

REGULI DE JOC - MASĂ MULTIFUNCȚIONALĂ



Listă de jocuri:

- Fotbal de masă cu 2 mingi
- masă de biliard, inclusiv 2 tacuri, set de bile, cretă, triunghi
- tenis de masă, inclusiv 2 x bâte de tenis de masă, plasă, 2 x mingi
- hochei pe masă, inclusiv 2 x bătă, 2x puc
- bowling incl. 10 x conuri
- Regina, inclusiv jetoane
- șah, inclusiv piesele
- shuffleboard incl. 6 discuri
- Back Jack incl. cărți
- backgammon, inclusiv jetoane
- zaruri, inclusiv ceașcă și zaruri
- Ruleta, inclusiv ruleta și jetoane
- curling incl. discuri
- Vizualizare incl. carduri
- poker, inclusiv cărți de joc

1. FOTBAL DE MASĂ

1. Începutul jocului: Înainte de începerea jocului, ambele părți vor extrage monede. Câștigătorul are dreptul de a alege un serviciu sau o garnitură. Jocul începe atunci când mingea este aruncată în suprafața de joc. Părțile alternează după fiecare joc.

2. Timp de joc: Fiecare joc se joacă până la 9 bile, a 5-a (a șasea) bilă marcată în ordine este o victorie, dar toate cele 9 bile sunt jucate (pentru a determina scorul).



3. Serviciu: prima echipă care servește este echipa care a câștigat tragerea la sorți și a ales să servească. În restul meciului, echipa care primește golul servește. La mesele care nu au două găuri de intrare, o echipă servește pentru întreaga durată a unui joc, iar în orice al treilea joc, după ce se înscrie al cincilea gol, echipele alternează. Aruncătorul poate încerca să influențeze traiectoria mingii. Este permisă rotirea mingii pentru a influența aruncarea în joc. Un gol nu poate fi marcat de echipa care aruncă înainte ca mingea să atingă piesele. Nici o echipă nu poate juca mingea după o repunere în joc înainte ca aceasta să atingă suprafața de joc. Jucătorul care servește trebuie să verifice dacă adversarul este pregătit să joace următoarea minge. Jucătorul care servește nu poate arunca mingea înainte ca echipa adversă să confirme că este pregătită să joace. Un jucător nu poate amenința poarta decât după pasă și nu poate înscrie de la prima atingere.

4. Minge în joc: Dacă mingea a fost pusă în joc de către jucătorul care a făcut aruncarea, ea rămâne în joc atâta timp cât se află pe masă, la îndemâna oricărui jucător, și nu este declarată moartă sau nu se înscrie un gol.

5. Minge moartă: o minge moartă este o situație în care mingea se oprește și nu se află la îndemâna niciunui jucător. La o masă cu un pahar de acoperire, mingea intră în joc prin înclinarea mesei. Dacă mingea este declarată moartă între unul dintre ghiulele și următorul băț cu două piese, echipa de pe acea parte înclină masa. Dacă mingea este declarată moartă în altă parte, echipa care a atins ultima dată mingea înclină masa. Înclinarea se face în așa fel încât mingea să iasă din poartă în teren sau în lateral. Dacă mingea este moartă pe linia porții, apărătorul înclină masa. Dacă mingea cade în poartă, golul este anulat. Ambele echipe trebuie să cadă de acord asupra acestui lucru și să se asigure că sunt pregătite să joace înainte de a înclina masa. După ce masa a fost înclinată, poarta poate fi amenințată doar după minim două pase, dacă ea cade înainte de acest moment, este anulată și se servește din nou (pentru a servi se folosește o minge de rezervă). În cazul în care mingea de rezervă este deja folosită, echipa care a trimis mingea în poartă va plăti pentru mingi noi și va continua în aceste condiții.

6. Întreruperea jocului: o dată pe meci, fiecare echipă poate solicita o pauză de 30 de secunde, în special pentru întreținerea sau modificarea suprafeței de joc, ștergerea balustradelor, etc. O echipă poate solicita un time-out doar după ce o echipă a marcat un gol. Nu este permisă solicitarea unui time-out în timp ce mingea este în joc. Este permisă o pauză de 60 de secunde între două jocuri. Dacă ambele echipe declară că sunt pregătite să joace înainte de expirarea timpului regulamentar, jocul continuă.

7. Schimbul de locuri: într-un joc pe perechi, fiecare jucător poate juca numai pe ambele bețe desemnate pentru poziția sa. Nu sunt permise înlocuiri în atac sau în apărare în timpul jocului. Înlocuirile pot avea loc numai după încheierea fiecărui joc individual.

8. Rotirea barelor: este interzisă rotirea barelor. Învârtirea este definită ca fiind rotirea unei piese la mai mult de 360 de grade înainte sau după atingerea mingii. Dacă mingea este pusă în mișcare în acest mod, ea trebuie să fie

pasează cu atenție mingea către apărătorul afectat (portarul), care va juca din nou mingea - dar nu trebuie să tragă direct. De asemenea, echipa vinovată este sancționată cu un fault tehnic. Dacă se înscrie un gol dintr-o pasă interzisă sau dacă se înscrie un gol dintr-o "pasă atentă către un apărător", acesta nu se acordă și se folosește o minge de rezervă. În cazul în care mingea de rezervă este deja folosită, echipa care a comis infracțiunea va plăti pentru mingi noi și va continua în condițiile date de apărătorul echipei afectate. Dacă un jucător înscrie un autogol prin întoarcere, acesta este valabil ca punct pentru adversar.

9. Marcarea unui gol: O minge introdusă în poartă contează ca un gol împotriva echipei care apără poarta. O minge care a fost în poartă, dar care ricoșează înapoi în terenul de joc se consideră gol dacă ambele părți sunt de acord (țineți cont de simțul fair-play-ului). Un gol nu se ia în considerare dacă mingea cade în poartă atunci când masa este înclinată pe o minge moartă.

