

ZASADY GRY – STÓŁ WIELOFUNKCYJNY



Lista gier:

- piłkarzyki w zestawie 2x kula • bilard w zestawie. 2 x kij, komplet bil, kreda, trójkąt • tenis stołowy w zestawie. 2 x rakieta do tenisa stołowego, siatka, 2 x piłka • hokej stołowy w zestawie. 2 x rakieta, 2 x krążek • kręgle w zestawie. 10 x kręgle • warcaby w tym. żetony • szachy w tym elementy • shuffleboard w zestawie 6 dysków
- Podnośnik tylny w zestawie. karty • backgammon w tym żetony • kostki do gry w tym: kubek i kostka do gry • ruletka w zestawie ruletka i żetony
- curling w tym dyski
- skat w tym karty • poker w tym karty

1. PIŁKARZYKI STOŁOWE

1. Rozpoczęcie gry: Przed rozpoczęciem gry obie strony rzucają monetami. Zwycięzca ma prawo wyboru usługi lub strony. Gra rozpoczyna się wrzuceniem piłki na boisko. Po każdej rozegranej grze strony zmieniają się.

2. Czas gry: Każda gra rozgrywana jest 9 piłkami, piąta (szósta) zdobyta piłka oznacza zwycięstwo, ale w celu ustalenia wyniku gra się wszystkimi 9 piłkami.



3. Złożenie: Drużyna, która wygrała losowanie i zdecydowała się na serwis, serwuje jako pierwsza. Przez resztę meczu serwisuje drużyna, która zdobyła gola. W przypadku stołów, które nie mają dwóch otworów do wrzucania piłki, jedna drużyna serwuje przez cały czas trwania jednej gry; w przypadku ewentualnej trzeciej gry strony zmieniają się po strzeleniu piątej bramki. Zawodnik rzucający może próbować wpłynąć na trajektorię lotu piłki. Dozwolone jest obracanie piłką w celu wpłynięcia na rzut z autu. Bramka nie może zostać zdobyta przez drużynę rzucającą, dopóki piłka nie dotknie figur. Żadna z drużyn nie może grać piłką po wrzucie z autu, dopóki nie dotknie ona boiska. Zawodnik serwujący ma obowiązek sprawdzić gotowość przeciwnika do zagrania następnej piłki. Zawodnik serwujący nie może rzucić piłki dopóki drużyna przeciwna nie potwierdzi gotowości do gry. Zawodnik może zagrozić bramce wyłącznie podaniem, nie wolno mu zdobyć gola przy pierwszym dotknięciu piłki.

4. Piłka w grze: Po wprowadzeniu piłki do gry przez rzucającego, piłka pozostaje w grze tak długo, jak długo jest umieszczona na stole, znajduje się w zasięgu dowolnego gracza i nie została uznana za martwą lub nie został zdobyty gol.

5. Martwa piłka: Martwa piłka to sytuacja, w której piłka zatrzymuje się i nie jest w zasięgu żadnego gracza. Na stole przykrytym szkłem kula wchodzi do gry poprzez przechylenie stołu. Jeżeli piłka zostanie uznana za martwą pomiędzy jedną z bramek a kolejnym słupkiem, drużyna, do której należy ta strona, wygrywa mecz. Jeżeli piłka zostanie uznana za martwą gdzie indziej, drużyna, która jako ostatnia dotknęła piłki, przechyla szalę zwycięstwa na swoją korzyść. Pochylenie wykonuje się w taki sposób, aby piłka wyszła z bramki na boisko lub na bok. Gdy piłka jest już na linii bramkowej, obrońca przechyla stół. Jeżeli piłka wpadnie do bramki, gol nie zostaje uznany. Przed przechyleniem tabeli obie drużyny muszą się na to zgodzić i upewnić, że są gotowe do gry. Po przechyleniu stołu, bramka może zostać zagrożona dopiero po min. dwa podania, jeżeli gol zostanie zdobyty wcześniej, podanie jest nieważne i serwis jest powtarzany (do serwisu używa się piłki rezerwowej). Jeżeli piłka rezerwowa została już wykorzystana, drużyna, która kopnęła piłkę do bramki, płaci za nową piłkę, a gra toczy się dalej.

6. Przerwanie gry: Raz na grę każda drużyna może poprosić o 30-sekundową przerwę, w szczególności w celu konserwacji lub dostosowania nawierzchni boiska, wytarcia poręczy itp. Zespół może poprosić o przerwę tylko po zdobyciu gola przez jedną z drużyn. Nie wolno prosić o przerwanie gry, gdy piłka jest w grze. Między zagraniami dopuszcza się przerwę 60 sekund. Jeżeli przed upływem regulaminowego czasu gry obie drużyny oświadczą, że są gotowe do gry, gra jest kontynuowana.

7. Zmiana miejsc: W grze podwójnej każdy zawodnik może grać tylko na obu słupkach wyznaczonych do jego pozycji. Zmiana zawodników w ataku i obronie w trakcie gry jest niedozwolona. Zmiany mogą nastąpić wyłącznie po zakończeniu każdej gry.

8. Spinning na tyczce: Spinning na tyczce jest zabroniony. Wirowanie to obrót figury o więcej niż 360 stopni przed lub po dotknięciu kuli. Jeżeli piłka zostanie w ten sposób wprawiona w ruch, musi

Podaj ostrożnie piłkę do kontuzjowanego obrońcy (bramkarza), który zagra ją ponownie – nie wolno mu jednak strzelać bezpośrednio. Drużyna, która dopuściła się przewinienia, zostanie dodatkowo ukarana faulem technicznym. Jeżeli bramka została zdobyta w wyniku niedozwolonego dryblingu lub w wyniku „ostrożnego podania do obrońcy”, nie jest ona uznawana i używana jest piłka rezerwowa. Jeżeli piłka rezerwowa została już wykorzystana, drużyna, która popełniła wykroczenie, płaci za nową piłkę, a gra toczy się dalej, tak jak dotychczas, z obrońcą drużyny, której wykroczenie dotyczy. Jeżeli zawodnik zdobędzie gola samobójczego po podkręceniu piłki, jest to punkt dla przeciwnika.

9. Zdobycie gola: Piłka wbita do bramki jest uznawana za gola przeciwko drużynie broniącej tej bramki. Piłka, która była w bramce, ale odbije się z powrotem na pole gry, zostanie uznana za gola, jeśli obie strony się na to zgodzą (należy pamiętać o znaczeniu zasady fair play). Bramka nie jest uznawana, jeśli piłka wpadnie do bramki, gdy stół jest przechylony w trakcie zatrzymania piłki.

10. Zamiana stron: Pod koniec każdej gry drużyny muszą zamienić się stronami.

11. Rozpraszenie uwagi: Każdy ruch, każdy hałas, który nie jest spowodowany przez słup, na którym znajduje się piłka, może zostać uznany za rozproszenie uwagi. Gracze muszą ograniczyć rozmowy przy stole wyłącznie do komunikacji w obrębie drużyny. Za wyjątkiem szczerych komplementów nie są dozwolone żadne bezpośrednie ani pośrednie komentarze pod adresem przeciwnika. Nie wolno krzyczeć ani odwracać uwagi przeciwnika od gry. Graczom nie wolno przeklinać. Naruszenie tych zasad może być podstawą do ukarania faulem technicznym.

12. Faul techniczny: Faul techniczny przyznawany jest za złamanie zasad. Po czwartym faulu technicznym w meczu przegrywamy cały mecz 9:0.

13. Rodzaje gier

Debel: klasyczna formacja z dwoma zawodnikami po każdej stronie, każdy kontrolujący dwa kije

Gra pojedyncza: po każdej stronie stołu gra tylko jeden gracz, który kontroluje wszystkie cztery pałki.

Trzech na trzech: po każdej stronie stołu znajduje się trzech graczy, jeden z nich kontroluje dwa kije, a pozostali po jednym.

Czterech na czterech: po każdej stronie stołu znajduje się czterech graczy, a każdy z nich kontroluje tylko jeden kij

2. BILARD

Cel gry: Zwycięzcą gry jest gracz, który jako pierwszy umieści w dołkach wszystkie bile, które wypadły mu w rzutach karnych, a na końcu umieści czarną bilę w odpowiednim dołku.



Zasady ogólne:

Gracze uderzają białą bilą tylko w białą bilę, tak aby zderzyła się ona z pozostałymi bilami i wpadła do jednego z otworów.

Zawodnicy wykonują swoją turę za każdym razem, gdy komuś nie uda się wbić przynajmniej jednej bili do łuzy lub gdy gracz popełni faul.

Czarną bilę wyrzuca się dopiero wtedy, gdy zagrane zostaną już wszystkie bile danego typu.

Jeżeli czarna bila wpadnie do łuzy zanim wbiją się do łuzy wszystkie bile gracza, oznacza to przegraną.

Strzał = uderzenie bili białą bilą

Rozbieg = seria uderzeń kończąca się uderzeniem, w którym zawodnikowi nie udało się wbić bili do kieszeni

Faul = nielegalna gra

Faule (czyli to, co nie jest dozwolone):

Faul jest karany poprzez przerwanie akcji zawodnika. Następnie przeciwnik gra 2 razy, tj. Ma dwie próby, aby wbić piłkę jako pierwszy.

Za faule uważa się:

- Strzał, w którym bila biała nie dotyka żadnej innej bili.
- Uderzenie powodujące wpadnięcie bili białej do łuzy. Następnie przeciwnik gra z pierwszej linii. Biała kula musi najpierw dotknąć piłki leżącej na drugiej połowie stołu.
- Strzał, w którym biała bila najpierw dotyka bili przeciwnika lub czarnej bili.
- Uderzenie, w którym piłka trafia do kieszeni przeciwnika.
- Uderzenie powodujące, że piłka spada ze stołu. W takim przypadku piłkę umieszcza się na tylnym miejscu.
- Dotknięcie bili ręką, inną częścią ciała lub ubraniem, dotknięcie bili inną częścią kija niż „skóra”, dotknięcie bili białej innej niż bila biała.
- Pchanie bili białej innej niż bila biała.

Postęp w grze:

Rzut karny: Piłki ustawiane są w pozycji bazowej. (patrz zdjęcie). Jeden z graczy wykonuje rzut, w trakcie którego stara się umieścić dowolną bilę (oprócz czarnej) w dowolnej kieszeni, nie popełniając przy tym faulu.

Jeżeli mu się to uda, będzie kontynuował grę takim typem bili, jaką wbił do łuzy, aż do końca gry.

Przeciwnik gra drugim typem. Jeżeli nie uda mu się umieścić piłki w dołku, przeciwnik próbuje zrobić to samo. Do czasu wykonania uderzenia, które rozstrzygnie, który gracz zagra daną bilę, gracze odbijają bilę białą do dowolnej bili na stole, z wyjątkiem czarnej bili.

Gra piłkami określonego typu: Po przypisaniu graczowi rodzaju piłki, gracze na zmianę wykonują przebiegi. Każdy z nich może grać, aż wykona rzut, w którym nie wbije żadnej bili do łuzy lub dopóki nie popełni faulu.

