo daugiausia, pradeda žaidimą ir žaidžia paskelbta mostimi arba žaidžia aukštesnį žaidimą. Jei žaidėjas paskelbė 3, tai jis negali žaisti 2 ar 1. Jis ima pirkį (dvi užverstos kortos ant stalo), deda prie savo turimų kortų, dvi nereikalingiausias kortas gražina į pirkį, atidengia ir paskelbia kozirius. Kiti du žaidėjai sprendžia, ar jie pasuos, ar vistuos. Pasuojantis žaidėjas atidengia savo kortas. Jei pasuoja abu žaidėjai, lyderis pasiima statymą, o kitas žaidėjas (pagal laikrodžio rodyklę) dalina kortas.

### 207. Surink kolekciją

Šį žaidimą žaidimą žaidžia ne mažiau 4 žaidėjų, ir paprastai naudojamos dvi kortų kaladės po 52 kortas. Kiekvienas žaidėjas gauna po 6 kortas. Žaidimą pradeda žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę (sėdintis kairėje žaidėjo, kuris išmaišė ir išdalino kortas). Šis žaidėjas deda bet kurią iš savo kortų, o sekantis žaidėjas ant jos deda arba tos pačios vertės, arba tos pačios mosties kortą. Jei vienas iš žaidėjų turi tris kortas (arba vienodos vertės, arba vienodos mosties), tai jis gali tas kortas padėti. Už kiekvieną tokią vienodos vertės kortą, žaidėjas gauna po 2 taškus (2+2=4 taškai), o vienodos mosties kortą po 3 taškus (3+3=6 taškai). Laimi tas, kuris žaidimo pabaigoje surenka daugiausia taškų. Atitinkamai už kartu padėtas dvi kortas, žaidėjas gauna po 2 (2+2=4) arba po 3 (3+3=6) taškus. Kiek kortų žaidėjas padeda, tiek jų turi paimti iš kaladės.

### 208. Surink 21

Žaidėjų užduotis – surinkti 21 tašką arba artimą sumą. Jei taškų suma didesnė už 21, žaidėjas partiją pralaimi. Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas gauna 2 kortas ir nusprendžia, ar jam dar reikia kortų. Kiekvienas žaidėjas gali imti papildomą kortą arba baigti žaidimą. Žaidėjas neturi teisės imti dar vieną kortą, jei jo kortų taškų suma yra 21. Tada jis gali pasitraukti iš žaidimo arba perduoti ėjimą kitam žaidėjui.

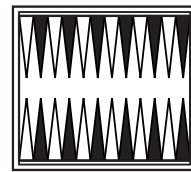
Jei vieno žaidėjo bendra taškų suma didžiausia, bet ne didesnė už 21, tai jis laimi. Jei žaidėjai surenka vienodai taškų, žaidžiamas naujas raundas. Taškai skaičiuojami taip: tūzas – 11 arba 1 taškas, kortos nuo 2 iki 10 pagal nominalą, o karalius, dama ir valetas – po 10.

### 172. Kas paskutinis

Žaidžiama 36 kortų kalade. Kortos dalinamos ratu, kiekvienas žaidėjas gauna po 6 kortas. Viršutinė kaladės korta atverčiama ir padedama ant stalo. Tai koziris. Pradėti gali žaidėjas, turintis mažiausios vertės kozirį. Žaidėjas gali eiti arba viena bet kurios vertės korta, arba keliomis vienos vertės kortomis. Žaidimo esmė – sudėti visas rankose turimas kortas. Pralaimi tas, pas kurį lieka kortų.

## ŽAIDIMAI ANT BAKGAMONO LENTOS

### 1. Bakgamonas



Žaidimui reikalinga:

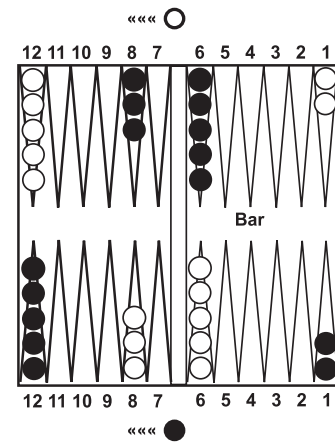
- 1 žaidimo lenta
- 15 baltų ir 15 juodų šaškių
- 2 kauliukai
- 1 kauliukas - šuleris.

Žaidžia du žaidėjai: vienas baltomis, kitas juodomis šaškėmis. Prieš pradėdam žaidimą, žaidėjai sustato savo šaškes ant lentos. Žaidėjas, turintis baltas šaškes, jas turi išdėstyti taip: 2 šaškes ant S1 laukelio, 5 ant S12, 3 ant W8 ir 5 šaškes ant W6 laukelio. Kitas žaidėjas savo šaškes išdėsto taip: 2 šaškės ant W1, 5 šaškės ant W12, 3 šaškės ant S8 ir 5 šaškės ant S6 laukelio. Baltomis figūromis žaidžiantis žaidėjas turi savo figūras nuo S1 perstatyti ant S12, o jo priešininkas, žaidžiantis juodomis figūromis, nuo laukelio W12 ant W1.

Prieš pradėdami žaidimą, žaidėjai meta kauliukus, ir tas, kuris išmeta daugiau, pradeda žaidimą. Jei žaidėjai išmeta po lygiai, jie pakartotinai meta kauliukus, kad išsiaiškintų, kas pirmasis pradeda.

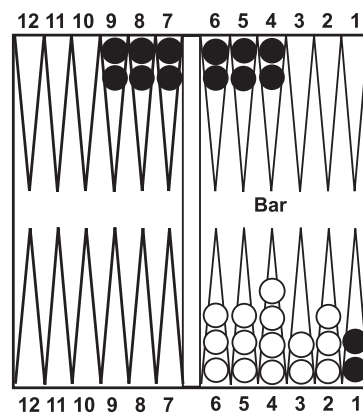
Žaidžiančiojo baltomis figūromis laukeliai – W6 – W1.

Žaidžiančiojo juodomis figūromis laukeliai – S6 – S1.



Žaidžiant kiekvienas žaidėjas figūras perstumia per tiek taškų, kiek gaunama sudėjus abiem kauliukais išmestus taškus. Priklausomai nuo žaidėjo, šiuos taškus galima paskirstyti dviem figūroms. Jei iškrito du vienodi skaičiai, tai jis gali eiti ne 2 kartus, o 4, pavyzdžiui, iškrito 5\*5, tai reiškia, kad žaidėjas viena šaške gali atlikti 20 ėjimų arba 2 šaškėmis po 10 ėjimų, arba 4 šaškėmis po 5 ėjimus. Tiesa, šiuo atveju reikia turėti galvoje, kad laukelis, ant kurio nori patekti žaidėjas, gali būti užimtas (siena). Tada jis gali eiti tik laisvais laukeliais. Jei žaidėjas priverstas daryti ėjimus tik tą ėjimų skaičių, kuris iškrenta vienu kauliuku, jis turi pasirinkti didesnį skaičių.

Žaidžiant gali susidaryti šios situacijos:



**Siena** – šiuo atveju priešininkų laukeliuose stovi mažiausiai po dvi figūras. Žaidėjai negali savo šaškių statyti ant kito žaidėjo šaškėmis užimtų laukelių, juos gali tik peršokti. Jei priešininko laukelyje figūrų nėra arba yra tik viena, tai žaidėjas turi teisę ant to laukelio statyti savo figūrą ir pašalinti priešininko. Tokia figūra vadinama "nukirstąja" (žr. antrąją situaciją).

**Kirtimas** – vienas žaidėjas gali nukirsti kito žaidėjo šaškę. Toku atveju, ši šaškė išimama iš žaidimo, tačiau ją galima grąžinti atgal sekančio ėjimo metu atvirame priešininko laukelyje (laukeliai 1–6).

**Ėjimo praleidimas** – jei metus kauliukus, žaidėjas neturi galimybės daryti ėjimą arba jis "atsitrenkia" į "sieną", arba jei nėra laisvų laukelių tai jis turi praleisti ėjimą. Tačiau jei vienas iš laukelių laisvas, tai žaidėjas gali tuo pasinaudoti ir ant jo pastatyti savo šaškę, kuri prieš tai buvo nukirsta. Tačiau būtina prisiminti, kad sumuoti kauliukais išmestus taškus grąžinant šaškę griežtai draudžiama!

**Išėjimas iš laukelio** – žaidėjas savo figūras gali išvedinėti tik tada, kai jis visas savo figūras surenka savo žaidimo teritorijoje. Jei išvedinėjant figūras, priešininkas vieną nukirto, tai pirmiausia ji statoma priešininko laukelyje, o po to ją reikia pervesti į savo teritoriją ir tik tada tęsti savo figūrų išvedinėjimą. Išvedant šaškes, žaidėjas turi išnaudoti visus kauliukais išmestus taškus, nors tai ir pablogintų žaidėjo pozicijas.

Žaidėjas, pirmasis visas 15 figūrų perkėlęs į savo teritoriją ir pirmasis jas iš ten išvedęs, laimi žaidimą.

*Papildymas:* Jei pralaimėjęs žaidėjas sugebėjo išvesti bent vieną savo figūrą ir nepaliko nė vienos figūros priešininko teritorijoje – jis pralaimi "paprastai". Jei atsitinka taip, kad žaidėjui nepavyko išvesti nei vienos savo figūros, tai jis pralaimi "dvigubai" ("gamon"). Jei žaidėjas neišvedė nei vienos savo figūros ir dar be to turi vieną savo figūrą priešininko teritorijoje arba neįvestą į žaidimą figūrą, tai jis pralaimi "trigubai" ("bakgamon").

**Žaidimas su kauliuku šuleriu** – kauliukas šuleris – tai kauliukas, ant kurio atitinkamai pažymėti skaičiai nuo 2 iki 64 (2, 4, 8, 16, 32, 64). Šis kauliukas skirtas žaidimo statymams didinti. Kiekvienas žaidėjas gali savo statymą padvigubinti prieš pirmą kartą mesdamas kauliuką. Po to kiekvienas žaidėjas gali savo statymą didinti nuo 2 iki 64. Tai rekomenduojama daryti tik tuo atveju, jei metant kauliuką pirmą kartą iškrito vienodi skaičiai – dubletas.

### 2. Jacquet

Šio žaidimo varianto skirtumas nuo paprasto Bakgamono yra tas, kad figūros statomos greta lentos ir į žaidimą įvedamos tik pagal kauliuku išmestus taškus. Kai įvedamos visos figūros, toliau žaidžiama pagal paprasto Bakgamono taisykles.