10. Schimbarea de tabere: la sfârșitul fiecărui joc, echipele trebuie să schimbe taberele.

11. Distracție: orice mișcare, orice zgomot care nu este cauzat de bara în care se află mingea poate fi considerat ca fiind o distragere. Jucătorii trebuie să se limiteze la discuțiile de la masă doar la comunicarea în interiorul echipei. Cu excepția complimentelor sincere, nu sunt permise comentarii directe sau indirecte la adresa unui adversar. Nu este permisă strigarea sau distragerea atenției adversarului de la joc. Înjurăturile nu sunt permise. Încălcarea acestor reguli poate constitui motiv de fault tehnic.

12. Fault tehnic: Un fault tehnic este acordat pentru o încălcare a regulilor. Al patrulea fault tehnic într-un meci duce la pierderea cu 9-0 a întregului meci.

13. Tipuri de jocuri

Dublu: doi jucători clasici pe fiecare parte, fiecare controlând câte doi poli Dublu: doar un

singur jucător pe fiecare parte a mesei controlează toți cei patru poli.

Trei contra trei: sunt trei jucători de fiecare parte a mesei, iar unul dintre ei controlează doi stâlpi,

iar ceilalți câte un stâlp Patru contra patru: sunt patru jucători de fiecare parte a mesei, iar fiecare

dintre ei controlează doar un singur stâlp.

2. TAURUL

Scop: Câștigătorul jocului este jucătorul care plasează mai întâi toate bilele de tipul celor care i-au căzut la tragere în găurile de joc și în final plasează o bilă neagră în gaura corectă.



Reguli generale:

Jucătorii trebuie doar să lovească bila albă astfel încât aceasta să se ciocnească cu celelalte bile și să le arunce într-una dintre găuri.

Jucătorii fac cu rândul ori de câte ori un jucător nu reușește să plaseze cel puțin o minge în buzunar sau comite o greșeală.

Bila neagră este aruncată numai după ce au fost jucate toate bilele de un anumit tip.

În cazul în care o bilă neagră este încasată înaintea tuturor bilelor jucătorului care a încasat-o, aceasta este o pierdere.

Strk = lovitură de tac la bila albă

Rush = serie de îmbrânceli care se termină cu o îmbrânceală în care jucătorul nu a reușit să bage mingea în buzunar
Fault = joc ilegal

Faulturi (sau ce nu trebuie să faci):

Faultul este pedepsit prin încetarea atacului jucătorului. Adversarul joacă apoi de 2 ori, adică are 2 încercări de a băga prima minge în buzunar.

Acesta este tratat ca un fault:

- O lovitură în care bila albă nu atinge nicio altă bilă.
- O zvâcnire care aruncă o bilă albă în buzunar. Adversarul joacă apoi din prima linie. Bila albă trebuie să atingă mai întâi bila care se află în cealaltă jumătate a mesei.
- O lovitură în care bila albă atinge prima bila adversă sau bila neagră.
- O împingere în care mingea adversarului este scufundată în buzunar.
- O împingere în care mingea cade de pe masă. În acest caz, mingea este plasată pe punctul din spate.
- Atingerea bilei cu mâna, cu o altă parte a corpului sau cu îmbrăcămintea, atingerea bilei cu o altă parte a tacului decât "pielea", atingerea tacului cu o altă bilă decât cea albă.
- Împingeți tacul într-o bilă care nu este albă.

Cursul jocului:

Lovitură: bilele sunt așezate în poziția de bază (a se vedea imaginea). Unul dintre jucători execută un "shove" prin care încearcă să plaseze orice bilă (cu excepția celei negre) în orice buzunar fără să comită un fault. Dacă reușește, el continuă să joace tipul de minge pe care a încasat-o pentru restul jocului. Adversarul joacă celălalt tip. Dacă nu reușește să plaseze o minge în gaură, adversarul său joacă și încearcă să facă același lucru. Până când se dă un impuls pentru a determina care jucător joacă fiecare minge, jucătorii joacă peste bila albă pe orice minge de pe masă, cu excepția bilei negre.

Joacă pe mingi de un anumit tip: după ce se atribuie un tip de minge unui jucător, jucătorii joacă pe rând. Fiecare jucător poate juca până când face o împingere care nu reușește să bage niciuna dintre bilele sale în buzunar sau până când comite un fault.

Plasarea bilei negre **la sfârșit:** după ce toate bilele au fost plasate, sarcina jucătorului este de a plasa bila neagră în buzunarul opus celui în care a plasat ultima bilă. Dacă reușește, câștigă. Dacă plasează bila neagră în alt buzunar, pierde. De asemenea, dacă comite o greșeală (de exemplu, pune o bilă albă sau o altă bilă în buzunar în același timp cu bila neagră în buzunarul corect), pierde. Dacă un jucător care și-a plasat toate bilele în buzunarele secunde plasează ultima bilă în același buzunar ca și adversarul său, el încearcă să plaseze bila neagră nu în buzunarul opus, ci în același buzunar în care a plasat ultima bilă.

"Trucuri și șmecherii" (sau ce nu știți și la ce trebuie să fiți atenți)

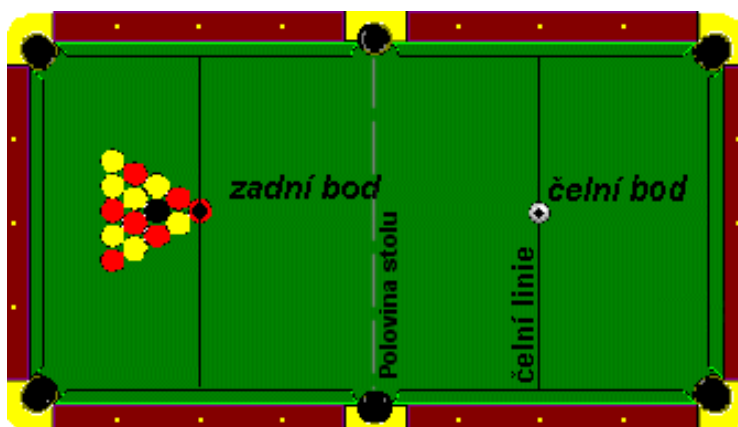
1. Tipul de minge este atribuit unui jucător numai după ce acesta a introdus o minge de acel tip printr-o lovire CORECTĂ, adică nu printr-un fault! În caz contrar, masa este încă deschisă. În practică, acest lucru înseamnă că tipul primei mingi nu este jucat

"reușește cumva să încapă" în buzunar. Făcând fault la o masă deschisă, dăm un anumit avantaj adversarului, care poate profita de faptul că mingea este deja în buzunar și poate juca acest tip de joc. Se aplică aici, în special, că nu putem deschide jocul cu o împingere în care să punem mingea plină peste jumătate și invers. Chiar și după un astfel de fault, echipa adversă are avantajul unei lovituri de departajare în prima linie.