Umieszczenie czarnej bili na końcu: Po wbiciu wszystkich swoich bil, zadaniem gracza jest umieszczenie czarnej bili w łuzy znajdującej się naprzeciw łuzy, do której włożył ostatnią bilę. Jeżeli mu się uda, wygra. Umieszczenie czarnej kuli w innej kieszeni oznacza przegraną. Oznacza to również przegraną, jeśli podczas umieszczania czarnej bili w odpowiedniej kieszeni popełni faul (czyli wbije białą lub inną bilę). Jeżeli gracz, który jako drugi wbił wszystkie swoje bile, umieści swoją ostatnią bilę w tej samej kieszeni co jego przeciwnik, to stara się umieścić czarną bilę nie w przeciwległej kieszeni, lecz w tej samej kieszeni, w której umieścił swoją ostatnią bilę.

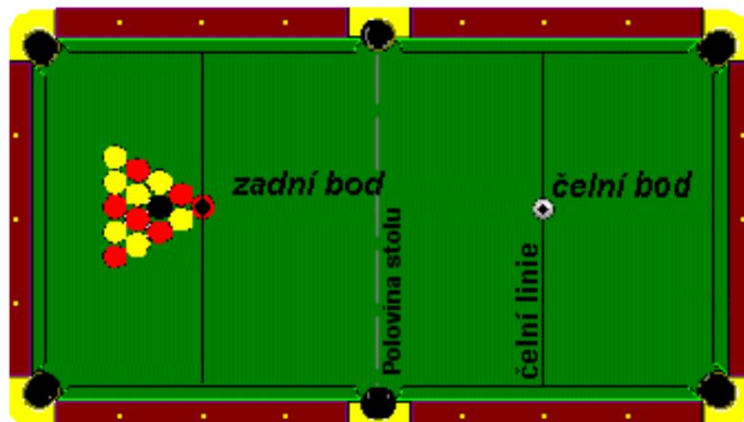
„Gadżety” (czyli to, co nie jest powszechnie znane i na co zwrócić uwagę)

1. Typ bili przypisuje się graczowi dopiero po tym, jak wbije on bilę danego typu POPRAWNYM STRZAŁEM, tzn. nie faulując! W przeciwnym wypadku tabela pozostaje otwarta. W praktyce oznacza to, że nie grasz o taką pierwszą piłkę, którą „jakoś uda ci się wrzucić” do kieszeni. Wbijając bilę do kieszeni podczas faulu przy otwartym stole, zapewniamy pewną przewagę przeciwnikowi, który może wykorzystać fakt, że bila już znajduje się w kieszeni i rozegrać ten typ gry. W szczególności dotyczy to sytuacji, w której nie możemy rozpocząć gry rzutem, w którym umieszczamy całą piłkę nad połówką piłki i odwrotnie. Nawet po takim faulu przeciwnik zyskuje przewagę w postaci możliwości strzelania z pierwszej linii.

2. Pierwszy rzut jest prawidłowy, jeżeli co najmniej cztery losowe piłki uderzą w zderzak i odbiją się od niego. Zgodnie z tą zasadą, rzut karny nie jest uznany, jeżeli bile poruszają się nieznacznie lub jeżeli bila biała nie uderza w żadną bilę. W takim przypadku, jeżeli w trakcie rzutu wpadnie czarna bila, rzut należy powtórzyć. Zawodnik, który wykonał nieprawidłowy strzał, nie zostaje w żaden sposób ukarany.

3. Możliwość ustawienia bili białej w dowolnym miejscu stołu – oznacza, że gracz może ustawić bilę białą w dowolnym miejscu na stole po popełnieniu faulu i grać z tego miejsca. Jest to możliwe, jeśli przeciwnik celowo fauluje, aby opóźnić własną porażkę lub „nieprzyjemny strzał” lub utrudnić przeciwnikowi kontynuowanie gry.

4. Niestandardowe zakończenie gry – gracz może przegrać grę (lose) poprzez strącenie czarnej bili „8” ze stołu lub faul w trzech kolejnych rundach.



3. TENIS STOŁOWY

Grać w piłkę

W piłkę gra się wyłącznie raketką, dowolną jej częścią. Dłoń gracza trzymającego kij jest również uważana za część kija, aż do nadgarstka.



Prawidłowo zagrana piłka musi przynajmniej raz dotknąć powierzchni stołu po stronie przeciwnika.

Przedtem zawodnikowi nie wolno dotykać żadnego przedmiotu

poza siatką (poza serwowaniem). Konstrukcja służąca do przymocowania siatki do stołu jest również uważana za część siatki. Górne krawędzie blatu stołu również uważa się za część powierzchni do gry, ale nie boki ani dolne krawędzie blatu.

Zagrana piłka nie musi koniecznie przelecieć nad siatką – jeśli zostanie zagrana daleko od krawędzi stołu, może wylecieć całkowicie poza siatkę, bezpośrednio na połowę stołu przeciwnika.

Z wyjątkiem serwisu, gracz może wykonać uderzenie dopiero po tym, jak piłka dotknie jego strony stołu dokładnie raz, w przeciwnym razie punkt jest po stronie przeciwnika (w przeciwieństwie do tenisa, nie wolno grać z woleja).

Przedłożona praca

Podczas serwisu (wprowadzania piłki do gry) piłka musi najpierw dotknąć powierzchni stołu dokładnie raz po stronie serwującego, a następnie co najmniej raz po stronie przeciwnika.

Jeżeli w trakcie serwisu pomiędzy dwoma dotknięciami stołu piłka dotknie również siatki, serwis należy powtórzyć.

Podczas serwisu piłka musi być cały czas widoczna dla przeciwnika, od momentu opuszczenia ręki serwującego do momentu uderzenia jej raketką. W grze podwójnej serwis musi być wykonany na krzyż - z prawej strony stołu na prawą stronę stołu przeciwnika.

Serwujący musi rzucić piłkę pionowo z otwartej dłoni ponad poziomem stołu, poza płaszczyznę wyznaczoną przez tylną część blatu stołu. Przed zagranie piłka musi wznieść się z ręki na wysokość co najmniej szesnastu centymetrów.

Wygrywająca piłka - zdobywasz jeden punkt

Gracz otrzymuje punkt za zwycięską piłkę w następujących przypadkach:

- przeciwnik nie zagrał piłki prawidłowo zgodnie z rozdziałem o grze piłką i serwisie
- gracz zagrał piłkę prawidłowo i po uderzeniu w stronę przeciwnika, piłka dotknęła czegokolwiek innego niż rakietka przeciwnika (np. wróciła na drugą połowę z powodu obrotu)
- przeciwnik dotknął stołu niegrającą ręką lub przesunął stół
- przeciwnik dotknął piłki jakąkolwiek częścią ciała lub kijem, zanim zdążył ją odbić
wylądować na połowie stołu przeciwnika

Zmiany w punktacji i serwowaniu

Mecz składa się z pojedynczych setów i kończy się, gdy jeden z przeciwników wygra ustaloną liczbę setów (zazwyczaj dwa do czterech).

Każdy set rozgrywany jest do uzyskania przez jednego z zawodników jedenastu zwycięskich piłek, przy czym zawodnik musi wygrać dodatkowo dwoma piłkami - po 10:10 set jest kontynuowany do momentu, aż jeden z zawodników uzyska przewagę dwóch zwycięskich piłek.

Serwujący na zmianę do momentu osiągnięcia wyniku 10:10, po dwóch z każdej strony, a od wyniku 10:10, po jednym z każdej strony.

Pierwszy set rozpoczyna gracz wylosowany w drodze losowania, każdy kolejny set rozpoczyna gracz, który nie rozpoczął poprzedniego seta.

Zmiana stron

Na początku każdego seta gracze zamieniają się stronami.

Jeżeli rozgrywany jest set, po którym nie może odbyć się kolejny (piąty set w grze do trzech zwycięstw, siódmy set w grze do czterech zwycięstw), gracze ponownie zmieniają strony, gdy jeden z nich dotrze do piątej wygrywającej piłki w secie.

4. HOKEJ STOŁOWY

Wszyscy gracze postępują przede wszystkim zgodnie z następującą podstawową zasadą. Zawodnicy zawsze będą zachowywać się uczciwie i w sposób sportowy. Od samego początku hokej stołowy był sportem, w którym najważniejsze są zasady fair play.



Zapałki

- Mecze trwają pięć (5) minut i są bardzo trudne.
- Timer nie zatrzymuje się nawet jeśli krążek opuści boisko hokejowe.
- Czas gry należy mierzyć za pomocą dżingla dźwiękowego.
- Zbliżający się początek meczu musi być ogłoszony wyraźnym sygnałem dźwiękowym. Sygnał ten (muzyka lub dźwięk) musi zostać wydany na trzydzieści (30) do piętnastu (15) sekund przed rozpoczęciem meczu. Zegarek musi jednoznacznie wskazywać poszczególne minuty lub tercje czasu gry. Dodatkowo ostatnie trzydzieści (30) sekund meczu muszą być wypełnione jakimś dźwiękiem lub melodią. Zakończenie meczu musi być wyraźnie ogłoszone sygnałem końcowym.
- Jeżeli mecz musi zostać powtórzony (np. z powodu awarii pomiaru czasu), wówczas obaj przeciwnicy wchodzi do powtórki z liczbą bramek zdobytych w przerwany meczu.
- Jeżeli zawodnik nie jest gotowy do gry w ciągu trzydziestu (30) sekund od rozpoczęcia meczu, zostaje automatycznie przegrywa ten mecz wynikiem ustalonym w regulaminie rozgrywek.
- Jeżeli zawodnik wycofa się w trakcie meczu, a przeciwnik zażąda dokończenia meczu, wówczas wycofujący się zawodnik automatycznie traci wszystkie zdobyte przez siebie bramki, natomiast przeciwnik może dodać pięć (5) bramek do bramek zdobytych w tej części meczu.
- Jeśli mecz play-off zakończy się remisem, zwycięzcę wyłoni dogrywka (nagła śmierć). Dogrywka rozpoczyna się nowym rzutem z autu. Zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy strzeli prawidłowego gola.

Rzucić

- Wszystkie gry rozpoczynają się od umieszczenia krążka w centralnym punkcie pola gry. Mecz rozpoczyna się sygnałem otwarcia. Jeżeli zawodnik przesunie krążek przed tym sygnałem, zostanie rozegrany wznowienie.
- Rzut z autu zawsze wykonywany jest w punkcie środkowym pola gry.
- Podczas każdego wznowienia gry obaj środkowi napastnicy i obaj lewi obrońcy muszą znajdować się na swojej połowie boiska i całkowicie poza środkowym okręgiem wznowień. Nie mogą do niego wejść, dopóki krążek wznowieńowy nie wylądnie na boisku.
- Krążek musi zostać widocznie wypuszczony na powierzchnię boiska z wysokości około pięciu (5) cm nad głowami postaci grających. Ręka rzucająca musi być w spoczynku. Krążek musi zostać wypuszczony płaską stroną do dołu.
- Rzut z autu może zostać wykonany tylko wtedy, gdy obaj zawodnicy są gotowi do gry. Jeżeli rzut z autu zostanie wykonany nieprawidłowo, drużyna przeciwna może poprosić o nowy rzut z autu lub może samodzielnie wykonać rzut z autu. Jeżeli w trakcie meczu play-off zawodnik popełni wiele błędów podczas wznowień, przeciwnik może zażądać, aby wszystkie wznowienia były wykonywane przez osobę neutralną.
- Uznanie bramki za ważną nie może nastąpić przed upływem trzech (3) sekund od ostatniego wznowienia gry. Zasada ta obowiązuje nawet wówczas, gdy rzut z autu wykonuje osoba neutralna.
- Aby gol po wrzucie z autu został uznany, piłka musi dotknąć słupka bramkowego lub znajdować się pod kontrolą innego zawodnika. zawodnikiem niż środkowym napastnikiem.
- W meczu play-off z dogrywką (nagła śmierć) zawodnik może poprosić, aby wszystkie wznowienia były prowadzone przez osobę neutralną, lub obaj zawodnicy mogą się zgodzić, że zamiast wznowień krążek zawsze będzie umieszczany na środku boiska, a gdy obaj zawodnicy potwierdzą, że są gotowi, osoba neutralna rozpocznie grę, mówiąc „teraz”.

