



# Χαρτοπαίγνια

„Ένα παιχνίδι, ατέλειωτη διασκέδαση“

# Οδηγίες χρήσεως εντός



7

8

9

10

Βαλές

Ντάμα

Ρήγας

Άσος

# Δοκιμάστε πολλές επιλογές παιχνιδιών

## Babka (ΓΙΑΓΙΑ)

**Αριθμός παικτών:** 3 - 5

**Βαθμοί (μικρότερο προς μεγαλύτερο):** 7, 8, 9, 10, Βαλές, Ντάμα, Ρήγας, Άσσοσ

**Το παιχνίδι:** Το παιχνίδι είναι εύκολο ακόμα και για παιδιά και αυτός είναι ο λόγος που τους αρέσει. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσετε τον μικρότερο αριθμό αρνητικών πόντων σε συγκεκριμένες κάρτες. Για κάθε κάρτα με καρδιά, παίρνετε δύο αρνητικούς πόντους και για τον Βαλέ τέσσερις.

**Κανόνες:** Κατά την έναρξη του παιχνιδιού, κάθε παίκτης παίρνει ίσο αριθμό καρτών (αν δεν υπάρχει ισάριθμος αριθμός παικτών, είναι απαραίτητο να προσαρμόσετε πρώτα τον συνολικό αριθμό καρτών. Ο παίκτης στα αριστερά του ντίλερ ξεκινά και συνεχίζουν όπως οι δείκτες του ρολογιού, ο καθένας παίζει μία κάρτα ενώ ακολουθεί το κοστούμι (δεν είναι όμως απαραίτητο να μεγαλύτερα χαρτιά). Εάν ένας παίκτης δεν έχει το κοστούμι, μπορεί να παίξει διαφορετικό. Τα κοστούμια είναι ίσα σε αυτό το παιχνίδι (χωρίς ατού). Στο τέλος του πρώτου γύρου, ο παίκτης που έπαιξε την υψηλότερη αξία του ανοιγόμενου κοστούμι συλλέγει όλες τις κάρτες (αν ο αρχικός παίκτης έπαιξε ένα κοστούμι που άλλοι δεν είχε, συλλέγει τις κάρτες στο τέλος του γύρου). Κατά τη διάρκεια του δεύτερου γύρου ξεκινά ο παίκτης που συγκέντρωσε τις κάρτες, στους επόμενους γύρους οι παίκτες ξεκινούν κατά τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Μόλις απουσιάζουν οι παίκτες, μετράνε τα σημεία πέναλτι από τις κάρτες που έπαιξαν (εκείνες που έπρεπε να συλλέξουν). Όποιος έχει τον μικρότερο αριθμό πόντων πέναλτι κερδίζει.

## Ferbl / Poker

**Αριθμός παικτών:** 4+

**Βαθμοί (μικρότερο προς μεγαλύτερο):** Κάρτες: 7, 8, 9, 10, Βαλές = 10, Ντάμα = 10, Ρήγας = 10, Άσος = 11

**Το παιχνίδι:** Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να αποκτήσετε το υψηλότερο ποσό καρτών ίδιου χρώματος ή να πάρετε τρία ή τέσσερα φύλλα της ίδιας αξίας.

**Κανόνες:** Οι κάρτες μοιράζονται σε δύο. Ο παίκτης στην αριστερή πλευρά του ντήλερ κάνει μια βασική προσφορά και παίρνει δύο ακόμα κάρτες. Άλλοι παίκτες είτε καλέστε την προσφορά και λάβετε δύο ακόμα κάρτες ή ανακοινώστε ένα «πέρασμα» και τερματίστε. Ο τελευταίος παίκτης μπορεί να αυξήσει την προσφορά. Αν οι παίκτες δεν θέλουν να διπλώσουν και να χάσουν την ευκαιρία να κερδίσουν την τράπεζα, πρέπει πάντα να καλέσουν την προσφορά. Το δικαίωμα να ανεβάσει ένα στοίχημα περνά κάθε γύρο σε έναν παίκτη στα δεξιά. Αν αυτός ο παίκτης δεν θέλει να αυξήσει την προσφορά αλλά να τον καλέσει μόνο, λένε „Κλείσιμο“. Οι παίκτες που είναι ακόμα στο παιχνίδι δείχνουν τα χαρτιά τους: το χέρι με την υψηλότερη αξία παίρνει την τράπεζα.