2. Șturile inițiale sunt corecte dacă cel puțin patru mingi arbitrare ajung pe și sar de pe margine. În conformitate cu această regulă, un shootout nu este valabil dacă bilele nu se mișcă aproape deloc sau dacă bila albă nu lovește nicio bilă. În acest caz, și în cazul în care o bilă neagră este încorporată în tragere, tragerea trebuie repetată. Nu există nicio penalizare pentru jucătorul care a efectuat o aruncare incorectă.

3. Albă pe toată masa - înseamnă că un jucător poate plasa bila albă oriunde pe masă după un fault și poate juca de acolo. Acest lucru este posibil în cazul în care adversarul său a comis un fault deliberat pentru a-și întârzia propria pierdere sau o "împingere deranjantă" sau pentru a-i îngreuna adversarului să joace din nou.

4. Sfârșit non-standard - un jucător poate pierde jocul dacă aruncă bila neagră "8" de pe masă sau dacă joacă trei runde consecutive de joc necorespunzător.



3. TENIS DE MASĂ

Jucând mingea

Mingea este jucată exclusiv cu bâta, prin orice parte a acesteia. Mâna care ține bâta, până la încheietura mâinii, este, de asemenea, considerată parte a bâtei.

O minge jucată corect trebuie să atingă cel puțin o dată suprafața mesei din partea adversă.

Înainte de asta, nu trebuie (cu excepția supunerii) să atingă niciun alt obiect în afară de plasă. Structura de fixare a plasei pe masă este, de asemenea, considerată ca făcând parte din plasă. Marginile superioare ale blatului mesei, dar nu și marginile laterale sau inferioare ale blatului, sunt, de asemenea, considerate ca făcând parte din suprafața de joc a mesei.

Mingea jucată nu trebuie neapărat să zboare peste fileu - dacă este jucată departe de masă, ea poate zbura complet în afara fileului, direct în jumătatea adversă a mesei.

Cu excepția serviciului, un jucător trebuie să joace o lovitură numai după ce mingea a atins o dată partea sa de masă, a l t f e l este un punct al adversarului (spre deosebire de tenis, nu trebuie să fie jucat din voleu).



Trimitere

Atunci când servește (pune mingea în joc), mingea trebuie să atingă mai întâi suprafața mesei exact o dată pe partea jucătorului, apoi cel puțin o dată pe partea adversă.

În cazul în care mingea atinge și fileul în timpul serviciului între cele două atingeri ale mesei, serviciul se repetă.

Atunci când servește, mingea trebuie să fie vizibilă pentru adversar în orice moment, din momentul în care părăsește mâna celui care servește și până în momentul în care este jucată. În jocul de dublu, serviciul trebuie să fie efectuat cu mâna încrucișată - din partea dreaptă a mesei și spre partea dreaptă a mesei adversarului.

Serverul trebuie să arunce mingea perpendicular pe palmă deschisă deasupra nivelului mesei, în spatele planului dat de partea din spate a blatului mesei. Înainte de a fi jucată, mingea trebuie să se ridice la cel puțin șaisprezece centimetri de mână.

Mingea câștigătoare - câștigă un punct

Jucătorul înscrie un punct pentru mingea câștigătoare în următoarele cazuri:

- adversarul nu a jucat corect mingea conform capitolului privind jocul mingii și serviciul
- jucătorul a jucat corect mingea, iar mingea, după ce a lovit partea adversă a mesei, a atins ulterior orice altceva în afară de bâta adversarului (de exemplu, s-a întors în cealaltă jumătate a mesei din cauza rotației).
- adversarul atinge masa cu mâna cu care nu joacă sau mută masa.
- adversarul a atins orice parte a corpului sau bâta mingii jucate înainte ca aceasta să ajungă în jumătatea adversă a mesei.

Punctajul și schimbarea serviciului

Un meci constă în seturi individuale și se încheie atunci când unul dintre adversari câștigă un număr prestabilit de seturi (de obicei între două și patru).

Fiecare set se joacă până la unsprezece mingi câștigătoare obținute de un jucător, un jucător trebuie să câștige și cu două mingi - la 10:10 setul continuă până când un jucător nu mai conduce cu două mingi câștigătoare. Serviciile sunt alternate în set până la 10:10 cu câte două pe fiecare parte, iar de la 10:10 cu câte una pe fiecare parte.

Primul set este început de jucătorul extras la serviciu, iar fiecare set următor de către un jucător care nu a început setul precedent.

Schimbarea de tabere

Jucătorii schimbă părțile la începutul fiecărui set.

În cazul în care se joacă un set care nu poate fi urmat de un altul (al cincilea set într-un joc cu trei

victorii, al șaptelea set într-un joc cu patru victorii), jucătorii schimbă din nou tabăra atunci când unul dintre ei ajunge la a cincea minge câștigătoare din set.

4. HOCKEY DE MASĂ

Mai presus de toate, toți jucătorii trebuie să se comporte în conformitate cu următoarea regulă de bază. Jucătorii se vor comporta întotdeauna într-un mod corect și sportiv. Încă de la începuturile sale, hocheiul de masă a fost un sport care s-a angajat să respecte principiile fair-play-ului.