### 3. Chouette

Skirtingai nuo paprasto Bakgamono žaidimo, čia gali dalyvauti 3 ir daugiau žaidėjų. Žaidėjas, išmetęs daugiausia taškų, vadinamas "žmogumi dėžutėje" ir jis vienas žaidžia prieš visus kitus žaidėjus. Kitas žaidėjas, išmetęs daugiausia taškų, vadinamas "kapitonu". Likę žaidėjai pasiskirsto pagal taškus ir vadinami žemesniais rangais. Kiekvienas naujas žaidėjas tampa paskutiniu pagal rangą. Šiame variante "žmogus dėžutėje" žaidžia prieš "kapitoną" pagal Bakgamono taisykles dviems žaidėjams, o likusieji žaidėjai – "kapitono" partneriai – gali prisijungti prie žaidimo, kai "žmogus dėžutėje" pralaimi, ir jie užima jo vietą, o jis pats tampa paskutiniuuoju, kad galėtų pradėti žaidimą iš naujo. Jei prisijungia dar vienas naujas žaidėjas, tuomet jis tampa paskutiniuuoju, o žaidėjas, buvęs "žmogumi dėžutėje", tampa priešpaskutiniuuoju. Buvęs "kapitonas" tampa "žmogumi dėžutėje", o sekantis žaidėjas – "kapitonu". Jam priklauso lemiamas žodis, sprendžiant galimus ginčus, bet tuo pačiu jis turi išklausti ir kitų nuomonę. Jei "kapitonas" pralai-

mi, jis užima paskutinę vietą. Visi žaidėjai privalo jo klausyti. Jei “žmogus dėžutėje” padidins savo statymą, tada kiekvienas žaidėjas atskirai turi nuspręsti, ar jis su tuo sutinka, ar ne. Jei “kapitonas” nesutinka su statymo dvigubiniu, tai visi žaidėjai privalo jam pritarti. Žaidžiant situacija gali keistis priklausomai nuo žaidėjo rango. Aukščiausią laipsnį turintis žaidėjas turi palaikyti “kapitoną”. Jei “kapitonas” laimi, jis patenka į dėžutę.

#### 4. Pagauk mane

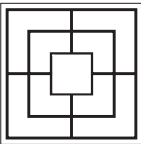
Kiekvienas žaidėjas gauna po 6 figūras, kurias reikia išdėstyti atitinkamos pusės laukeliuose 1-6. Žaidimą pradeda žaidėjas, kuris išmeta mažiausiai taškų. Žaidžiama dviem kauliukais, tačiau skaičiuojami tik 1 ir 6 bei dubletai. Figūros juda prieš laikrodžio rodyklę, kol vienas iš žaidėjų netenka visų savo figūrų. Jei kauliukais išmetama 1 ir 6, tai figūra eina pagal skaičių sumą. Jei iškrinta bet koks dubletas, išskyrus du 6, tai figūra juda per tą skaičių sumą. Jei žaidėjas išmetė dubletą, tai jis meta kauliuką dar kartą. Jei žaidžiant, figūra atsiduria laukelyje, kur jau yra priešininko figūra, tai ji nukertama. Jei žaidėjas patenka laukelyje, kur stovi jo figūra, tai ji perstumiama pirmyn į laisvą laukelį. Jei žaidėjui lieka viena figūra, tai jo ėjimai keičiasi. Jo figūra juda iškart į kitą lauko kampą. Jei šį kampą užėmęs priešininkas, tai jo figūra nukertama. Jei iškrenta 1, tai figūra keliauja į sekantį kampą, jei 6, tai figūra juda į į priekį per du kampus. Jei iškrenta 1 ar 6 dubletas, figūra gali pereiti dvigubą kampų skaičių. Kiti dubletai nesiskaito, tačiau žaidėjas turi galimybę mesti kauliukus dar kartą. Laimi tas, kuris pirmasis išstumia iš žaidimo lauko priešininko figūras.

#### 5. Dvigubi kauliukai

Kiekvienas žaidėjas gauna po 12 figūrų, kurias išrikiuoja kairėje lentos pusėje (po 6 į dvi eiles). Pirmasis pradeda tas, kuris išmetė daugiausia taškų. Šis žaidėjas nuima apatinės figūras ir perstumia pirmyn per kauliukais išmestų taškų skaičių. Jei iškrito dubletas, žaidėjas gali ne tik perstumti figūras, bet ir mesti kauliukus dar kartą. Jei žaidėjas išmeta skaičių, kuriuo buvo nuimta ir perstumta figūra, tai ėjimas perduodamas kitam žaidėjui. Jei žaidėjas nuėmė visas savo viršutinės figūras, tai jis pradeda gražinti jas atgal, atitinkamai pagal iškritusių taškų skaičių. Kai tik vienas iš žaidėjų tai padaro, jis pradeda daryti ėjimus pagal Bakgamono taisykles. Tas, kas baigia pirmasis, laimi.

## ŽAIDIMAI ANT LENTOS “MALŪNAS”

#### 6. Malūnas



Malūnas – vienas iš seniausių žaidimų. Žaidžiant pagal klasikinį variantą, kiekvienas žaidėjas turi po 9 šaškes (vienas 9 baltas o kitas žaidėjas 9 juodas).

Žaidimo tikslas – savo figūras sustatyti taip, kad susidarytų malūnas. Malūnas – tai 3 bet kokios spalvos šaškės, išdėstytos vienoje linijoje (tik ne įstrižai!). Žaidėjai paeiliui ant lentos stato po vieną savo figūrą. Kai tik žaidėjas pastato pirmąjį malūną, jis turi teisę nuimti bet kurią priešininko šaškę, esančią ant lentos. Jei bus sudaryti iš karto du malūnai, tai žaidėjas, kuriam tai pavyks, iš priešininko paims iškart dvi šaškes.

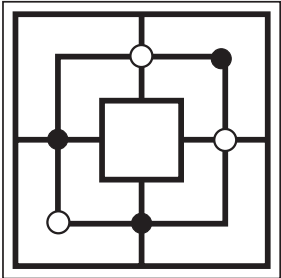
Kai ant lentos jau sudėtos visos šaškės, nei vienas žaidėjas negali ant langelio statyti dviejų tos pačios ar skirtingų spalvų šaškių. Po to žaidėjai eina paeiliui, darydami po vieną ėjimą linija, užimdami laisvus langelius. Kai pas žaidėją lieka tik trys šaškės, jis turi teisę eidamas perstumti bet kurią iš savo šaškių į laisvą langelį, o priešininkas ir toliau eina linijomis, kol ir pas jį lieka tik trys šaškės. Nei vienas žaidėjas negali naudoti to paties malūno (linijos) du kartus. Jis gali jį pakartoti bet kiek kartų, tačiau priešininko šaškę gaus tik už pirmąjį malūną. Žaidimas baigiasi, kai pas kurį nors žaidėją lieka dvi šaškės. Tokiu atveju kitas žaidėjas laimi žaidimą. Jei pas abu žaidėjus lieka po tris šaškes – žaidimas baigiasi lygiosiomis.

#### 7. Kauliukų malūnas

Kiekvienas žaidėjas gauna po 9 šaškes, atitinkamai baltos ir juodos spalvos ir po 3 kauliukus. Nuo paprasto “Malūno” šis žaidimo variantas skiriasi tuo, kad prieš darydamas ėjimą, žaidėjas turi mesti savo kauliukus. Jei iškrenta 4,5,6 arba du 3 ir vienas 6, arba du 3 ir vienas 5, arba vienas 5 ir du 2, arba du 1 ir vienas 4, tai tuo atveju, jei priešininkas jau pastatė malūną, žaidėjas turi teisę nuimti vieną jo šaškę ir į tą vietą pastatyti savąją. Jei po šio ėjimo šis žaidėjas sudaro malūną, tai jis iš priešininko gali paimti dar vieną šaškę. Darydamas kitus ėjimus, žaidėjas gali statyti tik vieną šaškę. Jei ant lentos sustatytos visos šaškės, tai toliau žaidžiama pagal klasikinio “Malūno” taisykles.

#### 8. Šokinėjantis malūnas

Kiekvienas žaidėjas savo šaškes sustato taip, kaip parodyta paveikslėlyje. Žaidėjai eina šokinėdami ant bet kurio langelio. Laimi tas, kuris pirmasis sudaro malūną.



pasiekia skaičių devyniolika jūs siūlote jam atidengti kortą –ten bus žiūrovo sugalvota korta – čirvų aštuoniukė.

Viskas labai paprasta: Jūs slepiate kortas už nugaros ir prašote sakyti skaičių. Jūsų atveju tai 19. Tada ramiai atskaičiuojat iš apačios 19 kortų ir perkeliate jas į viršų, nekeisdami jų išdėstymo. Žiūrovas to nemato. Jeigu žiūrovas išsirinktų apatinę kortą, tai yra pirmą iš apačios, tai perdedant kortas ji liktų 19 uo viršaus. Tokiu atveju žiūrovas pradėtų skaičiuoti nuo 1 ir baigtų 19. tai ir būtų ta korta. Tarkime išrinkta korta – 5, kai prašote išsirinkti didesnį už 5 skaičių, žiūrovas renkasi 12. Tuomet jūs perkeliat 12 kortų. Žiūrovas pradeda skaičiuoti nuo 5 ir atvertęs 12 kortą randa savo pasirinktąją.

#### 161. Karaliai, damos ir valetai

Iš kaladės išrinkite karalius, damas ir valetus. Išdėliokite juos atverstus į tris eiles po keturias kortas. Paskui greitai surinkite ir apverskite. Bet kas gali perkelti šią kaladę. Kai išdalinate kortas į keturias dalis, visi čirvai atsiduria vienoje vietoje, visi kryžiai, pikiai ir būgnai taip pat.

Paslaptis visai paprasta – dėliodami kortas, sekite kad viršutinėje eilėje būtų visų keturių mosčių kortos: pikiai, būgnai, kryžiai, čirvai. Kai dėsite antrą eilę pirmą kortą dėkite tokią, kokia pas jus pirmosios eilės paskutinė, o sekančios tą pačia tvarka kaip ir pirmojoje eilėje. Mūsų pavyzdyje čirvai, pikia, būgnai, kryžiai. Apatinė eilė prasideda nuo paskutinės antrosios eilės kortos ir paskui dedasi kaip antroji eilė: kryžiai, čirvai, pikiai, būgnai.

Kai rinksite kortas, rinkite jas vertikaliai, ne horizontaliai, pradėkite nuo apatinės kortos, iš dešinės. Imate apatinėje eilėje dešinėje esančią kortą ir dedate ją ant kortos aukščiau esančioje eilėje, paskui visas kortas dedate ant apatinės sekančios vertikalios eilės kortos ir t. t.

Kai atversite kortas, kaladę galima perkelti, tai nieko nesugadins. Kai išdalinsite kortas į keturias dalis, jos bus tvarkingai išsidėstę mostimis. Truputį pasipraktikuokite ir išmoksite dėlioti kortas greitai ir lengvai. Nesijaudinkit dėl kortų vertės, tik sekite mostį. Triukas turi pasisekti savaime.

#### 162. Suraskite sugalvotąją kortą

Permaišius kaladę, nepastebimai įsimenama paskutinė korta ir žiūrovui leidžiama traukti bet kurią kortą. Po to dedate ją ant stalo ir uždengiate kitomis kortomis. Tada leiskite žiūrovui nukelti kaladę tiek kartų, kiek jis norės. Po to surinkite kortas taip, kad jos jūsų delne būtų atverstos. Ieškokite žiūrovo kortos. Tai bus korta, gulinti prieš jūsų įsimintą kortą.

#### 163. Kiek kortų perdėta?

Paprašykite žiūrovo padalinti kaladę į dvi dalis. Nusisukite, pasiūlykite žiūrovui sugalvoti skaičių, ne didesnį už 13 ir tiek pat kortų perdėti iš vienos krūvelės apačios ant kitos viršaus. Jūs gali viršutinę pusę uždėti ant apatinės. Jūs atsisukate ir greitai nežiūrėdamas skaičiuojate kortas nuo kaladės viršaus. Staiga atverčiate vieną kortą – jos akių skaičius parodo nukeltų kortų skaičių!