Strzelenie gola

- Bramka jest uznana tylko wtedy, gdy krążek pozostaje w bramce. Jeśli krążek wyleci poza bramkę, gra się kończy. trwa bez przerwy.
- Po strzeleniu gola krążek musi zostać usunięty z łapacza krążka (jeśli jest używany).
- Bramka zdobyta bezpośrednim strzałem z podniesienia krążka poprzez bezpośrednie wepchnięcie go do bramki lub przez bramkarza, nie jest uznana. Jeżeli gol został zdobyty pośrednio po takim strzale (poprzez odbicie się piłki od słupka lub elementu bramki), to gol zostaje uznany.
- Jeżeli jedna z postaci zatrzyma krążek, a następnie zdobędzie gola strzelając bezpośrednio do nieruchomego krążka inną częścią postaci niż kij, gol zostaje uznany za nieważny. Strzelenie gola prawą nogą figurki gracza jest dozwolone wyłącznie w przypadku, gdy używa się jej w taki sam sposób jak kija hokejowego (czyli obracając figurkę).
Bramka zdobyta za pomocą innej figury niż kij jest uznana tylko wtedy, gdy krążek zatrzymał się z innego powodu niż zatrzymanie przez figurę strzelającą.
- Bramka nie jest uznawana, jeżeli została zdobyta jednocześnie z sygnałem kończącym mecz.
- Bramka zostaje uznana, jeżeli jakikolwiek element gry zostanie uszkodzony w momencie zdobywania gola.
- Bramka nie jest uznawana, jeżeli została zdobyta przy pomocy ruchu całego kija hokejowego.

Krążek w polu bramkowym

- Jeżeli krążek zatrzyma się w polu bramkowym i dotknie linii bramkowej, wówczas zawodnik drużyny broniącej może przerwać grę i po wypowiedzeniu słowa „blok” (=blokowanie) wykonać wznowienie.
- Bloku nie można wykonać, jeśli krążek zatrzyma się w polu bramkowym, ale nie dotknie linii bramkowej.

Posiadanie krążka

- Zabrania się pozostawania w posiadaniu krążka bez podjęcia wyraźnej próby zdobycia gola. Ten sposób gry jest uważany za grę pasywną.
- Jeżeli gracz uważa, że gra przeciwnika jest pasywna, może ostrzec przeciwnika, mówiąc „gra pasywna”. Gracz będący w posiadaniu krążka ma szansę na zmianę stylu gry po otrzymaniu tego ostrzeżenia.
Jeżeli drużyna przeciwna kontynuuje grę pasywnie, zawodnik może poprosić o wrzut piłki.
- Jeżeli krążek znajduje się w posiadaniu jednej postaci bez podania lub strzału, wówczas ostrzeżenie o grze pasywnej nie może zostać wydane, dopóki nie upłynie pięć (5) sekund od momentu, w którym postać weszła w posiadanie krążka.
- Jeżeli w trakcie serii play-off pojawią się rozbieżności dotyczące gry pasywnej lub jeśli kilku graczy będzie skarżyć się na grę pasywną danego gracza w trakcie danego etapu turnieju, wówczas przeciwnicy mają prawo zażądać, aby neutralna osoba (sędzia) zatwierdzona przez obu graczy została zaproszona do oglądania kolejnych meczów tego gracza. Jeżeli na meczu obecny jest sędzia, to zawodnicy nie ostrzegają się wzajemnie o grze pasywnej, ale rzut z autu wynikający z gry pasywnej wykonuje natychmiast sam sędzia.
- Jeżeli zawodnik wielokrotnie łamie zasady gry pasywnej w trakcie turnieju, komisja sędziowska turnieju może podjąć decyzję o powtórzeniu meczów, w związku z którymi złożono skargi.
Mecze te muszą być rozgrywane pod nadzorem sędziów. Jeżeli liczba takich meczów jest zbyt duża (więcej niż trzy (3)), wówczas komisja sędziowska może podjąć decyzję o przegraniu przez zawodnika wszystkich takich meczów z wynikiem ustalonym w regulaminie rozgrywek.

Zakłócanie gry

- Gracz może pchać swoje figury w trakcie meczu tylko wtedy, gdy jest w posiadaniu krążka.
- Jeżeli gracz strzeli gola w momencie, gdy przeciwnik popycha figury, gol zostaje uznany.
- Jeżeli gracz zauważy, że pionki przeciwnika wymagają przesunięcia, ma prawo przerwać grę i zażądać, aby przeciwnik przesunął swoje pionki. Gracz może kontynuować grę dopiero wtedy, gdy jego przeciwnik będzie ponownie gotowy.
- Jeżeli gracz zagra krążek do innej swojej figury, jednocześnie popychając figury, wówczas musi zostać przeprowadzone wznowienie.
- Zabrania się brutalnej gry, która może powodować wstrząsy kija hokejowego i późniejsze przesunięcie krążka.

- Jeżeli krążek znajdzie się poza zasięgiem figurki z powodu wstrząsów lub ruchu całej drużyny hokejowej, wówczas krążek musi zostać zwrócony tej figurce.

Przerwanie meczu

- W przypadku wystąpienia nietypowej sytuacji (na przykład uszkodzenia kija lub innej części kija hokejowego, wypadnięcia bramki, zgaśnięcia świateł, pojawienia się większej liczby krążków na lodowisku lub rozproszenia uwagi któregoś z graczy), gra zostaje natychmiast przerwana. Jeżeli taka sytuacja wystąpi i nie jest jasne, czy obaj przeciwnicy są tego świadomi, wówczas każdy z graczy może przerwać grę, mówiąc „stop”. Mecz będzie kontynuowany dopiero wtedy, gdy obaj przeciwnicy będą gotowi do ponownej gry.
- Jeżeli z powodu przerwy utracono znaczną część czasu gry, wówczas utracony czas zostanie ustawiony na pozostały czas gry.
- Bramka zdobyta w trakcie przerwanej gry nie jest uznana.
- Jeżeli w chwili przerwania gry jeden z graczy ma krążek w posiadaniu, gra będzie kontynuowana z krążkiem w miejscu, w którym znajdował się przed przerwaniem gry. W przeciwnym wypadku konieczne jest wykonanie rzutu z autu.

5. KRĘGLE

*Uwaga – liczenie punktów odbywa się zgodnie z poniższą instrukcją, nie należy zwracać uwagi na numerację na polu gry, odnosi się ona do innej gry rozgrywanej na tym samym polu



Gra w kręgle składa się z dziesięciu części. Gracz wykonuje dwa rzuty (dwa rzuty) w każdej z pierwszych dziewięciu części. Jeżeli wszystkie kręgle zostaną

strącone w pierwszym rzucie, drugi rzut nie jest rozgrywany. W dziesiątej części gracz wykonuje trzy rzuty, jeżeli zostanie zaliczony STRIKE lub SPARE (osiągnięty), w przeciwnym razie wykonuje tylko dwa rzuty.

Jak prowadzić punktację: Liczbę kręgli strąconych w pierwszym rzucie wpisuje się w pierwszym górnym polu po lewej stronie, natomiast liczbę kręgli strąconych w drugiej rundzie wpisuje się w drugim polu, obok pierwszego. Jeżeli gracz strąci wszystkie kręgle w jednym rzucie, pole, na którym się znajduje, zostaje przekreślone krzyżykiem; jeżeli gracz strąci wszystkie kręgle w dwóch rzutach, pole to zostaje po prostu przekreślone. Zobacz ilustrację poniżej.

JMÉNO:							
3	/	X		2	1	5	/
20		13		3		10	

Przykład: gracz strąca trzy kręgle za pierwszym rzutem pierwszej rundy, a pozostałe 7 kręgli za drugim rzutem (jest to więc SPARE). Podczas pierwszego rzutu drugiej rundy gracz strąca wszystkie kręgle na raz, jest to więc STRIKE i nie rzuca już drugi raz w tej rundzie. W następnej rundzie gracz strącił tylko trzy kręgle. W czwartej rundzie znów udało mu się wykonać SPARE.

UDERZENIE: Uderzenie następuje, gdy wszystkie kręgle zostaną zbite podczas pierwszego upadku w danej sekcji. Zaznaczono to (X) w małym kwadracie w lewym górnym rogu sekcji. Za jedno uderzenie uważa się 10 plus liczba kręgli strąconych w dwóch następnych rundach.

PODWÓJNE: Dwa kolejne uderzenia to podwojenie. Pierwsze uderzenie liczy się jako 20 plus liczba kręgli strąconych w pierwszym okresie następującym po drugim uderzeniu.

TRIPLE: Trzy kolejne uderzenia to triple. Pierwsze uderzenie jest liczone jako 30. Aby osiągnąć maksymalny wynik 300 punktów, gracz musi wykonać 12 uderzeń z rzędu.

ZAPASOWY: Zapasowy rzut jest zaliczany, jeżeli nieuderzone kręgle po pierwszym strąceniu w danej sekcji zostaną strącone podczas drugiego strącenia w tej samej sekcji. Jest on oznaczony (/) w małym kwadracie w prawym górnym rogu sekcji. Liczba kręgli, które można przewrócić, wynosi 10 plus liczba kręgli strąconych przez gracza przy kolejnym wyrzuceniu kręgli.

Dla Twojej wygody przygotowaliśmy tabelę wyników – wystarczy ją wydrukować.

6. DAMA

Warcaby to gra planszowa dla dwóch graczy, która symuluje bitwę dwóch armii. Celem gry jest zniszczenie lub zdobycie wszystkich pionków przeciwnika, co oznacza, że gracz, który nie może zagrać żadnym ze swoich pionków, ponieważ nie posiada żadnego lub jeden został zablokowany (zdobyty), przegrywa.



Warcaby rozgrywane są na planszy składającej się z 64 pól, naprzemiennie ciemnych i jasnych, przy czym pola do gry są tylko ciemne. Gra rozpoczyna się od tego, że gracz gra białymi (w tym przypadku czerwonymi) kamieniami, a następnie gracze wykonują ruchy.

Bierki - W warcabach występują dwa rodzaje bierek: kamienie i damy. Kamień staje się królową, jeśli dotrze do ostatniego rzędu (czyli tam, gdzie zaczynał przeciwnik).

Ruch figur: kamienie poruszają się tylko po skosie, na sąsiednie, puste pole. Królowa może przesunąć się na dowolne pole po przekątnej i w dowolnym kierunku.

Bicie lub skok: pionek bije pionka przeciwnika, jeśli ten znajduje się przed nim w kierunku ruchu na sąsiednim polu na przekątnej i za nim na tej samej przekątnej znajduje się inne wolne pole. Jeśli za wolnym polem znajduje się inny pionek przeciwnika, a za nim kolejne wolne pole, gracz musi kontynuować bicie. Jest to jeden ruch. Jeżeli pionek przestanie bić w ostatnim rzędzie, zamienia się w hetmana, pozostaje na wyznaczonym polu i od następnej tury porusza się jako hetman.