## Durak

**Αριθμός παικτών:** 2, 3, και ιδανικά, 4 παίκτες

**Βαθμοί (μικρότερο προς μεγαλύτερο):** 7, 8, 9, 10, Βαλές, Upper Βαλές, Ρήγας, Άσος

**Το παιχνίδι:** Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να ξεφορτωθείς όλες τις κάρτες όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

**Κανόνες:** Ο τελευταίος παίκτης που έχει μία ή περισσότερες κάρτες έχει χάσει. Ολόκληρη η τράπουλα των καρτών διανέμεται στην αρχή (σε δύο). Ο παίκτης στην αριστερή πλευρά του ντήλερ αρχίζει παίζοντας μία κάρτα. Ο επόμενος παίκτης πρέπει να κερδίσει την κάρτα και επίσης να παίξει μια δεύτερη κάρτα της επιλογής τους. Μπορείτε να κερδίσετε μια κάρτα με μια κάρτα του ίδιου χρώματος και μεγαλύτερης αξίας ή με ατού. Εάν δεν μπορείτε να νικήσετε την κάρτα, πρέπει να πάρετε ολόκληρη την στοίβα καρτών. Τα ατού μπορούν να ανακοινωθούν πριν από την έναρξη του παιχνιδιού ή κατά τη διάρκεια αλλά δεν μπορούν να αλλάξουν μετά την αναγγελία. Εάν ένας παίκτης παίζει την τελευταία κάρτα που έχει στη διάθεσή του και δεν έχουν απομείνει άλλες (αφήνει το παιχνίδι), „μαζευετε“ η στοίβα και αφήνεται στην άκρη για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

# Kemps

**Αριθμός παικτών:** Αυτό το παιχνίδι καρτών έχει σχεδιαστεί για έναν άρτιο αριθμό παικτών. Ο ιδανικός αριθμός είναι 4.

**Βαθμοί:**

**Το παιχνίδι:** Το παιχνίδι παίζεται σε ομάδες των δύο. Κάθε ομάδα επιλέγει ένα μυστικό σήμα και ο σκοπός του κάθε παίκτη είναι να συγκεντρώσει τέσσερις κάρτες του ίδιου είδους και στη συνέχεια να δώσει σήμα στον συνεργάτη του (π.χ. με μία κίνηση του χεριού, αγγίζοντας το πόδι του κάτω από το τραπέζι, λέγοντας μια συγκεκριμένη μυστική λέξη δυνατά - οτιδήποτε μπορεί να θεωρηθεί σήμα).

**Κανόνες:** Το παιχνίδι ξεκινά με την τοποθέτηση τεσσάρων καρτών άσων στην κορυφή, και οι παίκτες τους ανταλλάσσουν τις κάρτες που τους είχαν μοιραστεί. Προσπαθούν να συγκεντρώσουν τέσσερα ίδια είδη. Όταν ένας παίκτης σηματοδοτήσει ότι έχουν τέσσερα του ενός είδους, ο συνεργάτης του φωνάζει „kemps“. Η ομάδα παίρνει ένα πόντο. Εάν η άλλη ομάδα υποψιαστεί αυτήν την κίνηση ή αναγνωρίσει το σήμα τους, μπορούν να φωνάξουν „Stop Kemp“. Αν έχουν δίκιο, παίρνουν ένα πόντο, αν όχι, ο πόντος πηγαίνει στην άλλη ομάδα. Αν και οι δύο παίκτες πάρουν τέσσερα του ενός είδους, λένε „διπλό Kemp“. Στην περίπτωση αυτή, κερδίζουν δύο πόντους. Μερικοί κανόνες λένε ότι όταν χρησιμοποιείτε μία τράπουλα 32 φύλλων, όλες οι κάρτες από το επτά έως το δέκα αφαιρούνται. Αφού μοιραστούν τα χαρτιά, ο πρώτος παίκτης μπορεί να περάσει μια κάρτα που δεν θέλει στον επόμενο. Αυτό συνεχίζετε μέχρι κάποιος να φωνάξει „Kemps“ ή „stop Kemp“.