Pavyzdžiui, žiūrovas ima kaladę ir ją nukelia. Šešias kortas iš apatinės kaladės dalies jis deda ant viršutinės dalies, o viršutinę deda ant apatiniosios. Fokusininkas ima kaladę, dalina kortas ir atverčia šešetuką. (Valetai turi 11 taškų, damos –12, karaliai – 13).

Šiam triukui nereikia jokių pastangų. Ant kaladės viršaus padėkite 13 kortų šia tvarka: karalius, dama ir iki tūzo, kuris turi mažiausiai taškų. Mostys pasirenkamos laisvai. Norint pasiekti didesnį efektą, kortas išsidėliokite iš anksto: jei žiūrovai pamatys, ką jūs darote, triukas neteks prasmės. Tegul žiūrovas nukels kaladę ir kortas iš apačios perdės į viršų, po to vėl iš viršaus į apačią. Jums belieka suskaičiuoti iki 14-os kortos ir ją atvers-ti. Ji parodys, kiek kortų buvo perkelta.

Už tūzo galima dėti jokerį. Tada, jei kortos nebus perslinktos, atversite jokerį, kuris nieko

#### 164. Sujunkite poras

4 karaliai sudedami vienas ant kito, taip pat į atskirą krūvelę ir 4 damos. Abi užverstas krūvelės sudėkite į vieną ir kelis kartus nukelkite. Paslėpę kaladę už nugaros, iš jos poromis išimkite čirvų karalių ir damą, pikių karalių ir damą ir t.t. Triukas labai paprastas. Kaladę kelti galima kelis kartus, bet su sąlyga, kad kėlimai bus vienkartiniai. Paėmę kortas už nugaros atskirkite keturias viršutinės ir keturias apatinės kortas, sudarydami dvi krūvelės. Po to už nugaros nuo abiejų krūvelių nuimkite viršutinės kortas ir parodykite žiūrovui. Kortos bus tos pačios mosties karalius ir dama.

Tačiau, norint, kad triukas pasisektų, reikia iš anksto pasirūpinti, kad 4 damos būtų išdėstytos vienoda tvarka pagal mostis, pavyzdžiui, čirvai, kryžiai, būgnai ir pikiai. Tai būtina! Kad žiūrovas būtų dar labiau sužavėtas, gautas poras padėkite ant stalo ir surinkite į kaladę. Kaladė nukeliama kelis kartus. Paslėpus kortas už nugaros, jūs vienoje rankoje ištraukiate ka-ralius, kitoje – damas. Kaip tai pavyko? Atkreipkite dėmesį: kiekvienas karalius stovi už damos. Paimkite kortas už nugaros ir atskirkite lygines nuo nelyginių. Vienoje grupėje bus karaliai, kitoje – damos.

#### 165. Paslaptingas karalių persikėlimas

Iš kaladės atrinkite tris karalius ir pikių tūzą. Po to vieną karalių padėkite kaladės viršuje, kitą viduryje, trečią apačioje. Visi trys karaliai bus atskirai.

Toliau dėkite pikių tūzą ant viršaus, kuris paslaptingai sujungia visus karalius. Nukeliate kaladę, pasiūlote žiūrovui kelti du, tris kartus, bet kiekvieną kartą tik į dvi dalis. Po to imate kortas, atverčiate jas ant stalo, ir tūzas atsiduria tarp trijų karalių!

Tai iš tiesų mįslė, ir niekas net nenumano, kokia ji paprasta. Viršutinis ir apatinis karaliai sujungiami tūzu, kai kaladė nuke-liama. O kaip karalius kaladės viduryje? Kaip jis sujungiamas su kitais? O jis visai ir nesujungiamas. Kai jūs išimate tris kara-lius ir pikių tūzą iš kaladės, ketvirtąjį karalių nepastebimai padėkite ant kaladės viršaus. Tokiu būdu, triuko pabaigoje jis atsidurs drauge su kitais dviem karaliais ir pikių tūzu. Niekas neprisimena, kurie karaliai buvo atrinkti iš pradžių, ir patiki, kad tai tas pats karalius, kuris buvo kaladės viduryje.

#### 166. Atspėkite viršutinės užverstas kortas

Permaišykite kortas, įsiminkite apatiniąją ir nepastebimai ją perdėkite ant viršaus. Po to leiskite žiūrovams du kartus nukel-ti, kad gautųsi trys krūvelės. Jūs žinote tik vieną iš trijų krūvelių kortą, kuri yra trečios krūvelės viršuje. Tai galima ištaisyti taip: žiūrovams pasakote pirmosios krūvelės viršutiniąją kortą (sa-kote ne tikrąją kortą, o tą, kurią įsiminėte maišydamas kortas, pavyzdžiui, čirvų dama). Nuimate šią viršutiniąją kortą ir pažiūrite nerodydamas žiūrovams. Tarkime, kad nuimtoji korta yra kryžių aštuonakė. Toliau “spėjate”: "Viršutinė korta antroje krūvelėje – kryžių aštuonakė”. Imate ją ir pažiūrite. Sakykim, tai pikių tūzas. Tokiu atveju sakote, kad trečioji viršutinė korta – pikių tūzas. Nuimkite ją ir parodykite visas viršutinės kortas, jas vik-riai sumaišę rankose, kad niekas nesuprastų, kuri korta iš ku-rios krūvelės.

#### 167. Atspėkite, kokios kortos buvo paimtos

Paimkite 36 kortų kaladę. Pirmiausia padalinkite visą kaladę taip, kad vienoje krūvelėje būtų visi tūzai, karaliai, damos, vae-tai, dešimakės, o kitoje – devinakės, aštuonakės, septynakės ir šešiaakės. Po to tegul vienas iš žiūrovų ima bet kiek kortų iš pirmosios krūvelės, o kitas žiūrovas – bet kiek kortų iš antrosios krūvelės. Liepkite jiems įsiminti paimtas kortas, po to pa-darykite taip, kad vienas žiūrovas paimtas kortas padėtų į kito krūvelę ir atvirkščiai. Tada kiekvienam duokite tą kaladės dalį, į kurią jis padėjo kortas. Paprašykite sumaišyti krūvelės. Kiekvienas turi gražinti krūvelės atskirai. Atidžiai jas peržiūrėję, lengvai pasakysite, kurios kortos buvo paimtos.



## KORTŲ ŽAIDIMAI

### PASJANSAI

#### 150. Pasidaryk sau laisvadienį

Naudojama kortų 52 kortų kaladė. Iš pradžių į eilę išdėliojama 10 kortų (9 užverstas ir 1 atversta, antrame raunde – 8 užverstas ir 2 atverstas, ir taip iki 10 eilės, kurioje bus tik viena užversta korta). Žaidėjo tikslas – kortas išdėstyti didėjančia tvarka pagal mostis ant atitinkamų tūzų, kurie eilėse išdėstomi dėliojant pasjansą. Baigus pirmąjį etapą, pereinama prie antrojo – paėmus kortą, tame stulpelyje atverčiama kita korta. Jei ši korta pagal mostį tinka, o ypač pagal rangą, ji dedama ant tūzo arba atverstos kortos, tačiau šios kortos turi išsidėstyti mažėjančia tvarka. Jei eilė baigiama, reikia uždėti karalių ir dėlioti toliau. Jei nepavyksta panaudoti nei vienos atverstos kortos, tai leidžiama imti kortas iš kaladės, tačiau tai galima daryti tik du ratus iš eilės.

#### 151. Reikiama korta

Naudojama kortų 52 kortų kaladė. Žaidimo tikslas – visas kortas surinkti ant pagrindinės kortos. Turimos kortos išdėliojamos į 5 eiles po 7 kortas. Paskutinė korta, kuri laikoma pagrindine, dedama įstrižai paskutinės eilės ir ant jos dedamos kitos kortos didėjančia tvarka.

#### 152. Išbandyk likimą

Naudojama kortų 52 kortų kaladė. Prieš pradedant žaidimą, išrenkami 4 tūzai, o kitos 48 kortos išdėliojamos į 4 eiles po 12 kortų, be to viršutinė korta atverčiama. Žaidimo tikslas – kortas išdėstyti didėjančia arba mažėjančia tvarka, kad po to būtų galima pradėti dėlioti būgnus.

#### 153. Be penkių

Naudojama kortų 52 kortų kaladė. Prieš pradedant žaidimą, iš kaladės išrenkamos dviakės, triakės, keturakės, penkiaakės ir šešiaakės. Likusios kortos išdėstomos į 4 eiles po 8 kortas. Kortos turi būti užverstos. Žaidžiant reikia surinkti po 2 kortas įstrižai, kurios sutaptų pagal mostį ir dydį. Jei išaiškėja, kad tai padaryti beveik neįmanoma, tuomet galima kortas dalinti iš naujo, tačiau tai galima padaryti tik du kartus. Užduotis bus įvykdyta, jei dėliojant pasjansą, gausis bent 12 porų.

#### 154. Surink eilę

52 kortų kaladė atidžiai permaišoma ir kiekvienam žaidėjui išdėliojama po eilę 10 atverstų kortų. Paskui žaidėjai peržiūri savo kortas ir kuris turi karalių arba tūzą, tam atiduodamos dėstomos tokios kortos. Toliau kiekvienas žaidėjas stengiasi išlikusias kortas išdėstyti didėjančia tvarka. Jei žaidėjas padėjo kortą, jis gali ją kompensuoti kortomis iš kaladės. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis surenka eilę.

#### 155. Svajonė pildosi

32 kortų kaladė atidžiai permaišoma ir išdėliojama į 8 eiles po 4 kortas. Po to atverčiama kiekviena eilės korta. Užduotis – surinkti kuo daugiau porinių kortų. Tas, kuris tai padaro pirmasis, laimi žaidimą.

#### 156. Laimingasis

52 kortų kaladė atidžiai permaišoma ir iš jos išrenkama 13 vienos mosties kortų, kurios išdėliojamos į dvi eiles: vienoje eilėje 6 kortų, o kitoje – 7. Žaidėjų užduotis – surinkti seką, prasidedančią tūzu ir pasibaigiančią karaliumi. Tas, kuris tai padaro pirmasis, laimi žaidimą.

## TRIUKAI SU KORTOMIS

#### 157. Stebuklingoji korta

Paimkite kortų kaladę ir nepastebimai ant jos viršaus uždėkite šešias vienodos mosties (pavyzdžiui, būgnų) kortas, ir šešias tos pačios mosties kortas iš apačios. Jūs galite perrūšiuoti kaladę, sakydami, jog reikia atrinkti keturis valetus, trukdančius parodyti triuką.Tai leidžia atsikratyti nereikalingos pasirinktos mosties kortos.

Kaladę padėkite ant stalo ir pasiūlykite kam nors ją išdėlioti į 6 krūvelės. Kadangi liko 48 kortos, tai jų kiekis kiekvienoje dalyje bus vienodas. Dabar viršutinė ir apatinė kortos bus būgnų, tačiau niekas to nežinos.