Se potrivește

- Durata brută a meciurilor este de cinci (5) minute.
- Cronometrul nu se oprește chiar dacă pucul părăsește hocheiul.
- Timpul de joc ar trebui să fie măsurat prin intermediul unui jingle sonor.
- Apropierea începerii meciului este anunțată printr-un semnal sonor clar. Acest semnal (muzică sau semnal sonor) trebuie să fie dat între a treizecea (30-a) și a cincisprezecea (15-a) secundă înainte de începerea meciului. Cronometrul trebuie să semnalizeze fără echivoc fie minute individuale, fie treimi din timpul de joc. În plus, ultimele treizeci (30) de secunde ale meciului trebuie să fie umplute cu orice sunet sau melodie. Sfârșitul meciului este anunțat în mod clar printr-un semnal final.
- Dacă meciul trebuie reluat (de exemplu, dacă cronometrul se defectează), atunci ambii adversari intră în reluare cu numărul de goluri marcate în timpul meciului întrerupt.
- În cazul în care un jucător nu este pregătit să joace în termen de treizeci (30) de secunde de la începerea meciului, atunci acesta pierde automat meciul cu rezultatul specificat în Regulamentul de competiție.
- În cazul în care un jucător se retrage în timpul unui meci și adversarul solicită reluarea meciului, jucătorul care se retrage va pierde automat toate golurile marcate, în timp ce adversarul poate adăuga cinci (5) goluri la golurile sale marcate în timpul meciului.
- În cazul în care meciul din playoff se termină la egalitate, atunci prelungirile (moarte subită) vor decide câștigătorul. Prelungirile încep cu o nouă confruntare. Câștigătorul este primul jucător care înscrie un gol valabil.

Aruncare

- Toate meciurile încep cu pucul în punctul central al panoului. Jocul începe cu semnalul de deschidere. În cazul în care un jucător cedează pucul înainte de acest semnal, atunci se va face o lovitură de departajare.
- Aruncarea se efectuează întotdeauna la punctul central al terenului de joc.
- La fiecare lovitură de departajare, ambii atacanți centrali și ambii fundași stânga trebuie să se afle în jumătatea lor de patinoar și complet în afara cercului central de departajare, în care nu pot intra înainte ca pucul să atingă panoul.
- Pucul trebuie să fie aruncat în mod vizibil pe suprafața de joc de la o înălțime de aproximativ cinci (5) centimetri deasupra capetelor pieselor de joc. Mâna care efectuează aruncarea trebuie să fie în repaus. Pucul trebuie să fie aruncat cu partea plană în jos.
- O repunere în joc poate fi efectuată numai atunci când ambii jucători sunt gata să joace. În cazul în care aruncarea este efectuată incorect, adversarul poate solicita o nouă aruncare sau poate efectua el însuși aruncarea. În cazul în care un jucător face mai multe lovituri de departajare greșite în timpul unui meci din playoff, atunci adversarul poate solicita ca toate loviturile de departajare să fie efectuate de o persoană neutră.
- Un gol valabil nu poate fi marcat până când nu s-au scurs trei (3) secunde de la ultima minge de departajare. Această regulă se aplică chiar dacă aruncarea este efectuată de un jucător neutră.
- Pentru ca un gol la loviturile de departajare să fie valabil, acesta trebuie să atingă janta sau să fie controlat de un alt jucător decât atacantul central.
- În cazul unui meci de prelungiri (moarte subită), un jucător poate solicita ca toate loviturile de departajare să fie efectuate de o persoană neutră sau ambii jucători pot conveni ca pucul să fie întotdeauna plasat la punctul central în locul loviturii de departajare, iar în momentul în care ambii jucători confirmă că sunt pregătiți, persoana neutră va începe meciul prin rostirea cuvântului "acum".

Marcarea golurilor

- Un gol este valabil doar dacă pucul rămâne în plasă. Dacă pucul iese din nou din plasă, jocul continuă fără întrerupere.
- După ce se înscrie un gol, pucul trebuie să fie scos din dispozitivul de prindere a pucului (dacă se folosește unul).
- Un gol marcat printr-o lovitură directă trimisă după ce pucul a fost ridicat prin presiune directă asupra porții sau a portarului nu este valabil. Dacă golul a fost marcat după o astfel de lovitură indirectă (prin ricoșeu de pe panouri sau de pe o piesă), atunci golul este valabil.
- Dacă una dintre piese oprește pucul și apoi înscrie un gol cu o lovitură directă a pucului în picioare cu o altă piesă decât bățul, golul este anulat. Este permisă marcarea unui gol cu piciorul drept al piesei de joc numai dacă acesta este folosit pentru a trage în același mod ca și crosa de hochei (adică prin rotirea piesei). Un gol marcat cu o altă piesă decât crosa de hochei este valabil doar dacă pucul este oprit din alt motiv decât oprirea piesei de marcat.
- Un gol nu este valabil dacă este marcat în același timp cu semnalul de final de meci.
- Un gol este valabil dacă orice piesă de joc este deteriorată în momentul în care este marcat.
- Un gol nu este valabil dacă este marcat cu ajutorul unei mișcări complete de hochei.

Pucul în vinclu

- În cazul în care pucul se oprește în spațiul de joc și atinge linia de poartă, jucătorul care se apără poate opri jocul și poate face o lovitură de departajare după ce spune cuvântul "blocaj".
- Un blocaj nu poate fi efectuat dacă pucul se oprește în spațiul de joc, dar nu atinge linia porții.

Posesia pucului

- Este interzisă rămânerea în posesia pucului fără a face o încercare clară de a înscrie. Acest tip de joc este evaluat ca joc pasiv.
- Dacă un jucător consideră că jocul adversarului său este pasiv, atunci își poate avertiza adversarul spunând "joc pasiv". Jucătorul aflat în posesia pucului are șansa de a-și schimba jocul după acest avertisment. Dacă adversarul continuă să joace pasiv, jucătorul poate solicita o lovitură de departajare.
- În cazul în care pucul este în posesia unei piese fără o pasă sau un șut, atunci nu se poate da un avertisment de joc pasiv decât după ce au trecut cinci (5) secunde din momentul în care piesa a intrat în posesia pucului.
- Dacă există un dezacord cu privire la jocul pasiv în timpul oricărei serii de playoff sau dacă mai mulți jucători se plâng de jocul pasiv al unui jucător în timpul unei faze a turneului, atunci adversarii au dreptul de a solicita ca o persoană neutră (arbitru), aprobată de ambii jucători, să fie invitată să urmărească meciurile următoare ale jucătorului respectiv. În cazul în care la meci este prezent un arbitru, atunci jucătorii nu-și atrag reciproc atenția asupra jocului pasiv, ci aruncarea pentru jocul pasiv se face imediat de către arbitrul însuși.
- În cazul în care un jucător încalcă în mod repetat regulile de joc pasiv în timpul turneului, atunci comitetul de arbitri al turneului poate decide să reia jocurile în care au avut loc plângerile. Aceste meciuri trebuie să se desfășoare sub supravegherea arbitrilor. În cazul în care numărul acestor meciuri este prea mare (mai mult de trei (3)), atunci comisia de arbitri poate decide ca jucătorul să piardă toate aceste meciuri prin neprezentare, cu rezultatul specificat în regulamentul competiției.