# Μαυρός Βαλές ή 21

**Αριθμός παικτών:** 2+

**Βαθμοί (μικρότερο προς μεγαλύτερο):** Κάρτες: 7, 8, 9, 10, Βαλές = 1, Ντάμα = 1, Ρήγας = 2, Άσσος = 11

**Το παιχνίδι:** Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσεις όσο το δυνατόν πιο κοντά στην 21 (αλλά όχι να την ξεπεράσεις).

**Κανόνες:** Ιδανικό παιχνίδι είναι 5 άτομα κ με μια τραπουλα. Αφαιρείς 5αρια κ 6αρια κ όλες τις φιγούρες (εννοείται εκτός κ οι joker), οπότε παίζεις με 32 χαρτιά. Αρχικά κάνει "μανα" αυτός που θα τραβήξει τον Άσσο.. παίζουμε δεξιόστροφα. "Στούκι" γίνεται στον 3πλασιασμό του αρχικού πονταρισματος της "μανας" Παίρνουν όλοι 1 φύλλο και μετά ο πρώτος ποντάρει και παίρνει φύλλα μέχρι να σταματήσει ή να καεί. Παίζει με κλειστά φύλλα. Αν κάνει 21 κερδίζει κατευθείαν χωρίς να παίξει η μάνα. Με ίδιο σύνολο κερδίζει η μάνα. (ισοβαθμία κερδίζει η μάνα παντα). Άμα θες βάζεις και κάποιο όριο για πονταρίσματα πριν το "στούκι". Ο άσσος σε αντίθεση με την 31 μετράει μόνο για 11. Δύο άσσοι όμως είναι 21 στα 3 7αρια παίρνει ότι υπάρχει μέσα... επίσης η μάνα μπορεί να καφει έως 2 φυλλα (στο συνολικό χρόνο που κάνει μάνα) πριν μοιρασει στον παικτη που παίζει μαζί του κ τα ίδια φύλλα μπορούν να καφουν εκείνη την στιγμή κ οι υπολοίποι παικτες (τα ίδια νομερα δηλαδή που θα "κάφει" η μάνα). Τελος,η μάνα μπορεί να ξανακάνει μάνα (x2 ή x3 φορές επαναλαμβανόμενα) αν έχασε τα λεφτα που είχε βαλει μέσα στην 1η ολοκληρωμενη γυρα. Η μάνα παίζει με τον καθένα ξεχωριστα κ εννοείται το 1ο φύλλο είναι κλειστο σε όλους κ μονο η μάνα οποτε ερχεται η σειρα της ανοιγει το 1ο φύλλο κ τα υπολοιπα που θα ριξει. Στο θεμα πονταρισμα η μάνα μπορεί να δεχτει να τα πονταρεις ολα οσα έχει μέσα απο την 1η γυρα αλλιως οριζει απο την αρχη το max πονταρισμα της 1ης γυρας. Όταν τελειώσει η τραπουλα το τελευταίο φύλλο ή το καλυπτεις παντα με joker (ωστε να μην φανει όταν μοιραζεις) ή το μπερδευεις με τα υπολοιπα που παιχτηκαν στις προηγουμενες γυρες ή δε σηκωνεις την τραπουλα απο το τραπεζι. τελος η 5φυλλια κερδιζει κ ας μην εφερε συνολο 21 (η 5φυλλια κ τα 3 7αρια ισχυουν μονο με μια τραπουλα). Η μάνα έχει δικαίωμα να δει τα φύλλα του αντιπαλου παικτη μετά το περας της μεταξύ τους "μονομαχίας" αν είναι πάνω από 2 κάρτες... έως 2 όχι διότι δεν κινδυνεύει να καηκε κ να συνεχίσε ο αντιπαλος να τραβαει κάρτες.