Žiūrovas iš krūvelės vidurio traukia kortą ir ją įsimena. Po to deda ją ant bet kurios kitos krūvelės ir vėl surenka visas krūvelės į vieną. Jūs atidžiai stebite visus jo veiksmus. Kaladę galima perkelti. Tokiu būdu reikiama korta atsидurs tarp dviejų būgnų, ir jūs, peržiūrėdami kaladę, iš karto ją atpažinsite.

#### 158. Patiklus žiūrovas

Šis paprastas triukas Rusijoje išpopuliarėjo dar XIX amžiuje. Iš anksto įsidėmėję kokią nors kortą, užverstas kortas paskleiskite ant stalo, tačiau nepamirškite, kur yra įsidėmėta korta. Tarkime, jog tai buvo pikių šešiaakė. Paprašykite vieno iš svečių duoti jums pikių šešiaakę; jis traukia pirmą pakliuvusią po ranka ir duoda jums, pavyzdžiui, būgnų valetą. Apsimetate, jog jo sugebėjimai atspėti užverstas kortas jus nustebino ir vėl prašote jo jums duoti būgnų valetą. Jis jums duoda, tarkime, čirvų dešimakę, tuomet jūs vėl apsimetate be galo nustebęs, turėdamas tokį priešininką ir sakote: “Na, tuomet aš pats ištrauksiu čirvų dešimakę”, ir, truputį pagalvojęs, tarsi spėdamas, kur iš tikrųjų galėtų būti ši korta, jūs traukiate pikių šešiaakę, kurią buvote prieš tai įsiminęs. Nustebę žiūrovai pamatys, kad jūs rankose iš tikrųjų laikote būgnų valetą, čirvų dešimakę ir pikių šešiaakę. Kad labiau apgauti nenuovokius žiūrovus, galite kreiptis į juos su šiuo prašymu ir vardinti daug kortų, o įsimintąją turėti nuolat.

#### 159. Iš 21 kortos atspėk sugalvotąją

Iš kaladės atskyre 21 kortą, jas išdėliokite ant stalo trimis eilėmis ir paprašykite pasakyti, kurioje eilėje yra įsimintinoji korta. Tuomet kortas surinkite taip, kad eilė, kurioje buvo įsimintinoji korta, atsidurtų viduryje. Vėl kortas išdėstykite į tris eiles, bet ne horizontaliai, o statmenai, ir vėl paklauskite, kurioje eilėje įsimintinoji korta. Vėl surinkite tokiu pat būdu, išdėliokite trečią kartą horizontaliai ir paklauskite kur yra korta. Vėl surinkite kortas, kad eilė su įsimintinąja korta būtų viduryje. Po to atskaičiuokite kortas ant stalo. Įsimintinoji korta visuomet bus vienuolikta nuo bet kurio galo.

#### 160. Korta-keliauninkė

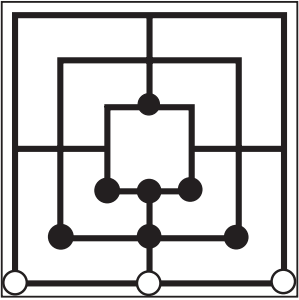
Šis triukas labai paprastai atliekamas, ir kartu efektingas. Jūs prašote žiūrovo gerai išmaišyti kortas, peržiūrėti ją ir įsiminti bet kurią kortą ir jos eilės numerį, skaičiuojant nuo kaladės apačios.

Tarkim, išrinkta čirvų aštuonakė, ir ji yra septinta nuo apačios. Jūs slepiate kaladę už nugaros ir sakote, kad nors ir nežinote kokia tai korta nei jos numerio, jūs pabandysite būtent ją perkelti į kitą vietą kaladėje. Vienintelė sąlyga – pasakytas skaičius turi būti didesnis nei pradinis. Tarkime kad numeris yra 19. Jūs slepiate kortas už nugaros ir lėtai jas perdedate. Po to sakote, kad dabar kortą perdėjote ir jos vieta yra devyniolikta skaičiuojant nuo kaladės viršaus ir atėmus išrinkto skaičiaus vietą, kurios jūs nežinote.

Parodote kaladę ir duodate ją žiūrovui, siūlydamas jam skaičiuoti nuo viršaus, pradedant nuo išrinktos kortos skaičiaus (septynių). Žiūrovas skaičiuoja: 7,8,9,10 ir t. t. ir atidedad po kortą. Kai jis

#### 9. Kryžminis malūnas

Kiekvienas žaidėjas gauna po 6 šaškes, kurias turi išdėstyti taip, kaip parodyta paveikslėlyje. Žaidėjai eina paeiliui. Laimi tas, kuris pirmasis sudaro malūną.



#### 10. Gaudynės

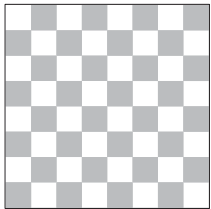
Žaidėjas, žaidžiantis baltomis šaškėmis, turi 3 figūras, o priešininkas, žaidžiantis juodomis – 7 figūras. Juodomis šaškėmis žaidžiantis žaidėjas turi stengtis pastatyti naujus malūnus, kadangi iš anksto pastatyti negalioja. Baltosios šaškės, galinčios šokinėti po visą lentą, mėgina sutrukdyti. Jei per 15 ėjimų juodoms šaškėms nepavyksta pastatyti malūną, tai jos pralaimi, o žaidimą laimi baltosios šaškės. Baigus žaidimą, galima pradėti partiją ir pasikeisti šaškių spalvomis.

#### 11. 12 malūnas

Kiekvienas žaidėjas gauna po 12 šaškių. Žaidžiama ant paprastos malūno lentos pagal įprastas taisykles. Skiriasi tik tuo, kad malūną galima statyti ir įstrižai, kas paprastame žaidime draudžiama.

## ŽAIDIMAI ANT ŠAŠKIŲ LENTOS

#### 12. Šaškės



Šį gerai žinomą žaidimą lengva išmokti žaisti. Kiekvienas žaidėjas gauna po 12 figūrų (šaškių) - vienas 12 baltų, kitas - 12 juodų. Abu žaidėjai šaškes turi išdėlioti ant juodų lentos kvadratėlių. Priešininkai išdėlioja šaškes trimis eilėmis viena prieš kitą. Žaidimą pradeda baltos šaškės. Šaškės juda į priekį įstrižai per vieną langelį. Negalima užimti langelio, ant kurio stovi sava arba priešininko šaškė. Kiekvienas žaidėjas juda link vienas kito juodais langeliais, stengdamasis nukirsti ar uždaryti priešininko šaškes. Judėti baltais langeliais, taip pat kaip ir judėti atgal visomis šaškėmis, išskyrus damą, – draudžiama! Kirsti priešininko šaškes galima įvairiomis kryptimis. Tai galima padaryti taip: šaškė, kertanti priešininko šaškę, per ją peršoka (žinoma, jei sekantis langelis laisvas). Nukirstos šaškės nuo lentos nuimamos. Kita svarbi taisyklė – jei žaidėjas palietė savo šaškę, tai ją turi ir eiti, o jei priešininko, tai ją nukirsti. Ši taisyklė negalioja tais atvejais, kai tai padaryti neįmanoma. Jei vienas iš žaidėjų suklydo, tai priešininkas turi priversti jį eiti dar kartą. Atlikinėti klaidingus ėjimus draudžiama! Jei žaidėjas pasiekia galinę priešininko liniją, jo šaškė virsta „dama“. Kad ji skirtųsi nuo kitų šaškių, ant jos uždedama apversta tos pačios spalvos šaškė. Pagrindinis damos skirtumas nuo paprastų šaškių yra tas, kad ji gali judėti visomis kryptimis (laisvais langeliais) ir per bet kiek langelių. Dama gali kirsti bet kiek šaškių, svarbu, kad už kertamos šaškės langelis būtų tuščias. Tos pačios spalvos šaškėms peršokti damą negalima. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis nukerta priešininko šaškes arba kai priešininko šaškės nebegali vaikščioti.

#### 13. Vilkas ir avys

Vienas iš žaidėjų gauna 4 baltas šaškes, kurios vadinamos avimis, kitas žaidėjas gauna vieną juodą šaškę, vadinamą vilku. Priešininkų šaškės išdėstomos ant juodų pirmos linijos langelių vienas prieš kitą. Kiekvienas žaidėjas eina paeiliui. Žaidimą pradeda vilkas. Žaidimo tikslas – vilkas turi prasibrauti į pirmąją priešininko liniją, o avys turi jam sutrukdyti. Baltoms šaškėms galima judėti tik į priekį, juodai – į priekį ir atgal. Žaidimas baigiasi tada, kai vilką apsupa avys ir jis negali pajudėti. Šiuo atveju laimi avys. Jei vilkui pavyksta nukeliauti iki pirmosios priešininko linijos, jis ir laimi.

#### 14. Turkiškos šaškės

Žaidėjas gauna po 16 šaškių. Skirtingai nuo įprasto žaidimo, šaškės statomos antroje ir trečioje horizontalioje linijoje. Tokiu būdu pirmoji ir centrinė linijos lieka laisvos. Žaidžiama pagal šias taisykles.

Kiekviena šaškė gali eiti pirmyn arba į šonus.

Įstrižai eiti negalima.

Kiekviena paskutinę liniją pasiekusi priešininko šaškė virsta dama.

Priešininko šaškė nukertama tik tada, kai už jos yra laisvas langelis, ant kurio žaidėjas gali peršokti, judėdamas į priekį arba į šoną (įstrižai judėti negalima). Nukirsti galima tiek vieną, tiek kelias šaškes.

Dama gali eiti į viršų arba žemyn bet kuriais laisvais langeliais, nukirsdama bet kiek priešininko šaškių.

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis nukerta (suvalgo) priešininko šaškes, arba priešininkas nebegali atlikti daugiau ėjimų (cug-cvang).

#### 15. Kvadratas

18 šaškių, kuriomis žaidžiama, turi būti išdėstytos ant lentos dviem kvadratais (3\*3) priešinguose kampuose. Šaškės gali

eiti įstrižai ir peršokinėti savas šaškes ir priešininko šaškes, užimdamos jų vietą. Skirtingai nuo tradicinių šaškių, nukirstos priešininko šaškės nenuimamos nuo lentos, o nugalėtojas yra tas, kuris pirmasis užima pradines priešininko pozicijas.

### 16. Lenkiškos šaškės

Tai yra viena iš tradicinių šaškių atmainų. Esminis skirtumas tas, kad žaidėjai priešininko šaškes gali kirsti ne tik į priekį, bet ir atgal. Be to galima kelias šaškes iš karto, kas tradiciniame žaidime draudžiama. Visos kitos taisyklės sutampa su klasikinių šaškių taisyklėmis.

### 17. Kampinės šaškės

Šio žaidimo principas panašus į žaidimo “Kvadratas”. Esminis skirtumas tas, kad kiekvienas žaidėjas savo šaškes išdėsto kampu, pradedant nuo juodos spalvos. Žaidimas žaidžiamas 9 šaškėmis iš kiekvienos pusės. Pirmąją figūrą žaidėjas stato į kampa, po to stato tris figūras ir dar penkias. Taip pat daro ir priešininkas. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis savo šaškes per stato į priešininko lentos pusę.