Królowa zbija pionka przeciwnika, jeśli znajduje się on na tej samej przekątnej i za nim jest co najmniej jedno wolne pole. Jeżeli nadarzy się okazja zbitia kolejnej figury, hetman musi kontynuować bicie, a jest to jeden ruch.

Wszystkie zdobyte pionki są usuwane z planszy dopiero po zakończeniu tury.

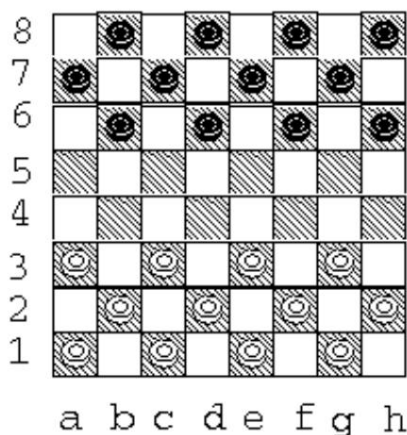
Każdy element można wziąć tylko raz.

Jeśli gracz może zbić figury jednocześnie kamieniem i hetmanem, zobowiązany jest do zbitia hetmanem (hetman ma zawsze pierwszeństwo w zbitiu).

Jeśli gracz ma możliwość wyboru spośród wielu opcji skoku, to od niego zależy, którą opcję wybierze.

Jednak nie zapomnij o poprzedniej zasadzie!

Wykonywanie obliczeń jest obowiązkowe! Jeśli przeciwnik nie zbije żadnej figury nawet po otrzymaniu ostrzeżenia, przegrywa partię.



7. Sprzęt do gry w SZACHY:

Podstawowym wymogiem jest szachownica, czyli kwadratowa plansza o wymiarach 8×8 pól, na przemian jasnych i ciemnych (cecha ta nie jest kluczowa dla gry, służy ona głównie ułatwieniu orientacji). Planszę można przedstawić jako składającą się z 8 kolumn i 8 rzędów.

Na planszy można również zaobserwować przekątne, czyli ukośne ciągi pól tego samego koloru. (Dwie najdłuższe z nich nazywane są głównymi przekątnymi.) Kolumny są oznaczone od lewej do prawej (z perspektywy białego) literami a-h, a rzędy od przodu do tyłu numerami 1-8 (również z perspektywy białego, czyli rząd najbliższy białego ma numer 1).

Używając kombinacji odpowiednich liter i cyfr można jednoznacznie nazwać dowolne pole na szachownicy.



Od lewej: Król, Królowa, Goniec, Wieża, Skoczek, Pionek

Ponadto gra wymaga dwóch zestawów kamieni (pionków) – białego i czarnego. Każdy zestaw zawiera:

- 8 pionków
- 2 wieże
- 2 strzelców
- 2 jeźdźców
- 1 pani
- 1 król



Pozycja startowa:

Najpierw w odpowiedni sposób (poprzez losowanie, zgodnie z określonymi zasadami rozgrywek itp.) ustala się, który z graczy będzie grał białymi figurami. On także będzie rozpoczynał grę, co jest jego zaletą w tej grze (patrz również poniżej).

Przed rozpoczęciem gry plansza zostaje obrócona tak, aby biały gracz miał czarny róg po swojej lewej stronie (pole a1). Następnie kamienie umieszcza się w pozycji początkowej pokazanej na rysunku. W pierwszym rzędzie znajdują się (od lewej do prawej) wieża, skoczek, goniec, królowa, król, goniec, skoczek i wieża. Czarny ma swój pierwszy rząd rozstawiony identycznie na przeciwległym końcu szachownicy. Jego król, odpowiednio. Królowa i król znajdują się na tej samej kolumnie. Biała dama. Powiedzenie „Królowa honoruje kolor” jest używane jako mnemotechniczny sposób określenia pozycji królowych i królów, tj. Biała królowa znajduje się na białym polu, czarna królowa na czarnym polu.

W drugim rzędzie znajdują się wszystkie 8 białych pionków, w przedostatnim rzędzie znajdują się czarne pionki.

Kamień się porusza:

Jak wspomniano, ruch każdego gracza polega na przesunięciu jednej figury zgodnie z zasadami (wyjątkiem jest roszada, w której dwie figury przesuwane są jednocześnie, patrz poniżej). Gracz nie może zrezygnować ze swojej tury. Jeżeli zdarzy się sytuacja, w której gracz nie ma żadnego prawidłowego ruchu, który mógłby wykonać, ale nie grozi mu szach (król gracza nie jest zagrożony, patrz poniżej), gra kończy się patem, czyli remisem. Jeżeli król gracza jest zagrożony i gracz nie może wykonać żadnego prawidłowego ruchu, następuje mat i gracz przegrywa.

Nie można przesunąć kamienia na pole, na którym znajduje się już kamień tego samego koloru. Jeśli ruch zostanie wykonany na polu, na którym znajduje się pionek przeciwnika, nazywa się to wzięciem. Pionek przeciwnika zostaje usunięty z planszy przez taki ruch i nie bierze udziału w dalszej części gry. (Sytuacja, w której w ten sposób zostałyby usunięty król przeciwnika, nie jest w tej grze możliwa.)

Różne rodzaje kamieni różnią się sposobem poruszania się po planszy:

Wieża: Wieża porusza się wzdłuż rzędów i kolumn. Może przenosić się z danego pola do pola znajdującego się w tym samym wierszu lub w tej samej kolumnie. Jednakże nie może pominąć żadnego kamienia, który stanie mu na drodze.

Rycerz: Rycerz porusza się skokami w kształcie litery L (dwa pola w linii prostej i jedno w bok lub jedno w linii prostej i dwa w bok). Może przeskakiwać nad swoimi kamieniami i kamieniami przeciwnika. Z każdym skokiem rycerz zmienia kolor pola, na którym stoi. Podczas swojego ruchu zawsze porusza się z białego pola na czarne pole i odwrotnie. (Zobacz obrazek.)

Strzelec: Strzelec porusza się po skosie. Z danego pola może poruszać się wzdłuż jednej z dwóch przekątnych, na których stoi. Strzelcowi nie wolno przeskakiwać przez żaden kamień znajdujący się na drodze jego ruchu. Z ruchu po przekątnych wynika, że żaden ruch nie może zmienić koloru pola, na którym stoi strzelec. To jest. Strzelec, który na początku gry stoi na czarnym polu, będzie mógł osiągnąć wyłącznie czarnych pól aż do jej końca. W związku z tym strzelców danego gracza można także określić jako czarnych lub białych (np. podczas analizy gry). Często jednak używa się mniej mylących określeń „strzelec czarnego pola” i „strzelec białego pola”. (Nie należy mylić tego z opisem kamieni w zależności od gracza, do którego należą!) Ta cecha jest również ważna ze względu na taktykę gry.

Królowa: Królowa porusza się wzdłuż kolumn (rzędów) lub po przekątnych. Dzięki temu ma dużą mobilność, za co jest najcenniejszym kamieniem w swojej klasie. Podczas ruchu nie może przeskakiwać żadnych kamieni, które staną mu na drodze.

Pionek: Pionek może poruszać się, wykonując jeden z następujących ruchów:

- Może przesunąć się o jedno pole do przodu (czyli o jedno miejsce do przodu w kolumnie), jeśli jest to pole niezajęte.
- Jeżeli znajduje się w pozycji podstawowej (w drugim lub siódmym rzędzie), może (ale nie musi) przesunąć się o dwa pola do przodu, jeśli oba pola są puste.
- Może zbić pionka przeciwnika, który znajduje się na sąsiednim polu po przekątnej (przesuwając się na to pole). (porusza się).
- Jeżeli pionek zagraża polu, które pionek przeciwnika przeskoczył, przesuwając się o dwa pola od pozycji początkowej, wówczas pionek ten może je przejąć tak, jakby przeciwnik przesunął się tylko o jedno pole. Ruch ten można wykonać wyłącznie bezpośrednio po tym, jak przeciwnik wykonał ruch tym pionkiem. Ten typ ruchu nazywa się „wzięciem w przelocie”.
- Pionek, który dotarł do ostatniego pola planszy (ósmego lub pierwszego rzędu), zostaje usunięty z planszy w tym samym ruchu i zastąpiony na tym polu wieżą, gońcem, skoczkiem lub hetmanem, zależnie od aktualnego wyboru gracza. Ten rodzaj ruchu nazywamy transformacją. Efekt przeobrażonego kamienia jest natychmiastowy, tj. Może na przykład dać szacha lub uczestniczyć w macie. (Zmieniona figura jest zazwyczaj brana ze stosu kart odrzuconych, ale nie jest to warunek ograniczający; teoretycznie jeden gracz może mieć w grze do dziewięciu hetmanów w tym samym czasie. W praktyce jednak ta ekstremalna sytuacja występuje tylko w szachach kompozycyjnych.)

Król: Król nie może przesunąć się na pole zagrożone (pole, na które w następnym ruchu mogłaby przesunąć się figura przeciwnika i zbić króla). Król przesuwa się o jedno pole w dowolnym kierunku, tj. do dowolnego z sąsiednich pól (wliczając pola sąsiednie po przekątnej).

Drugim sposobem na przesunięcie króla jest tzw. roszada, w której król i wieża tego samego koloru poruszają się jednocześnie w sytuacji, gdy oba znajdują się na swoich pierwotnych pozycjach, a między nimi jest pusta przestrzeń. Król niniejszym przesuwa się o dwa pola w stronę wieży, a wieża „przeskakuje” go na pole, które właśnie przekroczył król. Całą tę procedurę król traktuje jako jeden ruch. Roszady nie można wykonać, jeśli król lub wieża, które mają brać udział w roszowaniu, zostały już w tej partii przesunięte (nawet jeśli powróciły na swoje pierwotne pozycje). Jeśli

ale w danej grze poruszyła się tylko jedna wieża, a król nie wykonał jeszcze żadnego ruchu, można (z zastrzeżeniem warunków przegranej) kontynuować roszadę z udziałem drugiej wieży. Roszada nie może być również wykorzystana w celu uniknięcia szachu (nie można jej wykonać, jeśli król jest zagrożony). Król nie może też przekroczyć zagrożonego pola ani znaleźć się na nim. Z drugiej strony, jeśli wieża zostanie zaatakowana lub przejdzie przez zagrożone pole, nie uniemożliwia to roszady.

Atakowanie Króla – Szachy

Jeżeli gracz atakuje króla przeciwnika jakimkolwiek ruchem, tj. porusza się w taki sposób, że potencjalnie może zbić króla w następnym ruchu, mówimy, że dał przeciwnikowi szacha. Jeżeli taka sytuacja wystąpi, przeciwnik zobowiązany jest grać w taki sposób, aby temu zagrożeniu zapobiec, tj. w jeden z następujących sposobów:

- Przesuń króla na pole, które nie jest atakowane.
- Umieść figurę przed królem tak, aby odbijała atakującą figurę. Tej metody nie można stosować w sytuacji, gdy przeciwnik atakuje króla skoczkiem, gdyż skoczek może się poruszać (lub brać) nawet przez kamienie osłaniające.
- Podnieś kamień atakujący.
- Jeżeli nie ma takiego ruchu, który byłby zgodny z zasadami, oznacza to mat (znany również jako szach-mat, pierwotnie oznaczający „król (król, władca) nie żyje”), tj. Koniec gry, zwycięstwo gracza, który w ten sposób skutecznie zaatakował króla przeciwnika.