Interferențe în joc

- Un jucător își poate împinge piesele în timpul jocului numai dacă este în posesia pucului.
- Dacă un jucător înscrie un gol atunci când adversarul împinge piesele, atunci golul rămâne valabil.
- Dacă un jucător observă că piesele adversarului său trebuie împinse, atunci are dreptul să întrerupă jocul și să îi ceară adversarului său să împingă piesele sale. Jucătorul poate relua jocul doar atunci când adversarul său este din nou pregătit.
- Dacă un jucător joacă pucul către o altă piesă a sa în timp ce împinge piesele, atunci trebuie să se facă o confruntare.
- Jocul dur care are ca rezultat scuturarea hocheiului și mișcarea ulterioară a pucului este interzisă.

- Dacă pucul iese din raza de acțiune a unei piese din cauza unei scuturări sau a unei mișcări a întregului hochei, atunci pucul trebuie returnat acelei piese.

Întreruperea meciului

- Dacă există o situație neobișnuită (de exemplu, un stâlp al porții sau o altă parte a crosei de hochei este deteriorată, o poartă cade, luminile se sting, mai multe pucuri se află pe gheață sau cineva/ceva deranjează unul dintre jucători), atunci jocul este oprit imediat. Dacă apare o astfel de situație și nu este evident că ambii adversari sunt conștienți de ea, atunci oricare dintre jucători poate opri jocul cu cuvântul "stop". Meciul se va relua doar atunci când ambii adversari sunt gata să joace din nou.
- În cazul în care s-a pierdut o cantitate de timp de joc care nu este neglijabilă din cauza întreruperii, atunci timpul pierdut se ajustează la restul timpului de joc.
- Un gol marcat în timpul întreruperii jocului nu este valabil.
- Dacă unul dintre jucători are pucul în posesie în momentul întreruperii, atunci jocul se va relua cu pucul în același loc în care se afla înainte de întrerupere. În caz contrar, trebuie să se facă o lovitură de departajare.

5. BOWLING

**Nota - numărarea punctelor se face conform instrucțiunilor de mai jos, ignorați numerotarea de pe tablă, aceasta se referă la un alt joc jucat pe aceeași tablă.*



Jocul de bowling este format din zece părți. Jucătorul aruncă două picături (două aruncări) în fiecare dintre primele nouă părți. În cazul în care primul

toate popicele sunt învinse de prima aruncare, a doua aruncare nu se joacă. În cea de-a zecea secțiune, jucătorul joacă trei lansări dacă se înscrie STRIKE sau SPARE, altfel doar două lansări.

Cum se ține scorul: numărul de popice scăpate în prima rundă se introduce în prima căsuță din stânga sus, numărul de popice scăpate în a doua rundă se introduce în a doua căsuță de lângă prima. Dacă jucătorul doboară toate popicele într-o singură aruncare, caseta este tăiată, iar dacă le doboară în două aruncări, este pur și simplu tăiată. Vedeți mai jos o reprezentare picturală.

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

Exemplu: un jucător doboară trei popice la prima aruncare din prima rundă și doboară restul de 7 popice la a doua aruncare (deci este un SPARE). La prima aruncare din a doua rundă, jucătorul doboară toate popicele deodată, deci este un STRIKE, și nu mai aruncă a doua oară în runda respectivă. În runda următoare, jucătorul doboară doar trei popice. În repriza a patra reușește din nou să SPARE.

STRIKE: Se consideră că s-a realizat o lovitură dacă întregul set de pelete este aruncat atunci când se face prima lansare într-o secțiune. Acest lucru este indicat de un (X) în pătratul mic din stânga sus din secțiune. Numărătoarea pentru o lovitură este de 10 plus numărul de popice căzute în următoarele două lansări.

Dublă: Două lovituri consecutive reprezintă o dublă. Numărătoarea pentru prima lovitură este 20 plus numărul de popice doborâte în prima parte consecutivă după a doua lovitură.

TRIPLU: Trei lovituri consecutive reprezintă o triplă. Pentru a atinge maximul de 300 de puncte, un jucător trebuie să dea 12 lovituri la rând.

SPARE: Un Spare este numărat dacă popicele neînvinse după prima lansare într-o etapă sunt terminate la a doua lansare în aceeași etapă. Aceasta este indicată printr-un semn (/) în pătratul mic din colțul din dreapta sus al secțiunii. Numărătoarea pentru un spare este de 10 plus numărul de popice scăpate la următoarea lansare a jucătorului.

Pentru comoditatea dumneavoastră, am pregătit o tabelă de marcaj - doar imprimați-o.



KOKISKASHOP
Mé internetové obchodní centrum

TEL: 77 40 00 100 FAX: 77 40 00 101 E-MAIL: kokiskashop@seznam.cz

JMÉNO:

JMÉNO:



KOKISKASHOP
Mé internetové obchodní centrum

TEL: 77 40 00 100 FAX: 77 40 00 101 E-MAIL: kokiskashop@seznam.cz

JMÉNO:

JMÉNO:



6. LADY

Jocul de dame este un joc social pentru doi jucători care imită bătălia dintre două armate. Scopul **jocului este de a distruge sau de a captura toate piesele adversarului**, ceea ce înseamnă că un jucător care nu poate juca niciuna dintre piesele sale pentru că nu are niciuna sau pentru că are piesele blocate (capture) pierde.



Jocul de dame se joacă pe o tablă de 64 de pătrățele, alternând întuneric și lumină, cu doar pătrățelele întunecate. Jocul începe cu jucătorul care joacă alb (aici cu roșu) și apoi jucătorii joacă pe rând.