### 18. Kampinės šaškės (2)

Šis žaidimas analogiškas ankstesniajam, išskyrus tai, kad priešinguose kampuose stačiakampio forma žaidėjai turi išdėlioti 8 baltas ir 8 juodas figūras. Galima eiti horizontaliai arba vertikaliai per vieną langelį, o peršokti (horizontaliai arba vertikaliai) galima šaškę, stovinčią gretimame langelyje, jei už jos yra tuščias langelis. Užduotis – kuo greičiau užimti priešininko pusę. Šaškė gali peršokti ne tik per vieną ar kelias savo šaškes, bet ir per priešininko.

### 19. Blokada

Šis žaidimas žaidžiamas 8 šaškėmis kiekvienoje pusėje, kurios sustatomos ant juodų langelių. Šaškės gali eiti tik į priekį ir tik juodais langeliais. Šiame žaidime šaškė nukertama ją apsupant iš visų pusių. Šaškė laikoma apsupta, kai aplinkui išsidėstę priešininko šaškės, t.y. kai greta nėra savų figūrų. Apsuptos figūros nuimamos nuo lentos ir perduodamos priešininkui. Žaidėjas, surinkęs visas priešininko figūras, laimi žaidimą.

### 20. Užtverkėjimą

Šis žaidimas analogiškas ankstesniajam. Skiriasi tik tuo, kad šiame žaidime galima eiti ne tik pirmyn, bet ir atgal. Visa kita taip pat.

### 21. “Pasidavinėjimas”

Žaidimo taisyklės kaip ir žaidimo “Lenkiškos šaškės”. Skirtumas tas, kad laimi tas, kuris pirmasis netenka visų savo šaškių arba jo šaškės bus uždarytos, dėl ko jis nebegalės daugiau daryti ėjimų.

### 22. Itališkos šaškės

Žaidimo taisyklės kaip ir žaidimo “Lenkiškos šaškės”. Skirtumas tas, kad negalima kirsti atgal, o dama gali eiti tik vieną ėjimą bet kuria kryptimi. Laimi tas, kuris pirmasis iškirs arba uždarys visas priešininko šaškes.

### 23. Amerikietiškos šaškės

Žaidimo taisyklės kaip ir žaidimo “Lenkiškos šaškės”. Skirtumas tas, kad kituose žaidimuose šaškei pasiekus galinę priešininko liniją, jo šaškė virsta „dama”. Šiame - ji lieka paprasta šaške, t.y. ji neįgauna jokių privilegijų, ir žaidimas

tęsimas toliau. Laimi tas, kuris pirmasis iškirs arba uždarys visas priešininko šaškes.

### 24. Apsupk pirmas

Žaidimo taisyklės kaip ir žaidimo “Lenkiškos šaškės”. Kaip paprastai, ant lentos sustatoma 12 kiekvienos spalvos šaškių. Šaškės juda įstrižai po vieną langelį, tačiau skirtumas tas, kad jei už vienos ar kelių priešininko šaškių atsirado laisvas langelis, tai kitas žaidėjas gali jas peršokti. Peršoktosios šaškės pasilieka žaidime. Žaidimo tikslas – kuo greičiau perkelti savo figūras į priešininko pusę arba taip apsupti priešininko figūras, kad jis negalėtų vaikščioti.

### 25. Kiškiai ir vilkai

Kiekvienas žaidėjas turi po tris šaškes, kurios išdėstomos vertikalėje E. Baltosios statomos langeliuose e1, e2, e3, o juodosios – e6, e7,e8. Baltosios šaškės – tai kiškiai, o juodosios – tai vilkai. Baltosios (kiškiai) pradeda žaidimą. Žaidėjams galima judėti per priešininko šaškes, bet tik tuo atveju jei vieno iš žaidėjų šaškė stovi prieš priešininko, o už jos yra laisvas langelis. Jei judėti pirmyn neįmanoma, tai žaidėjai gali eiti arba atgal, arba peršokti kitas šaškes. Žaidėjai gali daryti vieną ėjimą visomis kryptimis.

### 26. Šaškės su premija

Žaidimo taisyklės kaip ir žaidimo “Lenkiškos šaškės”. Abu žaidėjai žaidžia 12 šaškių. Žaisdamas žaidėjas gali gauti dar dvi šaškes – 13 ir 14. Tai įvyksta tada, kai pirmoje horizontalioje linijoje nebelieka šaškių. Tada šaškė pas baltuosius atsiranda ant langelio e1, o pas juoduosius – ant e8. Po to, jei 13-a šaškė paliks savo langelį, tai jame atsiras 14-a šaškė.

### 147. ESKALERO

■■■■■ Kiekvienas žaidėjas gauna specialų bloką užrašams – Eskalero Wirfelpokerblock (bloką). Jame žaidėjas užrašo rezultatus, gautus žaidimo eigoje. Bet kuriame raunde kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus tris kartus. Jis užrašo savo rezultatus ant paparasto lapo, pas-kui išsirenka kurie metimai buvo geriausi ir jų rezultatus surašo į bloką.

Žaidėjas gali gauti tokius taškus:

20 taškų – jeigu iškrito 9, 10, valetas, dama, karalius;

jeigu iškrito 9, 10, valetas, karalius, tūzas.

30 taškų – jeigu iškrito trejetas vienodų kauliukų, kartu su dviem kitais vienodais kauliukais.

40 taškų – jeigu iškrito keturi vienodą reuiškę turintys kauliukai.

50 taškų – jeigu iškrito penki vienodą reikšmę turintys kauliukai.

### 148. YATZEE

■■■■■ Kiekvienas žaidėjas užrašo rezultatus į specialų bloką (Yatzeeblock) – šiame žaidime naudojami tik kauliukai su skaičiais. Kiekvienne raunde žaidėjai meta savo kauliukus tris kartus. Kiekvienas žaidėjas savo metimų rezultatus iš pradžių užsirašo ant paparasto lapuko, po to atrinkęs geriausius surašo į bloką. Eilė nuo 1 iki 6 :

Kad užpildytų langelius šioje šioje eilėje, žaidėjui reikia, kad tris kartus iškristų 1, du kartus 2 ir t.t. Jeigu tai nepavyksta tai žaidėjui teks arba padidinti savo taškus arba, deja, juos mažinti. Pavyzdžiui:

Žaidėjui 6 iškrito tik du kartus – jo rezultatas sumažėja du kartus.

Žaidėjui iškrito penkis kartus po 4 – jo rezultatas padidėja 8 taškais.

Žaidėjas išmetė tris kartus po 5 – tai ir buvo reikalinga.

Kai žaidėjai užpildo kiekvienoje eilėje skaičius nuo 1 iki 6, skaičiuojama kiekvieno žaidėjo uždirbta suma, atsižvelgiant į visus “+” ir “-“.

Jeigu kuris nors žaidėjas sužaidė labai blogai jis turi galimybę ne užrašyti rezultatus, o išbraukti visą eilę. Tai leidžiama tik vieną kartą žaidimo metu, ir sekantį raundą šis žaidėjas pradės su “3” taškais.

Kombinacijų vertė:

- Pora – du kauliukai, turintys vienodas reikšmes, pvz.: Iškrenta 2-2–4–6–1 – tai 4 taškai.
- Dvi vienodos kauliukų poros. Pvz.: Iškrenta 2-2–6-6–5 – tai 16 taškų.
- Trys kauliukai su vienodomis reikšmėmis. Pvz.: Iškrenta 4-4-4–3–2 - tai 12 taškų.
- Keturi kauliukai su vienodomis reikšmėmis. Pvz.: Iškrenta 5-5-5–3 - tai 20 taškų.
- Didžioji eilė Pavyzdžiui 2-3-4-5-6 – tai 20 taškų.
- Namelis – du vienodi kauliukai + kiti trys vienodi kauliukai, pavyzdžiui: 5-5–6-6-6 – 28 taškai.
- Yatzee 5 vienodi kauliukai. Pavyzdziui 5-5-5-5-5 ar 2-2-2-2-2 nepriklausomai kokie tai skaičiai, žaidėjas gauna 50 taškų. Kiekvienas žaidėjas užpildo savo laukelį kolonoje, laimi tas žaidėjas, kuris suvedus visus rezultatus, turi daugiausiai taškų.

### 149. Pokeris su kauliukais

Kiekvienne raunde žaidėjai meta savo kauliukus tris kartus. Kiekvienas žaidėjas savo metimų rezultatus iš pradžių užsirašo ant paparasto lapuko, po to atrinkęs geriausius surašo į bloką. Žaidėjas rašo rezultatus į specialų bloką (Yatzeeblock) – šiame žaidime naudojami kauliukai su skaičiais.

Jeigu žaidėjas išmeta :

1,2,3,4,5 – gauna 20 taškų;

2,3,4,5,6, - gauna 25 taškus;

Trys vienodi kauliukai + kitos reikšmės du vienodi kauliukai – 30 taškų ir kauliukų vertė;

4 vienodi kauliukai – 50 taškų + kauliukų vertė

5 vienodi kauliukai – 70 taškų + kauliukų vertė.

Laimi žaidėjas, dešimties raundų metu surinkęs daugiausiai taškų.





## ŽAIDIMAS ANT LENTOS “KOPĖČIOS”

### 37. Kopėčios

Žaidimas skirtas nuo 2 iki 4 žaidėjų, ne jaunesniems nei 4 metų. Rinkinį sudaro:

žaidimo lenta, kauliukas,

Ketrios keturių spalvų figūros (meškiukai).

Kiekvienas žaidėjas (meškiukai) meta kauliuką, ir tas, kuris išmeta daugiausia, pradeda žaidimą. Kai žaidėjas patenka ant raudono laukelio, jis turi teisę pakilti kopėčiomis į viršų:

iš laukelio 3 į laukelį 41

7	28
22	73
29	51
37	57
55	83
67	88
77	96

Jei žaidėjas patenka ant juodo laukelio, jis turi nusileisti kopėčiomis žemyn:

iš laukelio 21 į laukelį 1

33	12
65	26
77	19
90	71
93	85
94	61

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis pasiekia paskutinį laukelį.

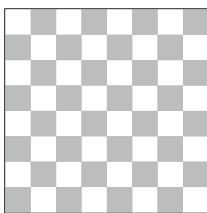
## ŽAIDIMAS ANT LENTOS “ARKLIŲ LENKTYNĖS”

### 38. Arklių lenktynės

Žaisti gali nuo 2 iki 4 žaidėjų, tačiau įdomiausia mūsų nuomone žaisti keturiese. Kiekvienas žaidėjas pasirenka labiausiai patinkančią spalvą – tai bus jo arklys – ir meta kauliuką. Daugiausia išmetęs žaidėjas pradeda žaidimą. Pradėdami žaisti, žaidėjai deda savo figūras ant laukelio “Start”. Po to žaidėjai meta kauliuką ir žengia per tiek laukelių, kiek iškrito metant kauliuką. Žengdami žaidėjai gali papulti ant šių svarbių laikelių – 10, 20, 30, 40, 50, 60. Jei žaidėjas pateko ant 10, tai sekantį ėjimą jis gali daryti tik tuo atveju, jei išmeta 6. 20 – žaidėjas užjojo ant kliūtiesir todėl turi praleisti ėjimą. 30 – žaidėjas pateko į vandenį ir turi nutraukti lenktynes. 40 – šokant per kliūtį, raitelis nukrito nuo arklio, todėl jis turi grįžti į “Start” poziciją. 50 – patekęs ant šio laukelio, žaidėjas turi laukti, kol prajos kiti arkliai ir tik tada jis gali pajudėti iš šios vietos. 60 – pirmasis pasiekęs šį laukelį, laimi žaidimą.