Ponieważ gracz musi chronić zaatakowanego króla (w przeciwnym razie gra się kończy), w grze nie może dojść do sytuacji, w której gracz zbije króla przeciwnika.

8. SZAFRA

Cel gry

Celem gry jest przesuwanie na zmianę wszystkich 4 kamieni, aby uzyskać jak najwyższy wynik, nie dopuszczając, aby kamienie wpadły do rowka na końcu stołu (w tym przypadku do pola WYŁĄCZONE).



2 graczy – jak grać

Gracze stoją po tej samej stronie stołu do gry w shuffleboard.

Gracze rzucają monetą lub w inny sposób decydują, kto rzuci pierwszym kamieniem i jakiego koloru będą kamienie. (Korzystne jest rzucanie jako ostatni.) Pierwszy gracz rzuca swój kamień w kierunku drugiej strony stołu, która staje się stroną punktowaną. Następnie jego przeciwnik rzuca swoim kamieniem w podobny sposób, próbując strącić kamień pierwszego gracza. Następnie gracze rzucają na zmianę, aż wszystkie 8 kamieni zostaną rzuconych. Po rzuceniu jedna runda jest ukończona. Gracz, którego kamień prowadzący znajduje się najdalej, wygrywa rundę. Wynik zwycięzcy jest sumowany i zapisywany na tablicy wyników. Następnie gracze przechodzą na drugą stronę stołu, gdzie znajdują się kamienie. Następna runda rozgrywana jest w taki sam sposób jak pierwsza. Zwycięzca poprzedniej rundy rzuca jako pierwszy. Gra toczy się do momentu, aż któryś z graczy zdobędzie 15 punktów.

4 graczy – jak grać

Grają 2 drużyny po 2 graczy w każdej. Każdy zawodnik z drużyny stoi na jednym końcu stołu. Po rzucie orłem lub innym ustaleniu, która drużyna będzie rzucać pierwsza i jakiego koloru będą kamienie, gra rozpoczyna się w taki sam sposób, jak w grze dwuosobowej - pierwszy gracz rzuca swoim kamieniem w kierunku drugiej strony stołu, która staje się stroną, na której odbywa się punktacja. Siedzący obok niego przeciwnik rzuca następnie kamieniem w podobny sposób.

Następnie dwaj gracze rzucają na zmianę, aż rzuca wszystkimi 8 kamieniami. Po rzuceniu jedna runda się kończy. Gracz, którego kamień prowadzący jest najdalej oddalony (od graczy, którzy grali w rundzie), wygrywa rundę. Wynik zwycięzcy jest sumowany i zapisywany na tablicy wyników. Gracze znajdujący się po drugiej stronie stołu (tam, gdzie znajdują się kamienie) zdejmują kamienie, a kolejna runda rozpoczyna się po ich stronie stołu. Pierwszy rzuca członek drużyny, która wygrała poprzednią rundę. Gra toczy się do momentu, aż któraś z drużyn zdobędzie 21 punktów.

Metoda punktacji

Po rzuceniu wszystkich kamieni zwycięzcą rundy zostaje gracz, którego kamień prowadzący znajduje się najdalej od końca, na którym toczy się gra. Wynik zwycięzcy = sumuje się wartości wszystkich kamieni leżących przed kamieniami przegrywającego gracza. Tylko zwycięzca rundy otrzymuje punkty.

Wartość kamieni zwycięzcy zależy od strefy, w której się znajdują. Dzielimy 3 strefy, mianowicie TRZECIĄ, DRUGĄ i PIERWSZĄ, plus czwartą strefę bonusową za kamień wystający poza koniec stołu.

- o Kamień zwycięzcy, który dotknął lub znajduje się przed drugą linią (patrz ilustracja) i nie znajduje się na pierwszej linii faulu, który jest najbliższy gracza, leży w strefie 1 i zdobywa 1 punkt.
 - o Kamień zwycięzcy, który dotknął trzeciej linii lub znajduje się przed nią i nie znajduje się na drugiej linii, znajduje się w strefie 2 i otrzymuje 2 punkty.
 - o Kamienie zwycięzcy, które leżą pomiędzy trzecią linią a końcem stołu, ale nie leżą na trzeciej linii i nie wystają poza nią na końcu tabeli otrzymują 3 punkty.
 - o Kamienie zwycięzcy, które wystają poza krawędź stołu w dowolnej części, nazywane są „Hanger” lub „Shipper” i otrzymują 4 punkty.
 - o W przypadku remisu lub gdy na polu gry nie ma już kamieni, nie wyłania się zwycięzcy. Nie liczy się brak wyników. W następnej rundzie kolejność rzucających ulega zmianie.
- Aby kamień był zgodny z przepisami, musi przekroczyć linię faulu najbliższą graczowi.

9. CZARNY JACK

Zasada:

Na początku gry każdy gracz otrzymuje dwie karty, po czym krupier rozdaje im kolejne karty. Po każdej turze gracz decyduje, czy chce wykonać kolejną turę, czy nie.

Podstawowa zasada gry polega na tym, że gracz chce mieć kartę o wartości bliższej 21 niż krupier, ale nie przekraczającej 21. Zwycięzcą zostaje ten, kto po zakończeniu gry ma w ręku najwyższą sumę kart, nieprzekraczającą jednak 21. Gracz, który ma w ręku sumę kart większą niż 21, nazywany jest „trop” lub „ponad”.



Karty od 2 do 10 liczone są według ich wartości nominalnej, podczas gdy karty J, Q, K (walet, dama i król) liczone są jako 10. Asa (A) można liczyć jako 1 lub 11 według własnego uznania.

Kolory kart nie mają znaczenia. Jeżeli gracz ma asa wartego 11 punktów, sumę tę nazywa się „miękką”, ponieważ gracz nigdy nie może „przebić” kolejnej karty; w przeciwnym razie sumę tę nazywa się „twardą” (np. miękka 16 lub twarda 17).

Podstawowym celem jest posiadanie większej liczby punktów niż krupier. Jeśli gracz jest „tropem”, zawsze przegrywa, nawet jeśli krupier również jest „tropem”, co oznacza, że blackjack faworyzuje krupiera. Jeżeli gracz i rozdający mają taką samą liczbę punktów, gra kończy się remisem i nikt nie wygrywa. Każdy gracz gra z krupierem osobno, dlatego możliwe jest, że w trakcie gry krupier wygra z niektórymi graczami, przegra z innymi i zremisuje z innymi.

Rozdawanie kart:

Po obstawieniu zakładów (na tzw. boxach) krupier zaczyna rozdawać karty. Minimalna stawka zakładu różni się w zależności od kasyna i jest zawsze podana przy stole. Krupier rozdaje karty zgodnie ze swoim punktem widzenia, rozdając każdemu graczowi i sobie po jednej karcie, a następnie każdemu graczowi po jednej dodatkowej. Wszystkie karty rozdawane są odkryte, tak aby każdy mógł zobaczyć ich wartość. Nikt, poza krupierem, nie ma prawa dotykać kart.

Po rozdaniu kart krupier stopniowo zaczyna pytać graczy, co chcą zrobić ze swoimi kartami, i jednocześnie podaje sumę ich kart. Gracz może poprosić o kolejną kartę, spasować, rozdzielić lub podwoić. Krupier, postępując zgodnie z instrukcjami gracza, wykonuje wszystkie kroki do momentu, aż gracz zostanie pozostawiony sam sobie lub do momentu, w którym nastąpi „flop”. Gdy gracz przegra, krupier natychmiast zbiera postawiony zakład.

Gdy wszyscy gracze zakończą grę, krupier rozdaje sobie karty i w zależności od wyniku wypłaca zakłady lub zbiera przegrane zakłady.

Gra krupiera:

Krupier rozpoczyna grę dopiero wtedy, gdy wszyscy gracze przy stole zakończą swoje gry. W przeciwieństwie do innych graczy, ma on znaczne ograniczenia w wyborze kolejnego ruchu. Jeżeli jego suma punktów jest mniejsza niż 17, musi zawsze dobrać kolejną kartę; jeżeli suma punktów jest równa lub wyższa niż 17, nie może dobrać kolejnej karty, musi spasować i zakończyć grę. (W niektórych kasynach krupier dobiera kolejną kartę, nawet jeśli suma oczek wynosi 17). Krupier nie ma możliwości ogłoszenia „podwojenia” ani „rozdzielenia”.

Jeżeli krupier przekroczy 21, wygrywają wszyscy gracze, którzy nie przekroczyli tej liczby. Jeśli liczba punktów rozdającego nie przekroczy 21, wygrywają gracze z większą liczbą punktów. Wszystkie wygrane są wypłacane w stosunku 1:1. Gracze, którzy mają taką samą liczbę punktów jak krupier, otrzymują z powrotem swoje zakłady.

Jeżeli krupier ma blackjacka, wszyscy gracze przegrywają zakłady, poza tymi, którzy sami mają blackjacka - kończą oni w rozdaniu (tzw. remis).

Gra gracza:

Gracz, którego tura przypada na daną chwilę, ma podczas gry następujące możliwości:

- Weź: Weź kolejną kartę od rozdającego.
- Stać: Pozostać w pozycji stojącej, zakończyć grę. Oznacza to, że gracz nie będzie już brał żadnych kart.
- Podwojenie: Podwojenie kwoty zakładu. W takim przypadku krupier doda Ci jeszcze jedną kartę i gra się kończy. Czasami zakład można podwoić tylko wtedy, gdy gracz ma tylko jedną kartę.
- Podział: Podziel grę. To sposób na podwojenie zakładu. Podział można zastosować tylko wtedy, gdy gracz ma dwie karty o tej samej wartości. Gra jest podzielona w taki sposób, że każdą kartą rozgrywa się w osobnej rozgrywce.
- Poddanie się: W niektórych kasynach gracz może poddać się po otrzymaniu pierwszych dwóch kart; Następnie traci połowę postawionej kwoty.
- Ubezpieczenie: Można obstawiać, że krupier osiągnie blackjacka.

Gracz kończy grę

- ogłaszając „stań” i nie chcąc już więcej kart,
- podwajając stawkę, otrzymuje od krupiera jeszcze jedną kartę i gra się kończy,
- jeśli suma kart przekroczy 21, gra jest „koniec” i gracz przegrywa, nawet jeśli krupier również ma rękę w trakcie swojej gry. przekracza 21.

W różnych kasynach zasady mogą się różnić w niektórych szczegółach. Do najczęściej spotykanych postanowień należą:

- Tylko jedna karta na podzielonym asie: Jeśli gracz zagra „split” z dwoma asami, krupier rozda każdy as to tylko jedna karta i gra się kończy. Dlatego as zawsze jest liczony jako 11.
- Wielokrotny podział: Jeżeli gracz podzieli grę na dwie karty i w następnej turze ponownie otrzyma kartę o tej samej wartości, może kontynuować podział, tj. Gra zostanie podzielona na trzy oddzielne gry.
- Podwójne ograniczenie: Podwojenie gry jest dozwolone tylko przy określonej kombinacji kart (na przykład tylko gdy suma wynosi 9, 10 lub 11).
- Podwojenie po podziale: Podwojenie gry może być niedozwolone, jeśli rozgrywana jest gra podzielona.
- Brak podziału na dziesiątkę: Gracz nie może dzielić ręki na dwie ręce po dziesiątkę (np. walet i dama). Jest to pewnego rodzaju zabezpieczenie dla gracza, gdyż 20 jest zazwyczaj bardzo dobrą wartością, której nie zaleca się dzielić.