Figuri - există două tipuri de figuri în jocul de dame: pietre și dame. O piatră devine regină dacă ajunge pe ultimul rând (adică pe rândul de unde a început adversarul).

Plimbarea pieselor: pietrele se deplasează doar înainte pe diagonală până la pătratul adiacent liber. Regina poate merge pe orice pătrat de pe diagonală în orice direcție.

Luare sau săritură: o piesă ia o piesă inamică dacă aceasta se află în fața ei în direcția de mișcare pe o diagonală adiacentă și există o altă casă liberă în spatele ei pe aceeași diagonală. Dacă există o altă piesă inamică în spatele pătrățelului liber și un alt pătrățel liber în spatele acestuia, jucătorul trebuie să continue să facă o mutare. Dacă piesa termină de luat în ultimul tur, se transformă în regină, rămâne în picioare pe acel pătrat și se mută ca regină din turul următor.

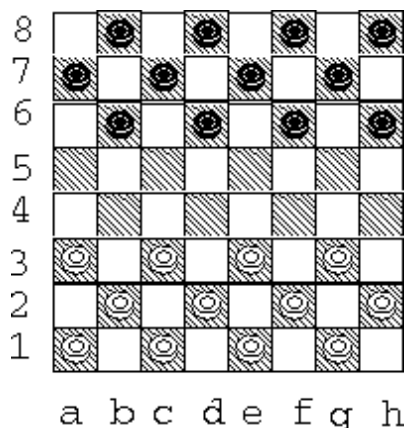
Regina ia o piesă inamică dacă aceasta se află pe aceeași diagonală și dacă există cel puțin un pătrat liber în spatele ei. Dacă există opțiunea de a lua o altă piesă, regina trebuie să continue să ia și este o singură mutare.

Toate piesele capture sunt îndepărtate de pe tablă după ce se termină rândul. Fiecare piesă poate fi luată doar o singură dată.

În cazul în care un jucător poate lua piese cu o piatră și cu o regină, el este obligat să ia cu regina (regina are întotdeauna prioritate în luarea pieselor).

În cazul în care jucătorul are posibilitatea de a alege dintre mai multe opțiuni de săritură, este la latitudinea jucătorului să aleagă care dintre ele. Totuși, nu uitați de regula anterioară!

Luarea cifrelor este obligatorie! În cazul în care adversarul nu ia o piesă nici după un avertisment, acesta pierde implicit jocul.



7. CHESS Echipament:

Necesarul de bază este o tablă de șah, o tablă pătrată de 8×8 care este alternativ întunecată și deschisă (această caracteristică nu este esențială pentru joc, ci este folosită în principal pentru a facilita orientarea). Tabloul poate fi vizualizat ca fiind format din 8 coloane și 8 rânduri. Tabla poate fi privită și ca diagonale (diagonale), secvențe diagonale de câmpuri de aceeași culoare. (Cele mai lungi două dintre acestea sunt denumite diagonale principale.) Coloanele sunt notate de la stânga la dreapta (din perspectiva Albului) prin literele a-h, iar rândurile din față în spate prin numerele 1-8 (tot din perspectiva Albului, adică rândul cel mai apropiat de Alb are numărul 1). Prin combinarea literei și a numărului corespunzător, orice pătrat de pe tablă poate fi numit în mod unic.



De la stânga la dreapta: Rege, Regina, Nebun, Turlă, Cal, Pion
Jocul necesită, de asemenea, două seturi de pietre (piese) - albe și negre. Fiecare set conține:

- 8 pioni
- 2 turnuri
- 2 trăgători
- 2 călăreți
- 1 doamnă
- 1 rege



Poziția inițială:

În primul rând, se folosește metoda adecvată (prin tragere la sorți, în conformitate cu regulile specificate ale competiției etc.) pentru a determina ce jucător va juca cu piesele albe. De asemenea, el va începe jocul, ceea ce reprezintă un avantaj în joc (vezi și mai jos).

Înainte de a începe jocul, tabla este întoarsă astfel încât Albul să aibă un colț negru în stânga sa (pătratul a1). Pietrele sunt apoi așezate în poziția inițială prezentată în diagramă. Primul rând conține (de la stânga la dreapta) tura, calul, nebunul, nebunul, regina, regele, nebunul, calul și tura. Negrul are prima sa rundă identic distanțată la capătul opus al tablei. Regele și regina sa se află pe aceeași coloană cu regele și regina albilor. Ca mijloc de memorare a poziției reginelor și a regilor, se folosește dictonul "Regina onorează culoarea", adică regina albilor este pe pătratul alb, iar regina negrilor este pe pătratul negru.

Al doilea rând conține toți cei 8 pioni ai albilor, iar penultimul rând conține pionii negrilor.

Loviturile pietrelor:

După cum s-a menționat deja, mutarea fiecărui jucător constă în mutarea unei pietre în conformitate cu regulile (excepție face rocada, în care două pietre sunt mutate simultan, vezi mai jos). Un jucător nu poate renunța la rândul său. Dacă apare o situație în care nu există nicio mutare validă pe care un jucător să o poată face, dar jucătorul nu este amenințat cu un șah (regele jucătorului nu este amenințat, a se vedea mai jos), jocul se termină cu un impas, o remiză. Dacă regele jucătorului este amenințat și nu există nicio mutare validă pe care jucătorul să o poată face, atunci este șah-mat și jucătorul pierde.

Nicio mutare nu poate muta o piatră pe un pătrat care are deja o altă piatră de aceeași culoare. Dacă se face o mutare pe o căsuță în care se află piatra adversarului, aceasta se numește "a lua", iar piatra adversarului este eliminată de pe tablă prin această mutare și nu mai participă la restul jocului.

Diferitele tipuri de pietre diferă prin modul în care se deplasează pe tablă:

Turnul: Turnul se deplasează în rânduri și coloane. Se poate muta de la un anumit câmp la un câmp care se află fie în același rând, fie în aceeași coloană. Cu toate acestea, nu poate sări peste nicio piatră din calea sa.

Călăreț: călărețul se deplasează în salturi în formă de L (două câmpuri drepte și unul lateral sau unul drept și două laterale). El poate sări peste propriile pietre și peste cele ale adversarului său. Călărețul schimbă culoarea pătratului pe care se află la fiecare săritură. El se deplasează întotdeauna de la pătratul alb la cel negru și invers.