## Mau Mau

**Αριθμός παικτών:** 2 - 5

**Βαθμοί (μικρότερο προς μεγαλύτερο):** 7, 8, 9, 10, Βαλές = 2, Upper = 3, Ρήγας = 4, Άσσος = 11

**Το παιχνίδι:** Οι παίκτες προσπαθούν να απαλλαγούν από όλες τις κάρτες τους το συντομότερο δυνατό. Όποιος το επιτύχει αυτό πρώτος, κερδίζει.

**Κανόνες:** Οι κάρτες μοιράζονται ανά 5 στον κάθε παίκτη, οι υπόλοιπες παραμένουν στη συσκευασία. Πάνω στη στοίβα των καρτών αποκαλύπτεται η επάνω κάρτα. Ξεκινά το άτομο που βρίσκεται στα αριστερά από τον "έμπορο". Παίζει μία κάρτα που ταιριάζει με το "ρόλο" ή την αξία (που σημαίνει ότι μπορεί να αλλάξει το χρώμα) της ανατρεπτικής κάρτας. Το ενδιαφέρον κομμάτι του παιχνιδιού είναι ότι ο Upper Βαλές μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αλλάξει το "ρόλο" σε όποιον λειτουργεί καλύτερα για τον τρέχοντα παίκτη. Εάν ένας παίκτης δεν μπορεί να παίξει καμία κάρτα, πρέπει να τραβήξει από τη στοίβα. Στην περίπτωση του 7 και του Άσσος, ωστόσο, ο επόμενος παίκτης (στα αριστερά) πρέπει να τραβήξει δύο κάρτες (εκτός αν έχει 7 ο ίδιος). Σε αυτή την περίπτωση, ο επόμενος παίκτης αναμένεται να τραβήξει τέσσερα φύλλα και ούτω καθεξής. Στην περίπτωση ενός Άσσου, ο παίκτης στα αριστερά παραλείπει ένα γύρο (εκτός εάν παίζει τον ίδιο τον Άσσο και περάσει το άλμα στον επόμενο παίκτη). Αν η στοίβα στο κέντρο είναι κενή, η στοίβα που αλλάζουν τα φύλλα αναστρέφεται εκτός από την επάνω κάρτα. Όποιος ξεφορτωθεί πρώτος τα χαρτιά του, ανακοινώνει «μαυ» και κερδίζει. Η πιο γρήγορη και πιο διασκεδαστική έκδοση του παιχνιδιού είναι όταν παίζετε μόνο για έναν νικητή. Αν θέλετε, μπορείτε επίσης να συνεχίσετε να παίζετε ή να αποφασίσετε να σταματήσετε μετρώντας την αξία των καρτών στα χέρια των παικτών.

## Pronto κάτι σαν το blackjack

**Αριθμός παικτών:** 2+

**Βαθμοί (μικρότερο προς μεγαλύτερο):** 7, 8, 9, 10, B=10, NT=10, P=10, A=11

**Το παιχνίδι:** Μαζέψτε την υψηλότερη βαθμολογία

**Κανόνες:** Ο ντήλερ δίνει σε όλους μία κάρτα, ξεκινώντας με τον παίκτη στα αριστερά. Στη συνέχεια, λέει σε όλους να βάλουν τα στοιχήματά τους. Στη συνέχεια δίνει δύο επιπλέον κάρτες σε κάθε παίκτη και όλοι γυρίζουν τα φύλλα τους προς τα πάνω. Ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει. Αν έχεις τρία ίδια χαρτιά μετράει ως το πιο δυνατό χέρι. Εάν περισσότεροι από ένας παίκτης έχουν τριάδα, κερδίζει το χέρι με την υψηλότερη βαθμολογία.