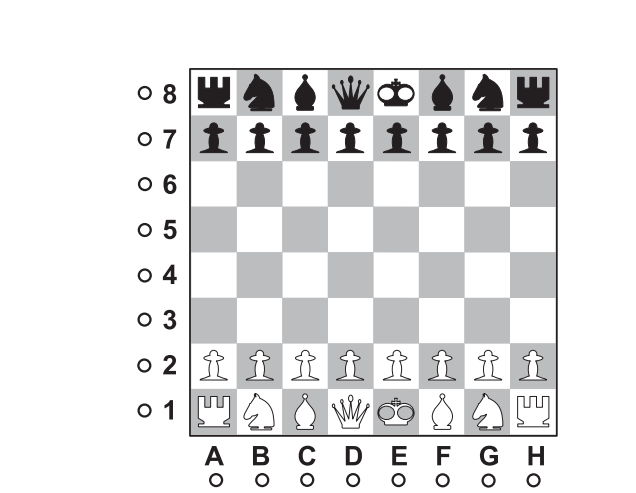
## ŽAIDIMAI ANT ŠACHMATŲ LENTOS

### 27. Šachmatai



pėstininkus.

Iš pradžių figūros išdėstomos taip:



Šachmatų lenta sudaryta iš 64 vienodų kvadratų (8x8).

Kiekvienas žaidėjas, pradėdamas partiją, figūras turi sustatyti taip, kaip parodyta paveikslėlyje. Būtina iš karto prisiminti, jog baltas karalius statomas ant juodo langelio, o juodas – ant balto. Žaidimo tikslas – priešininko karaliui paskelbti “matą” ir laimėti partiją.

FIGŪRŲ ĖJIMAI:

Visos figūros, išskyrus žirgą, juda tik pirmyn.

**Karalius** – tai pati svarbiausia figūra. Juda per vieną langelį visomis kryptimis.

**Valdovė** – pati stipriausia figūra, judanti bet kuria laisva kryptimi.

**Žirgas** – šoka per du langelius pirmyn, o po to per vieną į šoną. Tai vienintelė figūra, kuriai leidžiama peršokti tiek savas, tiek priešininko figūras.

**Bokštas** – juda tiesiai vertikaliai arba horizontaliai.

**Rikis** – juda įstrižai laisvais langeliais (baltas rikis eina baltais langeliais, o juodas – juodais).

Darydama ėjimą, kiekviena figūra negali eiti per užimtą langelį, išskyrus rokiruotės atveju ir ėjimą žirgu.

**Pėstininkai** – juda tik vertikaliai per vieną langelį. Iš pradinės padėties langelis gali žengti per du langelius, jei jie laisvi, arba per vieną, priklausomai nuo susidariusios situacijos. Pėstininkas kerta priešininko figūrą, esančią įstrižai nuo jo, tuo pat metu ją pašalindamas.

*“Nukirstas langelis”* – pėstininkas, atakuojantis langelį, kurį peržengė priešininko figūra, iš pradinės pozicijos judėdama iškart per du langelius, gali nukirsti pėstininką, tačiau tai nėra privaloma. Jei pėstininkas pasiekia galinę liniją, jis pakeičiamas tos pačios spalvos karaliene, bokštu, rikiu ar žirgu. Šis pakeitimas dar vadinamas “pėstininko pasivertimu”.

*Rokiruotė* – tai karaliaus ir bokšto ėjimas horizontalia kryptimi. Tai atliekama taip: karalius iš pradinės padėties per du langelius žengia link bokšto, o bokštas peršoka karalių ir atsistoja gretimame langelyje. Rokiruotės negalima atlikti, jei:

~ Karalius ir bokštas jau darė ėjimus. Abi figūros turi stovėti pradinėse savo vietose.

raundų. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

Išimtis: Jeigu iškrenta trys vienodi skaičiai , jie skaičiuojami pilnai visi trys, o ne du kaip numatyta taisyklėse.

### 112. Vienas plus vienas – tai du

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo tris kauliukus 10 kartų. Į rezultatą skaičiai įtraukiami tik tuomet kai vienas kauliukas lygus kitų dviejų sumai.

Pavyzdžiui:

Iškrenta 1,2,3 – rezultatas skaičiuojamas, nes 1+2=3;

Iškrenta 3,4,5 – rezultatas neskaiciuojamas, nes 3+4=7.

Žaidžiama 10 raundų. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

### 113. Penketukai

■ ■ ■ Žaidžiami penki raundai. Skaičiuojami tik penketukai. Kas iš žaidėjų po 5 raundų turi daugiau taškų, tas ir laimi.

### 114. Seka

■ ■ ■ Žaidžiama 10 raundų. Skaičiuojamos tik iškritę sekos 1,2,3 – 3,4,5, – 4,5,6. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

### 115. Trejetai

■ ■ ■ Žaidžiama 10 raundų. Skaičiuojami tik duble, dvigubi duble ir bet kokia iškritusi seka. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

### 116. Lydinys

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas gauna po lapą su skaičiais, ant kurio parašyti skaičiai – 8,7,6,5,4,3. Tai vieno raundo žaidimas. Žaidimas tęsiasi tol kola kuriam nors žaidėjui pavyksta išbraukti visus skaičius.

### 117. Dvidešimt vienas

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus. Jeigu iškrenta viengubas duble (du vienodi skaičiai) žaidėjas gali dvigubinti sumą. Iškritus sekai žaidėjas taip pat gali dvigubinti sumą. Iškritus dvigubam duble suma trigubinama. Laimi greičiausiai surenkęs 21 tašką žaidėjas.

### 118. Kuklus kaimynas

■ ■ ■ Žaidžiama 10 raundų. Žaidimas nuo kitų skiriasi tuo, kad,jeigu metant kauliukus iškrenta bent viena trejukė ar šešetukas, tai metimo suma atimama iš surinktų taškų.

### 119. Žvaigždutės

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas savo kauliukus meta penkis kartus. Taškai skaičiuojami tik tuomet, kai iškrinta dvejetai.

### 120. Penkiasdešimt vienas

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta tris kauliukus 5 kartus. Žaidėjas surinkęs lygiai 51 tašką – laimi ir pradeda žaisti nuo nulio. Kitas žaidėjas, turėjęs mažiau nei 51 tašką – toliau tęsia žaidimą su turima taškų suma. Žaidimas baigiasi, kai jis surenka lygiai 51 tašką.

### 121. Dubletų žaidimas

■ ■ ■ Žaidžiama 5 raundai. Laimi žaidėjas, kuris žaidimo metu išmeta daugiau dubletų.

## 122. Sekų žaidimas

■ ■ ■ Žaidžiami penki raundai. Šiame žaidime laimi žaidėjas, kuriam iškrenta daugiau kauliukų sudarančių seką, nesvarbu kokia ji bebūtų – 1,2,3 ar 4,5,6. Svarbu kad būtų didesnis sekų skaičius.

### 123. Didieji dubletai

■ ■ ■ Žaidžiami penki raundai. Šiame žaidime laimi žaidėjas, kuriam iškrenta daugiau didelę seką sudarančių dubletų.

### 124. Trys tūkstančiai vienas

■ ■ ■ Šis linksmas žaidimas įdomus tuo kad žaidėjas ant lapo rašo iškritusius taškus ne iš eilės, o atvirkščia tvarka. Pvz.: iškrito 1,2,3, o rašosi 3,2,1 ir t.t. Laimi žaidėjas pirmas surinkęs 3001.

### 125. Pergalė atvirkščiai

■ ■ ■ Žaidėjai žaidžia bet kokį skaičių raundų. Žaidimo tikslas – nesurinkti pirmajam 99 taškus. Kas surenka 99 taškus ir daugiau – pralaimėjo.

### 126. Malonasis dešimtukas

■ ■ ■ Žaidžiama 10 raundų. Jeigu žaidimo metu žaidėjui iškrenta 10 taškų, jis papildomai gauna 10 taškų premiją. Jeigu daugiau ar mažiau 10 – jo surinkta suma mažinama 10 taškų. Kas po dešimties raundų surenka daugiausiai taškų – tas ir laimi.

### 127. Ivanovas ir jo giminaičiai

■ ■ ■ Žaidėjas paeiliui meta kauliukus. Žaidimas susideda iš 6 raundų. Pirmajame raunde žaidėjas meta du kartus po tris kauliukus, trečiajam – du kartus po vieną kauliuką. Iš pradžių reikia išmesti vienetą – tai Ivanovas. Po to reikia išmesti 2 – tai Ivanovo žmona. Kai turite Ivanovą ir jo žmoną – visi kiti skaičiai – jų giminaičiai. Laimi didžiausią giminaičių skaičių surinkęs žaidėjas.

### 128. Dvidešimt pirštų

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas turi 10 metimų. Nugali žaidėjas kuriam prireikia mažiau metimų surinkti 20 taškų. Svarbi taisyklė – taškų turi būti ne mažiau ir ne daugiau nei 20.

### ŽAIDIMAI SU KETURIAIS KAULIUKAIS

*Kiekvienas žaidėjas gauna po keturis kauliukus*

### 129. Kaukės

■ ■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta visus keturis kauliukus. Žaidimo tikslas – surinkti 10 000 taškų ir daugiau. Jeigu iškrito vienetas, žaidėjas gauna 100 taškų, už penketuką žaidėjas gauna 50 taškų. Visi kiti skaičiai taškais nevertinami. Vienintelė viltis šioje partijoje – iškritę vienodi skaičiai. Iškritę trejukės atneša 200 taškų, ketveriukės – 400, penketukai – 500, o šešetukai – 600 taškų. Jeigu tris kartus iškrenta vienetai – pridėdama 1000 taškų, o iškritus sekai 1,2,3,4 – 2000 taškų. Jei-gu iškrenta 4 vienodi skaičiai žaidėjas gauna 4000 taškų. Kas pirmasis surenka 10000 ar daugiau taškų yra nugalėtojas.



### 91. Tegul dvigubai pasiseka

■ ■ Žaidimas analogiškas prieš tai buvusiam. Tik čia už iškričiusius dubletus gaunami taškai, pvz.: 1\*1 – 1 taškas, 3\*3 – 3 taškai, 6\*6- 6 taškai. Laimi daugiau taškųsurinkęs žaidėjęs.

## ŽAIDIMAI SU TRIMIS KAULIUKAIS

Kiekvienas žaidėjas gauna po tris kauliukus

### 92. Didelis namo numeris

■ ■ ■ Žaidimo tikslas – išmesti pačią didžiausią įmanomą kombinaciją (6\*6\*6) trimis kauliukais. Laimi žaidėjas, kuriam tai pavyksta pirmajam.

### 93. Mažas namo numeris

■ ■ ■ Žaidimo tikslas – išmesti pačią mažiausią įmanomą kombinaciją (1\*1\*1) trimis kauliukais. Laimi žaidėjas, kuriam tai pavyksta pirmajam.

### 94. Padėk sau

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjasmesdamas kauliukus, turi surinkti du šešetukus, po to palaukti kol tai pavyks kitam. Kai ir antrasis žaidėjas surenka du šešetus, abu meta po vieną likusį kauliuką. Kam iškrenta didesnis skaičius, tas žaidėjas laimi.