Săgetător: Săgetătorul se mișcă pe diagonale. El se poate deplasa de pe un anumit pătrat de-a lungul uneia dintre cele două diagonale pe care se află. Trăgătorul nu poate sări peste nicio piatră din calea sa în timp ce se deplasează. Mișcarea de-a lungul diagonalelor implică faptul că nicio mutare nu poate schimba culoarea pătratului pe care se află trăgătorul. Adică, un trăgător care se află pe un pătrat negru la începutul jocului va putea ajunge doar pe pătrate negre până la sfârșitul jocului. În consecință, trăgătorii unui anumit jucător pot fi, de asemenea (de exemplu, în timpul analizei jocului), numiți "alb sau negru". Cu toate acestea, se folosesc adesea termenii mai puțin confuzi de trăgător în câmp negru și trăgător în câmp alb. (A nu se confunda cu descrierea pietrelor în funcție de jucătorul cărui îi aparțin!) Această caracteristică este, de asemenea, importantă pentru tacticile de joc.

O doamnă: Damele se deplasează pe coloane (rânduri) sau pe diagonale. Acest lucru îi conferă o mobilitate ridicată, pentru care dama este cea mai valoroasă piatră. În mișcarea ei, ea nu trebuie să sară peste nicio piatră care îi stă în cale.

Pion: Un pion se poate deplasa cu unul dintre următoarele tipuri de mișcări:

- Poate avansa un câmp (adică poate avansa cu un loc în coloană) dacă acest câmp este liber.
- Dacă se află în poziția de bază (pe al doilea sau al șaptelea rând), el poate (dar nu este obligat) să avanseze două spații dacă ambele spații sunt goale.
- Poate lua o piatră a adversarului care se află pe o casă adiacentă pe diagonală (prin mutarea pe acea casă).
- În cazul în care un pion amenință o casă pe care pionul adversarului a sărit peste ea prin avansarea cu două case din poziția inițială, atunci pionul respectiv o poate lua ca și cum adversarul ar fi avansat doar o singură casă. Această mutare poate fi efectuată numai imediat după ce adversarul a mutat acest pion. Acest tip de mutare se numește preluare prin trecere (en passant).
- Un pion care a avansat până la ultimul pătrat de pe tablă (al optulea sau primul rând) este îndepărtat de pe tablă în aceeași rundă și înlocuit pe acel pătrat cu o turnă, un nebun, un cal sau o regină, la alegerea imediată a jucătorului. Acest tip de mișcare se numește transformare. Efectul unei pietre transformate este imediat, adică poate, de exemplu, să dea șah sau să participe la șah-mat. (O piatră transformată este de obicei luată din teancul de aruncare, dar aceasta nu este o condiție limitativă; un jucător poate avea teoretic nouă regine în joc în același timp. Practic, însă, această situație extremă apare doar în șahul compozițional).

Regele: Regele nu se poate deplasa pe un pătrat amenințat (un pătrat pe care o piatră adversă ar putea să se deplaseze la următoarea mutare și astfel să ia Regele). Regele se deplasează cu o căsuță în orice direcție, adică pe oricare dintre căsuțele adiacente (inclusiv căsuțele adiacente pe diagonală).

A doua modalitate de a muta regele este așa-numitul roc, în care regele și tura de aceeași culoare sunt mutate simultan într-o situație în care ambele sunt în pozițiile lor inițiale și există un spațiu între ele. Prin această mutare, regele se deplasează două pătrățele spre turn, iar turnul "sare" pe pătratul pe care regele tocmai l-a traversat. Întreaga procedură este considerată o singură mutare a regelui. Nu se poate efectua un roque dacă regele sau turnul care urmează să fie roque a fost deja mutat în acest joc (chiar dacă au revenit în pozițiile lor inițiale). Dacă

dar numai una dintre turnuri a mutat în joc, iar regele nu a mutat încă, castelul poate fi încă turnat cu cealaltă turn (sub rezerva condițiilor de ostracizare). De asemenea, un roc nu poate scăpa de șah (nu poate fi executat dacă regele este amenințat) și nici regele nu poate traversa pătratul amenințat sau ajunge pe acesta. Pe de altă parte, dacă o turn este atacată sau dacă o turn traversează o casă amenințată, nu este împiedicată turnarea.

Atacarea regelui - Șah

Dacă un jucător atacă regele adversarului cu o mutare, adică se mișcă în așa fel încât ar putea lua regele cu următoarea mutare, spunem că a dat șah adversarului său. Dacă apare o astfel de situație, adversarul este obligat să joace pentru a evita amenințarea, adică în unul dintre următoarele moduri:

- Pentru a trage un rege pe un teren care nu este atacat.
- Așezați o piatră în fața regelui, astfel încât piatra care atacă să fie întoarsă. Această metodă nu poate fi folosită în situația în care adversarul atacă regele cu calul său, deoarece calul poate muta (sau lua) peste pietrele de protecție.
- Ridicați piatra care atacă.
- Dacă nu există o astfel de mutare care să respecte regulile, înseamnă șah mat (de asemenea, șah mat, care la origine înseamnă "șahul (regele, conducătorul) este mort"), adică sfârșitul jocului, victoria jucătorului care a atacat cu succes regele adversarului.

Deoarece jucătorul trebuie să protejeze regele atacat (sau jocul se încheie), nu poate exista nicio situație în care jucătorul să ia regele adversarului.

8. SHUFFLEBOARD

Scopul jocului

Scopul jocului este de a muta toate cele 4 pietre alternativ cu adversarul, astfel încât să obțină cel mai mare scor fără a cădea în jgheabul de la capătul mesei (caseta OFF aici).