Terminy specjalistyczne:

Black Jack: jeśli gracz zatrzyma się, gdy ma dwie karty, które są kombinacją asa i dowolnej karty o wartości 10, ma black jacka. Automatycznie zostaje zwycięzcą (jeśli krupier również nie ma blackjacka, gra kończy się remisem). Gracz otrzyma wypłatę w wysokości 1,5-krotności swojego zakładu.

Stand off: sytuacja, w której po zakończeniu gry gracz ma taką samą liczbę punktów jak krupier. Gra kończy się remisem. Nikt nie przegrał ani nie wygrał. Krupier zwraca zakład i może go wykorzystać w następnej grze.

Podwojenie: Jeśli początkowa kombinacja kart jest korzystna dla gracza, istnieje możliwość podwojenia zakładu.

Krupier rozdaje graczowi tylko jedną kartę i gra się kończy. Najczęściej grę podwaja się, jeżeli gracz ma w ręce 9, 10 lub 11 kart.

Podział: Jeśli wartość pierwszych dwóch kart gracza jest równa wartości jego zakładu, może on podwoić swój zakład i podzielić grę. Oznacza to, że rozgrywane są dwie odrębne gry. Jeśli pojawi się trzecia karta o tej samej wartości, można kontynuować rozdawanie i rozegrać trzecią grę.

Jeśli rozdane zostaną asy, krupier rozdaje tylko jedną kartę za każdego asa i gra się kończy. Jeśli gracz otrzyma dziesiątkę na podzielonym asie, wynik nie jest liczony jako blackjack, ale tylko jako 21.

Ubezpieczenie: Jeśli krupier ma asa jako pierwszą kartę, istnieje możliwość, że w następnej turze otrzyma dziesiątkę jako drugą kartę i tym samym osiągnie blackjaka. Istnieje możliwość ubezpieczenia się od tej opcji. Gracz może postawić maksymalnie połowę swojego zakładu na specjalne pole ubezpieczenia (Ubezpieczenie wypłaca 2:1). Jeśli krupier faktycznie trafi blackjaka, wypłaca zakład ubezpieczeniowy w stosunku 2:1. Przy maksymalnym ubezpieczeniu gracz nie musi nic stracić w końcowej sumie.

Dla graczy, którzy nie liczą kart, ubezpieczenie jest niekorzystne. Zwykle tylko 4/13 kart to dziesiątki, co odpowiadałoby współczynnikowi ubezpieczenia 9:4 lub 2,25:1. Jednakże, ponieważ współczynnik ubezpieczenia wynosi 2:1, daje to pewną przewagę krupierowi.

Równe stawki: Jeśli gracz ma blackjaka, a krupier ma asa jako pierwszą kartę, krupier oferuje równe stawki. Oznacza to, że gracz otrzymuje natychmiastową wypłatę wygranych w stosunku 1:1 (zamiast standardowego stosunku 3:2 w blackjaku). Jeżeli gracz zaakceptuje tę ofertę, uniknie ryzyka, że krupier również osiągnie blackjaka i gra zakończy się remisem „stand off”.

Jeżeli gracz zaakceptuje ofertę równych pieniędzy, ma to taki sam skutek, jak gdyby wykupił ubezpieczenie od blackjaka krupiera. Jeśli gracz nie liczy kart i nie zna faktycznego stosunku dziesiątek w grze, ta oferta jest niekorzystna.

10. BACKGAMMON – VRCHCÁBY

Podsumowanie:

Celem gry jest przesunięcie wszystkich 15 kamieni wzdłuż wyznaczonej ścieżki, najpierw do własnego „zagrody”, a następnie usunięcie ich z planszy.

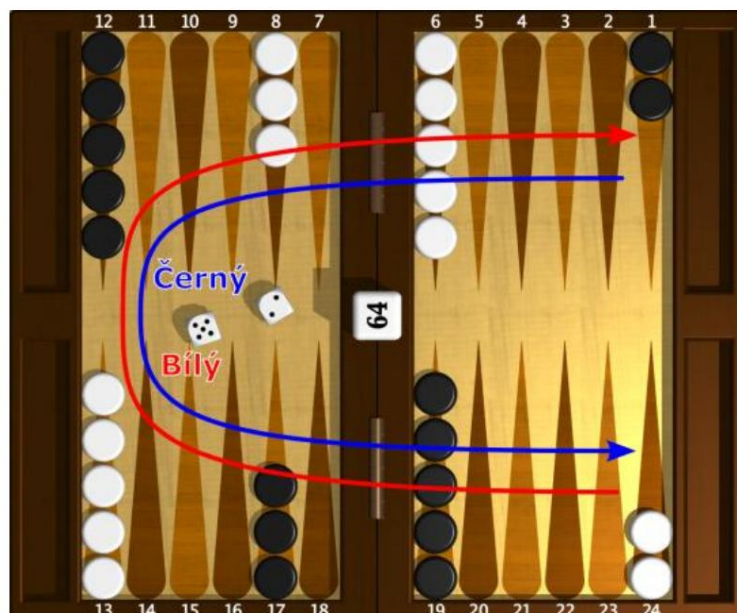
Gracze wykonują swoje tury. Na początku każdej tury gracz rzuca obiema kośćmi i w zależności od wyniku rzutu przesuwa jeden lub więcej swoich kamieni o odpowiednią liczbę pól w kierunku celu.

Na każdym polu może znajdować się dowolna liczba kamieni jednego gracza (nawet wszystkie 15 na jednym polu). Jeśli jednak gracz zakończy swój ruch kamieniem na polu, na którym znajduje się jeden z kamieni przeciwnika, to „wyrzuca go”, tzn. powróci do początku jego podróży, do tzw. bar. Nie możesz przesunąć się na pole, na którym znajduje się więcej niż jeden kamień przeciwnika. Kamienie przeciwników poruszają się w przeciwnych kierunkach. Kiedy wszystkie kamienie gracza znajdują się w ostatniej części planszy, może je przesunąć poza planszę, usuwając je z gry. Gracz, któremu uda się usunąć w ten sposób wszystkie kamienie, wygrywa.



Dokładne zasady:

Plansza do gry składa się z 24 pól podzielonych na cztery sektory:



Na tym obrazku widać także początkowe rozmieszczenie figur, kierunek ruchu figur obu graczy i numerację pól z perspektywy białego gracza (pola te są czasami nazywane klinami ze względu na swój kształt). Kolor pól nie ma żadnego znaczenia, ułatwia jedynie liczenie.

Ruchy

Na początku gry każdy z graczy rzuca jedną kostką, a gracz, który wyrzucił wyższą liczbę oczek (jeśli liczby są takie same, rzuca się ponownie, ale patrz także dodatkowe zasady), rozpoczyna grę, wykorzystując obie wyrzucone liczby. W kolejnych rundach każdy z graczy rzuca obiema kośćmi samodzielnie. Wynik rzutu traktowany jest jako dwie oddzielne liczby, określające liczbę pól, o które gracz może się przesunąć, mając wybrane figury. Gracz może przesunąć pionek o sumę obu liczb, ale tylko poprzez przesunięcie go najpierw o wartość jednego oczka kostki (co samo w sobie musi być prawidłowym ruchem, tzn. pionek nie może wylądować na polu zajmowanym przez więcej niż jeden pionek przeciwnika), a dopiero potem o wartość drugiego oczka. Jeżeli obie kostki wyrzucą ten sam wynik

liczba, jest brana dwukrotnie, tj. jakby rzucił czterema kostkami. Gracz może podzielić te cztery wartości na przesunięcie czterech różnych kamieni, przesunięcie jednego kamienia o czterokrotność wyrzuconej wartości (znowu, w czterech niezależnych krokach!) lub dowolną kombinację tych opcji.

Gracz nie może zrezygnować ze swojego ruchu, nawet jeśli jest on dla niego niekorzystny. Jeżeli istnieje dopuszczalny ruch, gracz musi wykonać ruch. Jeśli gracz może zgodnie z prawem wykonać tylko część tury (np. zagrać tylko jedną kostkę), musi wykonać jak największą część tury zgodnie z zasadami. Jeśli gracz może zagrać dowolną wartością z dowolnej kostki, ale nie może zagrać obydwojma, musi zagrać kostką o wyższej wartości.

Wyrzucanie i powrót do gry

Jak już wspomniano, jeśli pionek zakończy swój ruch (lub jego część określoną poprzez przesunięcie go o jedną wartość kostki) na polu zajmowanym przez jeden z pionków przeciwnika, pionek ten zostaje odrzucony, tj. przesuwa się w kierunku poprzeczki (nazywanej również przegrodą lub barierą), która jest podwyższonym punktem na środku planszy. Pod pojęciem słupka rozumie się pole znajdujące się przed początkiem planszy, najdalej od celu. Kiedy gracz ma kamień (lub kamienie, liczba kamieni na pasku nie jest ograniczona) na pasku i chce je ponownie wprowadzić do gry, robi to dokładnie tak, jakby kamień rzeczywiście znajdował się o jedno pole przed planszą, tj. np. Wynik 1 powoduje przesunięcie pionka na pierwsze pole planszy (oczywiście, jeśli nie jest ono zajęte przez przeciwnika). Jeśli gracz ma przynajmniej jeden kamień na pasku, musi wprowadzić te kamienie do gry, zanim zagra kolejny kamień. Jeśli rzut kostką na to nie pozwoli, rzut jest przegrany, a gracz nie gra (lub gra tylko wartością z drugiej kostki).

Jeżeli na polu znajdują się dwa lub więcej kamieni, pole jest zajęte i przeciwnik nie może zakończyć swojego ruchu lub jego części na tym polu. Z tego powodu oczywistym jest, że sześć zajętych pól w rzędzie stanowi dla przeciwnika przeszkodę nie do pokonania (taką formację nazywamy prima). Ponadto, jeśli graczowi uda się zająć wszystkie sześć pól na swojej planszy domowej (tj. w ćwiartce planszy, z której zabiera kamienie, a która jest również ćwiartką, do której przeciwnik umieszcza kamienie powracające z baru), podczas gdy przeciwnik ma kamień na barze, to nie może on zwrócić tego kamienia do gry, więc nie może grać i tak długo, jak ta sytuacja się utrzymuje (aż do rozwiązania prima), nie rzuca nawet kostką.

Usuwanie kamienia

Gdy wszystkie kamienie gracza zostaną już umieszczone w jego domowym zagrodzie (ostatnie sześć pól na planszy), gracz może przesuwać kamienie poza planszę. Czyni to poprzez przeciąganie kamieni na fikcyjne pole tuż za planszą, tj. jeśli na przykład rzucono kostką, numer cztery, gracz usuwa jeden kamień z czwartego pola. Jeśli gracz wyrzuci liczbę większą niż jego najdalszy kamień, usuwa jeden z kamieni z najdalszego pola. (Ta zasada nie dotyczy sytuacji, gdy na danym polu nie ma kamieni, ale kamień nadal znajduje się za danym polem. W takim przypadku gracz musi wykonać normalny ruch kamieniem na planszy.) Jeśli podczas tej końcówki jeden z kamieni znajdzie się poza ogrodzeniem domowym (przeciwnik wyśle go na poprzeczkę, rzucając nim), gracz nie może kontynuować przesuwania kamieni, dopóki wszystkie pozostałe kamienie nie znajdą się z powrotem w ogrodzeniu domowym.

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy usunie ostatni kamień z planszy, zostając zwycięzcą. Oczywiście, możliwe jest również zakończenie gry w trakcie jej trwania (przed rzutem gracza) poprzez złożenie przez gracza rezygnacji przeciwnikowi, co przeciwnik może zaakceptować lub nie.