### 95. Penki bandymai

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta kauliukus 5 kartus. Kas surenka didesnę sumą, tas ir laimi žaidimą.

### 96. Penki laimi

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta kauliukus 5 kartus. Kas surenka mažesnę sumą, tas ir laimi žaidimą.

### 97. Tingus šešetukas

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta kauliukus 10 kartų. Gauti šešetukai neskaičiuojami. Žaidėjas surinkęs daugiausiai taškų – laimėtojas.

### 98. Žydros akutės

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus 10 kartų. Gauti, sudėjus iškritusius taškus, lyginiai skaičiai – neskaičiuojami. Žaidėjas surinkęs daugiausiai taškų – laimėtojas.

### 99. Pilkos akutės

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus 10 kartų. Gauti nelyginiai skaičiai – neskaičiuojami. Žaidėjas surinkęs daugiausiai taškų – laimėtojas.

### 100. Dubletai

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus 10 kartų. Skaičiuojami tik dubletai (kai iškrenta du vienodi kauliukai) ir dvigubi dubletai (kai iškrenta trys vienodi kauliukai). Žaidėjas, surinkęs didesnę sumą, - laimėtojas.

### 101. Penkiolika

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus ir bando matematinais veiksmais gauti 15. Pavyzdžiui:

Iškrito 3,3 ir 6, taigi (6\*3)-3 = 15;
Iškrito 2,5 ir 6, taigi (5\*6)/2= 15.
Skaičiavimams duodama 30 sekundžių.
Žaidėjas negalintis iš iškritusių taškų gauti 15 – pralaimi.
Kiek raundų bus žaidžiama susitariama iš anksto.

### 102. Vienas matrosas

■ ■ ■ Nors žaidėjai turi po 3 kauliukus, žaidimą pradėti reikia su vienu. Ir tai su sąlyga, kad išrito 1. Kol to neatsitiko, metimo eilė perduodama kitam žaidėjui. Laimi žaidėjas pirmasis surinkęs visus vienetus.

### 103. Čikaga

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta tris kauliukus. Taškai skaičiuojami taip: iškritus 1 gaunama 100 taškų, iškritus šešetui gaunama 60 taškų. Kiti taškai skaičiuojami kaip paprastai. Laimi žaidėjas po 7 raundų surinkęs daugiausiai taškų.

### 104. Vyšnių langas

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus. Skaičiuojami tik šešetukai. Už viengubą duble žaidėjas gauna 18 taškų, už dvigubą – 36. Kuris iš žaidėjų po 10 raundų turi daugiau taškų, tas ir laimi.

### 105. Langelis su rėmeliu

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus. Skaičiuojami tik dvejetukai. Už viengubą duble žaidėjas gauna 6 taškų, už dvigubą – 12. Laimi žaidėjas po 10 raundų turintis daugiau taškų.

### 106. Valstiečio langelis

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus. Skaičiuojami tik ketvertukai. Už viengubą duple žaidėjas gauna 12 taškų, už dvigubą – 24. Laimi žaidėjas turintis daugiau taškų po 10 raundų.

### 107. Sudėtinis langelis

■ ■ ■ Šiame žaidime žaidžiami trys raundai. Taškai skaičiuojami pagal 139, 140 ir 141 žaidimų taisykles. Laimi žaidėjas turintis daugiausiai taškų po 3 raundų.

### 108. Trigubas langelis

■ ■ ■ Šiame žaidime žaidžiami trys raundai. Taškai skaičiuojami pagal 139, 140 ir 141 žaidimų taisykles. Laimi žaidėjas turintis daugiausiai taškų po 3 raundų.

### 109. Diagonalė

■ ■ ■ Žaidžiama 10 raundų. Laimi žaidėjas, kuriam dažniau iškrenta kombinacija 1,2,3.

### 110. Aukštasis turkas

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta po tris kauliukus. Į rezultato sumą įskaičiuojami tik du aukščiausi rezultatai. Žaidžiama 10 raundų. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas. Išimtis: Jeigu iškrenta trys vienodi skaičiai , jie skaičiuojami pilnai visi trys, o ne du kaip numatyta taisyklėse.

### 111. Žemasis turkas

■ ■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta po tris kauliukus. Į rezultato sumą įskaičiuojami tik du mažiausi rezultatai. Žaidžiama 10

Rokiruotės negalima laikinai atlikti:
~ jei langelį, kuriame stovi karalius, atakuoja priešininko figūra;
~ jei tarp karaliaus ir bokšto, dalyvaujančio rokiruotėje, stovi kokia nors figūra, trukdanti rokiruotei.

Jei žaidžiant vienas iš žaidėjų puola priešininko karalių, tai jis sako “šachas”. Žaidėjas neturėtų daryti ėjimų, keliančių pavojų jo karaliui. Žaidėjas, kuriam buvo paskelbtas “šachas”, turi apginti savo karalių. Apginti galima taip:

~ tarp karaliaus ir grasinančios figūros pastatant savo figūrą;
~ šią figūrą kirsti, jei tai įmanoma ar būtina;
~ perstatyti karalių į kitą langelį, kur jam negrės šachas.
Jei tokios galimybės nėra, skelbiamas “matas”, ir priešininkas laimi partiją.

Partija taip pat gali baigtis lygiosiomis, jei:

~ abi pusės dėl to sutinka;

~ ant lentos susidarė padėtis “patas”, kai vienas iš žaidėjų negali daugiau žengti, nes jo figūros užblokuotos kito žaidėjo figūromis.

~ tris kartus atliekamas tas pats ėjimas ir situacija nesikeičia. Svarbu! Jei vienas iš žaidėjų palietė savo figūrą, prieš tai nepasakęs nei žodžio, jis turi eiti tik ta figūra, jei tai įmanoma. Jei tai neįmanoma, leidžiama daryti kitą ėjimą.

Žaidėjas laimi partiją, kai priešininkui paskelbia “matą” arba kai kitas žaidėjas ištaria “pasiduodu”.

Partija baigiasi lygiosiomis, jei per paskutiniuosius 50 ėjimų nepajudėjo pėstininkai ir nebuvo nukirsta nei viena figūra. Vienas iš skirtumų nuo šaškių yra tas, kad šachmatuose mūšis nebūtinas.

### 28. Pasidavinėjimas

Šis žaidimas analogiškas šachmatams, tik laimėtoju laikomas tas žaidėjas, kuris pirmasis neteks savo figūrų. Kirsti priešininko figūras privaloma.

### 29. Dvigubas ėjimas

Šis žaidimas nuo įprastinių šachmatų skiriasi tuo, kad žaidėjai gali daryti iš karto du ėjimus. Savaiame suprantama, jei žaidėjas priešininkui paskelbs “šachą”, eiti galima vieną kartą. Jei susidaro situacija, kai vienas iš žaidėjų negali daryti dviejų ėjimų, tai žaidimas baigiamas lygiosiomis.

### 30. Kova privaloma

Šis žaidimas nuo įprastinių šachmatų skiriasi tuo, kad kova jame būtina. Tai reiškia, kad žiadėjas privalo kirsti priešininko figūras, ir jei bet kuriam žaidėjui atsiranda galimybė skelbti “šachą”, tai jis laimi žaidimą, kadangi tokiu atveju šis žaidėjas gali nukirsti priešininko karalių.

## ŽAIDIMAI SU KAULIUKAIS

## ŽAIDIMAI SU VIENU KAULIUKU

Žaidėjai gauna po 1 kauliuką

### 39. 5 bandymai

■ Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną kauliuką. Varžovai meta kauliuką po penkis kartus. Daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas laimi žaidimą.

### 40. Vienetai

■ Kiekvienas žaidėjas meta kauliukus 10 kartų. Skaičiuojamos tik iškritę vienetai. Laimi žaidėjas, išmetęs jų daugiausiai.

### 41. Šešiukės

■ Kiekvienas žaidėjas meta kauliukus 10 kartų. Skaičiuojamos tik iškritę šešiukės. Laimi žaidėjas, išmetęs jų daugiausiai.

### 42. Trejetai laimi

■ Žaidėjas, surinkęs lygiai 30 taškų, žaidimą laimi. Skaičiuojami tik iškritę trejetukai. Jeigu žaidėjui iškrenta daugiau taškų nei reikia iki 30, jis turi iš jau turimos sumos atimti iškritusius taškus ir perduoti ėjimą kitam.

### 43. Ketvertai laimi

■ Žaidėjas, surinkęs lygiai 40 taškų, žaidimą laimi. Skaičiuojami tik iškritę trejetukai. Jeigu žaidėjui iškrenta daugiau taškų nei reikia iki 40, jis turi iš jau turimos sumos atimti iškritusius taškus ir perduoti ėjimą kitam.

### 44. Surink penkiasdešimt

■ Kiekvienas žaidėjas turi surinkti lygiai penkiasdešimt taškų. Skaičiuojami tik penketukai. Jeigu žaidėjas surenka daugiau nei penkiasdešimt taškų, tuomet iš paskutinės sumos atima iškritusį taškų skaičių ir perleidžia ėjimą kitam. Kas pirmasis surenka penkiasdešimt taškų, tas laimi.

### 45. Šešiasdešimt

■ Kiekvienas žaidėjas turi surinkti lygiai šešiasdešimt taškų. Skaičiuojami tik šešetukai. Jeigu žaidėjas surenka daugiau nei šešiasdešimt taškų, tuomet iš paskutinės sumos atima iškritusį taškų skaičių ir perleidžia ėjimą kitam. Kas pirmasis surenka šešiasdešimt taškų, tas ir laimi.

### 46. Atspėk norą

■ Vienas iš žaidėjų “užsako” skaičių, kurį kitas žaidėjas turi išmesti. Kas iš penkių kartų pataiko daugiau išmesti užsakytų skaičių tas laimi šį žaidimą.

### 47. To-to

■ Kiekvienas žaidėjas ant lapo rašo skaičius nuo 1 iki 10. Po to varžovai meta kauliukus ir prie metimo numerio rašo iškritusius taškus. Baigę metimus, gautas sumas sulygina. Laimi tas, pas ką suma didesnė.

### 48. Septyni bandymai

■ Kiekvienas žaidėjas ant lapo rašo skaičius nuo 1 iki 7. Po to varžovai meta kauliukus 7 kartus. 1 ir 2 metimų rezultatas dvi-



gubinasi, trečiasis rezultatas išbraukiamas, prie ketvirtojo pridedamas trečias, penktojo metimo rezultatas dvigubinasi, o prie šešto pridedama 1, 3 ir 5 metimų rezultatai. Laimi didesnę sumą gavęs žaidėjas.

### 49. Matematika

■ Kiekvienas žaidėjas ant lapo rašo skaičius nuo 1 iki 7. Po to varžovai meta kauliukus 7 kartus. 1 ir 2 metimų rezultatas sudedami, trečiasis rezultatas dvigubinamas, prie ketvirtojo pridedamas pirmojo ir trečiojo metimų rezultatų suma, o prie šešto pridedama antro ir ketvirto metimų rezultatai. Laimi tas pas ką suma didesnė.