## Απατεωνιά

- Αριθμός παικτών:** 2 ή περισσότεροι
- Βαθμοί:** Οι τιμές δεν είναι σημαντικές, μόνο το χρώμα.
- Το παιχνίδι:** Οι παίκτες προσπαθούν να ξεφορτωθούν τα χαρτιά τους το συντομότερο δυνατόν. Νικητής είναι οποιός δεν έχει χαρτιά και βγαίνει ενώ οι άλλοι συνεχίζουν. Ο τελευταίος παίκτης που μένει, είναι ο χαμένος
- Κανόνες:** Οι κάρτες ανακατευνονται και ο ντίλερ βάζει μια κάρτα μπροστά στο κέντρο του κάθε παίκτη, έτσι ώστε κανείς να μην μπορεί να δει το "ρόλο" του παίκτη παρά μόνο αυτός. Μετά ο παίκτης ανακοινώνει το "ρόλο" του δυνατά. Μπορεί να λέει την αλήθεια ή να κάνει μπλόφα, διεκδικώντας διαφορετικό ρόλο από αυτό που πραγματικά είναι. Ο επόμενος παίκτης μπορεί να ελέγξει αν ήταν ψέμα γυρνώντας την κάρτα πριν παίξει την δική του κάρτα. Εάν μπλόφαρε, ο αρχικός παίκτης παίρνει ολόκληρη τη στοίβα των καρτών. Αν έλεγε την αλήθεια, ο παίκτης που προσπάθησε να τον πιάσει παίρνει τη στοίβα.

## Τουαλέτα

- Αριθμός παικτών:** Αυτή η έκδοση λειτουργεί για οποιονδήποτε αριθμό παικτών.
- Βαθμοί:**
- Το παιχνίδι:** Μπορείτε να παίξετε αυτό το παιχνίδι με όλους τους τύπους καρτών. Τα παιδιά θα το αγαπήσουν ιδιαίτερα.
- Κανόνες:** Οι κάρτες ανακατευνονται και μοιράζονται τυχαία πάνω στο τραπέζι. Κατασκευάστε μια „τουαλέτα“ τοποθετώντας δύο κάρτες μεταξύ τους έτσι ώστε να αγγίζουν το επάνω μέρος σαν στέγη. Ορισμένες παραλλαγές του παιχνιδιού είναι, να χτίσετε την τουαλέτα από πέντε φύλλα δίνοντας κλίση στα δύο σετ καρτών, ο ένας εναντίον του άλλου και τοποθετώντας ένα πέμπτο στην κορυφή τους. Οι παίκτες στη συνέχεια επιλέγουν μία κάρτα από το παιχνίδι. Καθώς το παιχνίδι συνεχίζεται, γίνεται όλο και πιο δύσκολο να τραβήξει κανείς τις κάρτες από την αρχική κατασκευή χωρίς να καταρρεύσει. Όταν ένας παίκτης ρίξει την τουαλέτα κάτω τραβώντας μια κάρτα προς τα έξω, κάνει (πέφτει η τουαλέτα). Κατά την αναπαραγωγή της παραλλαγής των 5 καρτών, μπορείτε να κάνετε το παιχνίδι ακόμη πιο δύσκολο βάζοντας την τραβηγμένη κάρτα στην κορυφή της „τουαλέτας“. Ορισμένοι κανόνες απαιτούν επίσης από τους παίκτες να βάζουν μόνο μια κάρτα με το ίδιο σύμβολο ή αξία, στην κορυφή. Ο κάθε παίκτης πρέπει να συνεχίσει να τραβά κάρτες μέχρι να πάρει τελικά το αντίστοιχο που μπορεί να τοποθετηθεί στην κορυφή. Για τα μικρότερα παιδιά, συνιστούμε ένα ταχύτερο παιχνίδι (οι παίκτες πρέπει μόνο να τραβήξουν μια κάρτα έξω), αγνοώντας τον κανόνα σύμβολο / αξία. Η ιδέα θα κρατήσει την προσοχή τους - τα παιδιά θα διασκεδάσουν τόσο πολύ με αυτό το παιχνίδι όχι μόνο λόγω του ονόματός του, αλλά και στο θέαμα της κατάρρευσης των καρτών.