Punktacja

W grze w Backgammon istnieją trzy poziomy wygranych:

Backgammon – potrójne zwycięstwo. Jeżeli w momencie, gdy gracz wyniesie swój ostatni kamień, przeciwnik ma jeszcze kamień w zewnętrznym polu lub na barze i nie wyniósł jeszcze żadnego kamienia, gracz wygrywa trzykrotność zakładu.

Gammon – podwójne zwycięstwo. Gracz wygrywa podwójną stawkę, jeśli przeciwnik nie zagrał jeszcze żadnym kamieniem (i nie jest to gra w tryktraka).

Zwykła wygrana – prosta wygrana. Jeśli przeciwnikowi uda się przesunąć chociaż jeden kamień, gracz wygrywa prosty zakład.

Istnienie trzech rodzajów wygranych jest również powodem możliwości odmowy rezygnacji. Jeśli gracz chce się poddać, oferuje również odpowiedni typ (wielokrotność zakładu). Jeśli przeciwnikowi nie podoba się oferta, ponieważ uważa, że w grze wygra lepiej, może odrzucić rezygnację i kontynuować grę.

Zakłady

Zakłady są bardzo powszechną częścią gry, dlatego też specjalne kości do zakładów są również częścią wyposażenia gry. Jest to sześcienna kostka, ale zamiast zwykłych cyfr 1-6 na ściankach znajdują się cyfry 2, 4, 8, 16, 32, 64, które oznaczają odpowiednią wielokrotność zakładu bazowego, o który się gra. (Można jednak grać w Backgammona bez podwajania, a nawet bez obstawiania.)

Na początku gry kostki umieszczane są na środku, pomiędzy graczami, liczbą 64 skierowaną ku górze (w danej sytuacji liczba ta zastępuje brakującą, czyli pojedynczą wielokrotność zakładu podstawowego). W trakcie gry, gdy jeden z graczy uzna, że znajduje się w korzystnej pozycji, może zdecydować się na zaproponowanie przeciwnikowi podwójnego zakładu. Może to zrobić tylko na początku swojej tury, przed rzucając kostką. Czyni to, obracając kostkę tak, aby liczba 2 była skierowana ku górze, i przekazując ją przeciwnikowi ze słowami „Oferuję podwojenie”. Przeciwnik ma teraz dwie możliwości: może odrzucić podwojenie. W takim przypadku natychmiast przegrywasz jeden zakład (aktualną wartość oczek na kostkach), a gra się kończy. Jeżeli zaakceptuje podwojenie, zatrzymuje kostkę z dwoma na górze po swojej stronie planszy i od tego momentu zakład jest podwajany. Jednak w miarę rozwoju gry sytuacja może się odwrócić (lub może się okazać, że gracz, który początkowo zaryzykował, nieco przecenił swoją sytuację), więc gracz, który początkowo zaakceptował podwojenie, może zaoferować kolejne podwojenie swojemu przeciwnikowi, który znów ma te same opcje, z tą różnicą, że tym razem są to zakłady podwójne (czyli jeśli odmówi, przegrywa dwukrotność podstawowego zakładu, jeśli zaakceptuje, będzie grał o czterokrotnie większą stawkę). W ten sposób teoretycznie możesz podwoić stawkę tyle razy, ile chcesz w jednej grze (oczywiście w praktyce rzadko się zdarza, aby stawka była wyższa niż 16–32 razy).

Ważne jest, aby podwojenie mógł zaproponować tylko gracz, po którego stronie znajduje się kostka (mówi się, że jest właścicielem kostki). Jedynym wyjątkiem jest początek gry przed pierwszym podwojeniem, gdy kostka znajduje się na środku (bez właściciela).

Po zakończeniu gry wynik normalny (prosta wygrana, gammon, backgammon) mnożony jest przez wartość na kostce do obstawiania. To jest, jeśli na przykład jeżeli gracz podda się w grze gammona, gdy wynik rzutu kostką wynosi 8, zwycięzca otrzymuje 16-krotność zakładu bazowego.

Zapałki

W grze w tryktraka przeciwnicy zazwyczaj nie rozgrywają ani jednej partii, co może zakończyć się bardzo szybko (ale może też trwać dziesiątki minut). Kilka następujących po sobie gier można rozumieć na dwa sposoby:

Gra pieniężna: Gry są stosunkowo niezależne, sumuje się jedynie ich wyniki, a na końcu dokonuje się rozliczenia. (Oczywiście, nie musisz grać o pieniądze, ważna jest zasada, że zwycięzca zostaje gracz, który ostatecznie zdobędzie najwięcej punktów.)

Gra w meczu: Na początku gracze ustalają, do ilu punktów będzie rozgrywany mecz. Następnie wyniki meczów są sumowane i gracz, który pierwszy osiągnie lub przekroczy daną liczbę punktów, wygrywa mecz. Nie jest istotne, ile punktów ma w danym momencie przeciwnik, czy zawodnik zdobył wymaganą liczbę punktów niewielką przewagą, czy też znacznie ją przekroczył, itp.

11. KOSTKA DO GRY

Aby zagrać w grę potrzebujemy 6 kostek i kubka. Gracze rzucają kostką jeden po drugim, a wynik jest zapisywany na podstawie tego, co wypadło (patrz poniżej). Minimalny wynik w każdej rundzie uprawniający do zapisywania wyników wynosi 350. Po osiągnięciu limitu punkty mogą zostać zapisane lub gracz może kontynuować rzucanie, aż powie „dość”, ale jeśli nie uzyska żadnego wyniku, traci wszystko, co osiągnął w tej rundzie. Kostki, które mają wynik, nie są już rzucone w jednej rundzie!!! Jeśli uda Ci się rzucić tak, że na wszystkich 6 kostkach znajdzie się jakiś wynik, musisz rzucić ponownie i musi wyjść jakiś wynik, w przeciwnym razie gracz traci wszystko, co rzucił w jednej rundzie, tzn. Rzut musi zostać potwierdzony.



Wartości:

1=100

5=50

3x liczba (222,333,444,555,666) = 200,300,400,500,600

4x liczba (2222,3333,4444,5555,6666) = 400,600,800,1000,1200

Liczba 5x (22222,33333,44444,55555,66666) = 800,1200,1600,2000,2400

Liczba 6x (222222,333333,444444,555555,666666) = 1600,2400,3200,4000,4800

Wyjątek stanowi jeden: 111=1000, 1111=2000, 11111=4000, 111111=8000

Na przykład pary (22-44-55) = 1000

Procedura (123456) = 1500

UWAGA: istnieje nieskończenie wiele wariantów gry w kości, inne warianty znajdziesz w dowolnym miejscu Internetu.

12. RULETKA

Podstawowe zasady gry w ruletkę

Zasady te dotyczą zarówno kasyn naziemnych, jak i internetowych.

Podstawową zasadą gry w ruletkę jest odgadnięcie zwycięskiego numeru.

Wygrywającym numerem jest ten, na którym pozostanie koło ruletki po zakręceniu.

piłka.



Czas na zakłady

Gracze w ruletkę zawsze rozpoczynają obstawianie zakładów od krupiera, przed rozpoczęciem każdej nowej gry. W ruletkach elektronicznych, po otwarciu czasu na obstawianie, na wyświetlaczu w oknie „pozostały czas” wyświetla się czas pozostały do obstawienia zakładów. W przypadku internetowej wersji ruletki nie musisz zmagać się z tą sytuacją, grasz sam i kręcisz kołem ruletki tak, jak uważasz za stosowne.

Gra rozpoczyna się w momencie, gdy krupier zakończy czas obstawiania i wyrzuci kulkę w kierunku przeciwnym do kierunku obrotu koła ruletki. Gdy kulka przestaje przeskakiwać nad poszczególnymi numerami i zatrzymuje się na jednym numerze ruletki, krupier ogłasza graczom zwycięski numer i zaznacza go na ekranie ruletki za pomocą przycisku do papieru.

Pojedynczy limit zakładu

W przypadku poszczególnych rodzajów ruletki maksymalne i minimalne limity zakładów mogą być różne. W ruletce internetowej limit podany jest na tabliczce na stole do ruletki, wskazując minimalny i maksymalny możliwy zakład.

Podobnie jest w kasynie stacjonarnym. Możesz też zapytać krupiera.

Podobnie mogą obowiązywać limity dla różnych kombinacji zakładów. Nie musisz się o nic martwić, jeśli przekroczysz limit w ruletce elektronicznej, pojawi się okno ostrzegawcze. W kasynie stacjonarnym krupier obsługujący stół do ruletki poinformuje Cię o tym.

Umieszczanie żetonów na płótnie

W grze w ruletkę obstawianie odbywa się za pomocą żetonów. Gracz otrzymuje żetony, wymieniając je na prawdziwe pieniądze przy wejściu do kasyna lub przesyłając je na swoje konto w przypadku kasyna online.

W ruletce online żetony umieszcza się na ekranie gry, klikając kursorem myszy na żetonie o żądanej wartości. Następnie klikasz na liczbę, która Twoim zdaniem wygra, a kulka ruletki zatrzymuje się na niej.

W ten sam sposób możesz obstawiać wiele żetonów na wiele różnych liczb jednocześnie. Zakłady można łatwo powtórzyć używając przycisku „Powtórz zakład”.

System ruletki zapamiętuje ostatni zakład i automatycznie ustawia dla Ciebie nowy.

Zakłady wewnętrzne i zewnętrzne

Stół do ruletki zawiera ekran przeznaczony do obstawiania zakładów. Płótno zawiera 37 liczb od 0 do 36 ułożonych w 3 kolumnach i 12 wierszach. Zero umieszczone jest na górze kolumn zwróconych w stronę stołu do ruletki.

Płótno do obstawiania zakładów ma dwa obszary obstawiania, wewnętrzny i zewnętrzny. Zakłady wewnętrzne przeznaczone są do obstawiania pojedynczych liczb od 0 do 36. Zakłady zewnętrzne przeznaczone są do zakładów kombinowanych. Można na przykład obstawiać kolumnę 12 liczb albo pojedynczy kolor.

Podczas gry w ruletkę online grupy zakładów zewnętrznych są wstępnie wybrane i wystarczy, że użyjesz myszy, aby wybrać odpowiedni zakład na stole do ruletki.

Współczynniki wypłat

Dla poszczególnych zakładów obowiązują różne współczynniki wypłat. Poniżej znajduje się tabela zakładów, ich współczynników wypłat i rozmieszczenia żetonów na planszy ruletki.