### 50. Plius – minus

■ Kiekvienas žaidėjas ant lapo rašo skaičius nuo 1 iki 10. Po to varžovai meta kauliukus 10 kartų. Iš pradžių sudedami 1, 3, 5, 7, 9 metimų rezultatai. Po to sudedami 2, 4, 6, 8, 10 metimų rezultatai. Paskui iš didesnės gautos sumos atimama mažesnė. Pas ką rezultate didesnis skaičius, tas ir laimi.

### 51. Sultonas

■ Kauliukai paeiliui metami tol, kol kuriam nors žaidėjui iškrenta 6. Šis žaidėjas tampa sultonu nr. 1. Kitas žaidėjas norėdamas tapti sultonu nr. 2 – turi iš penkių bandymų trimis išmesti sultono nr. 1 prieš tai išmestus kauliukus. Jeigu žaidėjui tai nepavyksta tada sultonas Nr. 1 turi išmesti tuos kauliukus, kuriuos jam sako kitas žaidėjas. Žaidimas baigiamas, kai vienas iš žaidėjų tampa sultonu Nr. 5.

### 52. Nelaimingas vienetas

■ Žaidėjai paeiliui meta kauliuką. Pirmasis išmetęs vienetą – pralaimi.

### 53. Nelaimingas dvejetas

■ Žaidėjai paeiliui meta kauliuką. Pirmasis išmetęs dvejetą – pralaimi.

### 54. Nelaimingas trejetas

■ Žaidėjai paeiliui meta kauliuką. Pirmasis išmetęs trejetą – pralaimi.

### 55. Kas anksčiau

■ Žaidėjai paeiliui meta kauliuką. Kas pirmasis surenka 21 ar daugiau taškų, tasir laimi. Pabaigus žaidimą, kauliukus meta buvęs antrasis žaidėjas ir žaidimas kartojasi.

### 56. Makao

■ Žaidimo dalyviai turi surinkti 12 taškų. Kiekvienas žaidėjas gali kauliuką mesti tiek kartų kiek jam reikia. Pirmasis viršijęs 12 taškų sumą pralaimi.

### 57. Dešimt atvirkščiai

■ Šis linksmas žaidimas įdomus tuo kad kiekvienas žaidėjas skaičiuoja ne savo, o varžovo taškus. Laimi tas, kas po 10 metimų surenka daugiausiai taškų.

### 58. Kas mažiau

■ Kiekvienas žaidėjas 5 kartus meta kauliukus. Kas surenka mažiau taškų, tas laimi.

### 59. Lyginiai laimi

■ Kiekvienas žaidėjas meta kauliuką 10 kartų. Skaičiuojami tik lyginių metimų rezultatai. Kas surenka daugiau taškų, tas laimi.

### 60. Nelyginiai laimi

■ Kiekvienas žaidėjas meta kauliuką 10 kartų. Skaičiuojami tik nelyginių metimų rezultatai. Kas surenka daugiau taškų, tas laimi.

### 61. Septyniolika laimi

■ Žaidėjas meta kauliuką paeiliui bet kiek kartų, stengdamiesi surinkti lygiai 17 taškų. Jeigu iškrenta daugiau taškų nei reikia iki septyniolikos, žaidėjas turi iš jau turimos sumos atimti paskutinius iškritusius taškus.

### 62. Valymas

■ Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pirmasis surinkti 100 taškų. Jeigu iškrenta vienas ar šeši taškai, jie neskaičiuojami, ir metimas pereina kitam žaidėjui. Jeigu surenkama daugiau nei 100 taškų, metimo rezultatas atimamas iš surinktos sumos ir kauliuką meta kitas žaidėjas. Laimi tas kas pirmas surenka lygiai 100 taškų.

### 63. Surink 100 taškų

■ Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pirmasis surinkti 100 taškų. Jeigu iškrenta vienas ar šeši taškai, jie neskaičiuojami, ir metimas pereina kitam žaidėjui. Jeigu surenkama daugiau nei 100 taškų, metimo rezultatas atimamas iš surinktos sumos ir kauliuką meta kitas žaidėjas. Laimi tas kas pirmas surenka lygiai 100 taškų.

### 64. Nelaimingas trejetas

■ Žaidimo tikslas – pirmajam surinkti 100 taškų. Jeigu iškrito trejukė, tai jis turi perleisti metimą varžovui ir sekantį raundą pradėti nuo 0.

### 65. Dvylika

■ Kiekvienas žaidėjas turi surinkti lygiai 12 taškų penkiais bandymais. Kam tai pavyks pirmajam – tas laimi. Jeigu niekam nepavyko, žaidimas kartojamas.

### 66. Dvidešimt penki

■ Kiekvienas žaidėjas turi surinkti lygiai 25 taškus penkiais bandymais. Kam tai pavyks pirmajam – tas laimi. Jeigu niekam nepavyko, žaidimas kartojamas.

### 67. Keturiasdešimt penki

■ Kiekvienas žaidėjas turi surinkti lygiai 45 taškus penkiais bandymais. Kam tai pavyks pirmajam – tas laimi. Jeigu niekam nepavyko, žaidimas kartojamas.

### 68. Maratonas

■ Žaidėjai meta kauliuką po 10 kartų. Kas išmeta daugiausiai vienetų ir penketukų, - tas laimi.

### 69. Sūpynės

Kiekvienas žaidėjas turi po 10 metimų. Jeigu žaidėjas išmeta 1, 2, 3, 9 ar 10 – taškai sumuojami, jeigu 4,5,6, 7 ar 8 – atimami. Kas surenka daugiau taškų tas laimi.

### ŽAIDIMAI SU DVIEM KAULIUKAIS

Žaidėjai gauna po 2 kauliukus

### 70. Nesikartok

■ ■ Paeiliui kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus penkis kartus. Iškritę pasikartojantys taškai neskaičiuojami. Surinkęs didesnę sumą taškų, - laimi.

### 71. Mažiau laimi

■ ■ Paeiliui kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus penkis kartus. Surinkęs didesnę sumą taškų, - laimi.

### 72. Brangi septyniukė

■■ Žaidimo dalyviai rašo ant lapo sekančius skaičius: 2,3,4,5, 6,8,9,10,11,12. Skaičiaus 7 šiame sąraše nėra. Po to paeiliui meta kauliukus ir pagal iškritusį taškų sumą išbraukia skaičius. Jeigu suma gaunasi “7” ėjimas pereina kitam. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis išbraukia visus skaičius iš sąrašo.

### 73. Auksinis šimtas

■ ■ Kiekvienas iš žaidėjų meta savo kauliukus. Jeigu žaidimo metu iškrenta vienodi skaičiai (dubletas) tai žaidėjas gali pakartoti savo ėjimą. Žaidimo tikslas surinkti 100 taškų. Surinkus daugiau, iškritusi suma atimama iš surinktos sumos ir ėjimas perduodamas kitam žaidėjui. Laimi pirmasis surinkęs lygiai 100 taškų.

### 74. Sėkmingas metimas

■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta savo kauliukus. Jeigu iškrenta vienodi skaičiai (dubletas), tai žaidėjo taškai dvigubinasi. Žaidimo tikslas surinkti 100 taškų. Surinkus daugiau iškritusi suma atimama iš surinktos sumos ir ėjimas perduodamas kitam žaidėjui. Laimi pirmasis surinkęs lygiai 100 taškų.

### 75. Surink 60

■ ■ Kiekvienas žaidėjas turi surinkti 60 taškų. Rezultatas skaičiuojamas tik tuomet kai iškritusi suma – šeši. Kas pirmasis surenka 60 taškų – tas laimi.

### 76. Kas svarbesnis

■ ■ Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta savo kauliukus po 10 kartų. Kas surenka daugiau taškų, tas ir laimi.

### 77. Šimtas laimi

■ ■ Kiekvienas žaidėjas meta kauliukus. Taškai skaičiuojami tik tuomet, kai abiejų iškritusių kauliukų suma lygi dešimt. Kitu atveju taškai neužskaitomi ir ėjimas pereina kitam žaidėjui.

### 78. Sėkmė

■ ■ Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta savo kauliukus po 10 kartų. Metimai skaičiuojami tik tuomet jeigu iškritusių taškų suma yra 6 arba 12. Tas kuris išmeta daugiau tokių sumų – laimėtojas.

### 79. Mažesnieji laimi

■ ■ Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta savo kauliukus po 10 kartų. Šiame žaidime, už iškritusią porą 1-1 gaunama 20 taškų. Kitos poros neskaičiuojamos. Likusieji kauliukai skaičiuojami kaip visada.

### 80. Kas greitesnis

■ ■ Laimi žaidėjas, kuriam prireikia mažiau metimų, kad surinktų 13 taškų.

### 81. Kas drąsesnis

■ ■ Iš pradžių nustatomas raundų skaičius – tam žaidėjai meta kauliukus ir didesnė iškritusi suma rodo, kad raundų bus žaidžiama. Taškai skaičiuojami taip: pasibaigus vienam raundai, jo rezultatas dauginamas iš ankstesnių raundų rezultatų. Laimi žaidėjas surinkęs daugiausiai taškų.

### 82. Linksmoji septyniukė

■ ■ Žaidimo metu reikia stengtis išmesti kuo daugiau dubletų arba kad iškritusi suma būtų lygi 7. Nes tik jie įskaičiuojami į rezultatą. Laimi žaidėjas, per dešimt raundų surenkęs didesnę sumą.

### 83. Šimtas vienas

■ ■ Kiekvienas žaidėjas turi surinkti 101 arba daugiau taškų. Jeigu metimo metu gaunama suma mažesnė nei 11, ji neįskaičiuojama ir metimo eilė perduodama kitam žaidėjui. Jeigu suma lygi ar didesnė nei 11, žaidėjas gauna dar vieną ėjimą.

### 84. Pirmyn – atgal

■ ■ Žaidimas susideda iš dviejų dalių. Iš pradžių pirmasis žaidėjas meta kauliukus 10 kartų. Iš gautų rezultatų atrenka 10 geriausių. Po to meta dar 10 kartų, bet atrenka jau pačius blogiausius metimus. Gautas sumas sudeda. Lygiai tą patį daro kitas žaidėjas. Laimi tas kurio surinkta suma yra didesnė.

### 85. Surink 100

■ ■ Žaidimo tikslas surinkti 100 ar daugiau taškų. Kiekvienas žaidėjas meta paeiliui kauliukus, kol surenka 100 ar daugiau taškų. Iškritus dubletui, taškai dingsta ir reikia vėl pradėti žaidimą nuo 0.

### 86. Caras

■ ■ Laimi žaidėjas pirmasis surenkęs penkis dubletus 5\*5.

### 87. Šešetukai ir penketukai

■ ■ Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta savo kauliukus 10 kartų. Laimi tas, kuriam daugiau kartų iškrenta kombinacija 5\*6

### 88. Lemtinga nesėkmė

■ ■ Vienas žaidėjas sako skaičių nuo 1 iki 50. Kitas meta kauliukus ir turi išmesti būtent tą skaičių. Nepataikęs - pralaimi.

### 89. Prisimink matematiką

■ ■ Žaidžiami penki raundai, žaidėjai meta paeiliui kauliukus ir skaičiuoja taškus. Gautą rezultatą reikia dalinti iš penkių. Laimi didesnį skaičių gavęs žaidėjas.

### 90. Tegul sekasi

■ ■ Žaidimas susideda iš 10 raundų. Laimi žaidėjas, kuriam iškrenta didesnis skaičius dubletų.