Sázka	Počet čísel	Poloha žetonu	Poměr
Přesné číslo	1	Libovolné číselné pole od 0 do 36	35:1
Rozdělená sázka	2	Dělicí mřížka oddělující dvě sousední čísla	17:1
Sázka na řadu	3	Krajní vnější mřížka vodorovně řady tří čísel	11:1
Rohová sázka	4	Roh mřížky kde sousedí čtyři čísla	8:1
Šest čísel	6	Vnější hraniční čára v průsečíku dvou vodorovných řad tří čísel.	5:1
Tucet	12	Pole označená „1st 12“ nebo „P12“(1-12); „2nd 12“ nebo „M12“ (13-24) nebo „3rd 12“ nebo „D12“ (25-36)	2:1
Sloupec	12	Do pole přímo pod libovolnou svislou řadou 12 čísel	2:1
Červená	18	Do pole označeného červeným kosočtvercem	1:1
Černá	18	Do pole označeného černým kosočtvercem	1:1
Sudá/Pair*	18	Do pole označeného „EVEN“ nebo „PAIR“	1:1
Lichá/Impair*	18	Do pole označeného „ODD“ nebo „IMPAIR“	1:1
Vysoká/Manque*	18 (1 až 18)	Do pole označeného „1 to 18“ nebo „MANQUE“	1:1
Nížká/Passe*	18 (19 až 36)	Do pole označeného „19 to 36“ nebo „PASSE“	1:1

13. WIJĄCY SIĘ

W curlingu rywalizują ze sobą dwie drużyny składające się z czterech osób. Ich gracze są wyznaczani według kolejności, w jakiej wypuszczają swoje kamienie w drużynie, przy czym „prowadzący” (ten, który wypuszcza pierwszy), następnie „drugi”, „trzeci” i ostatni jest „czwarty”. Najczęściej trzeci zawodnik w kolejności jest także „vice-skipem”, a czwarty „skipem”.



Skip jest kluczowym zawodnikiem drużyny, zarówno dlatego, że jako ostatni wyrzuca kamienie, jak i dlatego, że w decydującym stopniu decyduje o taktyce całego zespołu. Choć jest to najczęstsza opcja, może się również zdarzyć, że skip (ten, który ustala taktykę) jest jednocześnie „prowadzącym”, więc to on wypuszcza kamienie jako pierwszy. Kolejność graczy oraz pozycje skipa i vice-skipa muszą zostać ustalone przed meczem i nie mogą zostać zmienione w trakcie meczu.

Mecz składa się z ośmiu lub dziesięciu rund (nazywanych również „endem”). W każdym z końcówek celem graczy jest umieszczenie i utrzymanie jak największej liczby kamieni swojej drużyny jak najbliżej środka okręgów docelowych, uniemożliwiając jednocześnie przeciwnej drużynie zrobienie tego samego (poprzez odpowiednie umieszczenie odrzuconych kamieni lub zmiatanie).[6] Kamienie, które znajdują się poza polem gry, tzn. nie osiągnęły linii „hog”, przekroczyły linię końcową lub dotknęły linii bocznej, zostają wyeliminowane z rundy. Zawodnicy, z wyjątkiem tych, którzy rozpoczynają grę, mogą również uderzyć kamieniem, który został wypuszczony, w kamień przeciwnika.

Pomiar kamienia za pomocą suwmiarki mikrometrycznej

Gdy wszystkie kamienie danego końca zostaną wypuszczone, zdobyte punkty są sumowane. Za każdy kamień znajdujący się w okręgach docelowych i bliżej ich środka niż najbliższy kamień przeciwnika, drużyna zdobywa jeden punkt.[1] W przypadku niepewności co do odległości kamieni od środka okręgów docelowych, odległość tę ustala się za pomocą taśmy mierniczej; w innych przypadkach gołym okiem. Zespół może w ten sposób zdobyć od 1 do 8 punktów, przeciwnik zawsze nie zdobywa żadnego. Jeśli jednak na koniec rundy w kółkach nie pozostaną żadne kamienie, obie drużyny kończą rundę bez zdobywania punktów. Następną rundą zawsze rozgrywana jest na przeciwnym końcu toru niż runda poprzednia.

Zespół grający czerwonymi kamieniami zdobywa 1 punkt, ponieważ jego kamień znajduje się bliżej środka okręgów docelowych niż najbliższy kamień przeciwnika (ten po prawej).

Zwycięzcą meczu zostaje drużyna, która na koniec ma więcej punktów. W przypadku remisu rozgrywana jest dogrywka. Jeden mecz trwa około dwóch do dwóch i pół godziny.

Koniec

Zawodnik rzucający chwytka kamień za uchwyt, kopie stopą w blok startowy i wykonuje głęboki przysiad, mając na sobie wsuwane buty. Wlecze za sobą drugą nogę.[6] Przesuwa kamień po lodzie i wyrzuca go w kierunku celu znajdującego się przed linią strzału.

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy ma dwa kamienie. Zespoły rzucają kamieniami na zmianę. O tym, która drużyna zacznie rzucać, decyduje losowanie. Grę zazwyczaj rozpoczyna drużyna, która przegrała losowanie. Najpierw dwaj pierwsi gracze w swoich drużynach wypuszczają swoje kamienie, po nich robią to drudzy gracze, później trzeci i na końcu sternicy. Wszyscy gracze rzucają drugim kamieniem w tej samej kolejności. Członkowie drużyny, w której znajduje się zawodnik rzucający, mogą używać mioteł, aby skorygować tor lotu rzuconego kamienia, zgodnie z poleceniami kapitana. Tego zamachu nie można wykonać dalej niż do linii tee, czyli linii prostopadłej do osi kursu, przecinającej okręgi docelowe. Po przekroczeniu tej linii członkowie przeciwnej drużyny mogą ponownie zmiatać zgodnie z instrukcjami swojego kapitana.

Po rzuceniu wszystkich 16 kamieni (po osiem z każdej strony) punkty są podliczane, a drużyny rozpoczynają kolejną rundę meczu. Zazwyczaj rozpoczyna drużyna, która wygrała poprzednią rundę.

*Są to dokładne zasady prawdziwego curlingu, należy je dostosować do curlingu stołowego

14. PODATEK

Liczba graczy: 3

Rodzaj kart: Francuskie - 32 lub 52 karty

Cel gry:

Przebrane lub wygrane są ustalane na podstawie umowy kart posiadanych przez bankiera i przeciwnika.

Jak grać:

Bankier tasuje karty i rozdaje każdemu graczowi po trzy karty. Pozostają rozłożone na stole. Bankier odkrywa po jednej karcie z pozostałej talii. Jeżeli dobierze kartę o tej samej wartości, co karta któregoś z graczy, pobiera od tego gracza prosty zakład. Po trzeciej partii kart kończy się jedna runda. W następnej rundzie, gdy odkryte zostaną kolejne karty, bankier wypłaca graczom wygrane za każdą grę. Gra trwa aż do wyczerpania całej talii.

Jeżeli więcej niż jeden gracz ma kartę o tej samej wartości, co pokazana, wszyscy płacą/zbierają.

Jeśli karta o tej samej wartości, co karta już zagrana w tej rundzie, zostanie zagrana jako możliwa do zagrania karta, wypłacana jest podwójna wartość tej karty. Trzy takie same trójki.



15. POKER

Obecnie najpopularniejszą odmianą tej gry jest tzw. Texas hold'em. W tym wariantcie gracz otrzymuje dwie karty do ręki, a na stół rozdaje się kolejno pięć kart wspólnych.

Najpierw para graczy, siedząca zgodnie z ruchem wskazówek zegara od rozdającego, umieszcza tzw. mały i duży depozyt, który jest ustalany wcześniej.

Następnie krupier rozdaje po dwie karty wszystkim graczom. Każdy, kto chce wziąć udział w grze musi sprawdzić lub podbić duży zakład. Po zakończeniu zakładów krupier rozdaje trzy karty (flop). Gracze obstawiają. Minimalny zakład jest równy dużemu depozytowi. Po zakończeniu zakładów krupier rozdaje kolejną kartę (turn). Gracze znów obstawiają. Po zakończeniu obstawiania krupier rozdaje ostatnią kartę (river) i rozpoczyna się ostatnia runda obstawiania. Wygrywa najsilniejsza kombinacja pięciu kart spośród siedmiu i tzw. „podział puli”, czyli podział wygranej pomiędzy wielu graczy, którzy mają taką samą wygrywającą kombinację. W następnej rundzie rozdaje karty kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara, licząc od aktualnego rozdającego. W tej odmianie pokera nie znamy kombinacji kolorów czterokartowych, stritów, sekwencji narożnych i sekwencji skokowych.



Gra w pięć kart

Rozdano pięć kart, resztę odłożono na bok jako stos. Każdy gracz podejmuje decyzję, czy chce grać, czy nie, po zapoznaniu się z kartami. Nieobecność na meczu jest sygnalizowana słowem pass. Taki gracz kładzie karty w widocznym miejscu na stole. Pozostali gracze wpłacają do puli podstawowy depozyt w ustalonej wysokości. Następnie bankier rozdaje karty graczom. Można wymienić maksymalnie trzy karty, za każdą z nich należy uiścić na rzecz banku ustaloną kaucję.

Podczas gry gracze albo zatrzymują swój zakład, albo pasują. Mogą również podwyższyć swoją ofertę, informując o tym innych graczy. Ostatni gracz pozostający w grze wygrywa pulę. Jeśli kilku graczy wstrzymało się od licytacji i nie podbiło już puli, pokazują oni swoje karty na stole i porównują wartości swoich rąk. Jeśli jedna lub dwie pary są równe, o zwycięzcy decydują karty spoza pary.

Rozgrywka

Gra na pieniądze: W tym trybie gracz może kupić tyle żetonów (żetonów hazardowych), ile uzna za stosowne. W przypadku większości tych gier obowiązują ograniczenia dotyczące maksymalnej i minimalnej kwoty zakupu żetonów. W grach gotówkowych każdy żeton reprezentuje prawdziwe pieniądze, więc nie trzeba czekać na zwycięzcę. Gracze mogą wchodzić do gry gotówkowej i wychodzić z niej, kiedy chcą, a wypłata jest uzależniona od liczby posiadanych aktualnie żetonów.

Sit & go (SnG): W tej metodzie, po uiszczeniu jednorazowej opłaty wpisowej, każdy gracz otrzymuje ustaloną liczbę żetonów (żetonów hazardowych), za pomocą których może kontynuować grę. Gracze zazwyczaj siadają przy jednym stole. Gra SnG kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie wszystkie żetony w grze. Istnieją jednak również warianty (np. Double or Nothing), w których kilka osób wygrywa jednocześnie i wygrywa tę samą, z góry ustaloną kwotę, niezależnie od tego, ile żetonów aktualnie posiadają. Pozycja graczy w rankingu opiera się na tym, jak stopniowo odpadali z gry, co oznacza, że nie posiadali już żadnych żetonów. Specyfiką SnG jest to, że zawsze z góry ustala się, ile miejsc zostanie opłaconych, czy będzie to pierwsze, pierwsze trzy czy więcej. Wygrana w pierwszym z nich jest zazwyczaj 3-5 razy większa niż wpisowe do SnG, gdyby gra była rozgrywana przy jednym stole.

Turnieje: Ten sposób gry nie różni się wiele od turniejów Sit & Go. Po uiszczeniu opłaty za wstęp do gry, gracze otrzymują ustaloną liczbę żetonów i siadają przy stołach. Główną różnicą jest to, że turnieje rozgrywane są przy wielu stołach, bierze więc w nich udział większa liczba graczy, a wygrane za pierwsze miejsca są wielokrotnie wyższe niż opłata wpisowa do turnieju.

Wygrywające

kombinacje: • Wysoka karta - wysoka karta (karta o najwyższej wartości) •

Jedna para - jedna para

• Dwie pary - dwie pary •

Trójka - trójka • Strit - strit (pięć kart z rzędu w różnych

kolorach) • Kolor - kolor (pięć kart tego

samego koloru) • Full - trzy karty i para o tej samej

wartości • Karetka - cztery karty o tej samej wartości (czasami

nazywane również „Pokerem”) • Poker - czysty strit (pięć kart z rzędu i

w tym samym kolorze) • Poker królewski - królewski strit (10, J, Q, K, A w jednym kolorze)