2 jucători - cum se joacă

Jucătorii stau la același capăt al mesei

Shuffleboard. Jucătorii aruncă o coroană sau stabilesc în alt mod cine va arunca prima piatră și ce culoare vor avea pietrele (este avantajos să arunci ultima piatră.) Primul jucător își aruncă piatra spre cealaltă parte a mesei, care devine capătul marcat. Adversarul său aruncă apoi cu piatra sa în mod similar, încercând să doboare piatra primului jucător. Jucătorii aruncă pe rând până când au aruncat toate cele 8 pietre. După ce le aruncă, se încheie o rundă. Jucătorul a cărui piatră din față se află cel mai departe este câștigătorul runde. Punctajul câștigătorului este adunat și înscris pe tabela de marcaj. Jucătorii se mută apoi în cealaltă parte a mesei, unde se află pietrele. Următoarea rundă se joacă în același mod ca și prima. Câștigătorul runde anterioare aruncă primul. Jocul continuă până când unul dintre jucători ajunge la 15 puncte.

4 jucători - cum se joacă

Joacă 2 echipe de 2 jucători. Fiecare jucător dintr-o echipă se așează la un capăt al mesei. După ce se aruncă o coroană sau după ce se stabilește care echipă va arunca prima și ce culoare vor avea pietrele, jocul începe în același mod ca la un joc în doi jucători - primul jucător își aruncă piatra spre cealaltă parte a mesei, care devine partea marcată. Jucătorul adversar de lângă el aruncă apoi piatra în mod similar. Acești doi jucători aruncă pe rând până când aruncă toate cele 8 pietre. După ce le aruncă, se încheie o rundă. Jucătorul a cărui piatră din față este cea mai îndepărtată (față de jucătorii care au jucat runda) este câștigătorul runde. Punctajul câștigătorului este adunat și înscris pe tabela de marcaj. Jucătorii care se află de cealaltă parte a mesei (unde se află pietrele) elimină pietrele și următoarea rundă începe din partea lor de masă, iar coechipierul câștigătorului runde precedente aruncă primul. Jocul continuă până când una dintre echipe ajunge la 21 de puncte.

Metoda de punctare

După ce toate pietrele au fost aruncate, jucătorul a cărui piatră din față se află cel mai departe de sfârșitul jocului câștigă runda. Punctajul câștigătorului = se adună valorile tuturor pietrelor care se află în fața pietrelor jucătorului care a pierdut. Doar câștigătorul runde înscrie puncte.

Valoarea pietrelor de scor ale câștigătorului depinde de zona în care se află. Există 3 zone, și anume a TREIA, A DOUA și PRIMA zonă, plus o a patra zonă bonus pentru o piatră care se extinde peste capătul mesei.

- Piatra câștigătoare care atinge sau se află în fața celei de-a doua linii (a se vedea imaginea) și care nu se află pe prima linie de fault cea mai apropiată de jucător se află în zona 1 și marchează 1 punct.
- Piatra învingătorului care a atins sau se află în fața liniei a treia și nu se află pe linia a doua se află în zona 2 și marchează 2 puncte.
- Pietrele câștigătoare care se află între linia a treia și capătul mesei, dar nu se află pe linia a treia și nu se extind peste capătul mesei, primesc 3 puncte.
- Pietrele câștigătorului care depășesc în orice parte marginea mesei se numesc "Hanger" sau "Shipper" și primesc 4 puncte.
- Nu există un câștigător în caz de egalitate sau dacă nu rămâne nicio piatră pe tablă. Nu contează scorul. În runda următoare, ordinea aruncătorilor se schimbă.
- Pentru a fi corectă, piatra trebuie să rateze linia de fault cea mai apropiată de jucător.

9. BLACK JACK

Principiul:

Fiecare jucător primește două cărți la începutul jocului, iar apoi dealerul îi oferă mai multe cărți. Jucătorul decide după fiecare dintre ele dacă mai vrea sau nu mai vrea. Principiul de bază al jocului este că jucătorul vrea să aibă o valoare a cărții mai apropiată de 21 decât dealerul, dar în acest fel

21 fără a depăși. Câștigătorul este jucătorul care are cel mai mare total în mână la sfârșitul jocului fără

Un jucător a cărui mână are mai mult de 21 de cărți se numește "trop" sau "over".



Cărțile de la 2 la 10 sunt numărate la aceeași valoare ca și cartea, J, Q, K (valet, damă și rege) sunt numărate la 10. Culoarele cărților nu au nicio semnificație. Dacă un jucător are un as numărat ca 11, se numește suma de

"soft" deoarece jucătorul nu poate niciodată să depășească "over" atunci când extrage o altă carte; în caz contrar, suma se numește "hard" (de exemplu, soft 16 sau hard 17).

Obiectivul de bază este de a avea mai multe puncte decât dealerul. Dacă jucătorul este un "trop", pierde întotdeauna, chiar dacă și dealerul este un "trop", ceea ce înseamnă că blackjack-ul îl favorizează pe dealer. Dacă jucătorul și dealerul au același număr de puncte, jocul se încheie la egalitate și nimeni nu câștigă. Fiecare jucător joacă separat împotriva dealerului, astfel încât este posibil ca dealerul să câștige cu unii jucători, să piardă cu unii jucători și să facă egalitate cu alții pe parcursul unui joc.

Distribuirea cărților:

După plasarea pariurilor (pe așa-numitele casete), dealerul va începe să împartă cărțile. Suma minimă a pariului variază de la un cazinou la altul și este întotdeauna indicată la masă. Dealerul împarte cărțile în sensul acelor de ceasornic din punctul său de vedere, dând câte o carte fiecărui jucător și lui însuși, apoi încă una fiecărui jucător. Toate cărțile sunt împărțite cu fața în sus, astfel încât toată lumea să le poată vedea valorile. Nimeni în afară de dealer nu poate atinge cărțile.

După ce cărțile sunt împărțite, dealerul va începe să-i întrebe pe jucătorii din aceeași direcție ce vor să facă cu cărțile lor și, în același timp, va raporta totalul cărților lor. Un jucător poate dori o altă carte, poate să stea, să joace un split sau un dublu. Dealerul, conform instrucțiunilor jucătorului, efectuează toate acțiunile până când jucătorul rămâne în picioare sau este "trop". Odată ce jucătorul este "trop", dealerul preia imediat pariul.

După ce toți jucătorii au terminat de jucat, dealerul își va împărți singur cărțile și, în funcție de rezultat, va plăti pariurile sau va prelua mizele pierdute.

Jocul dealerului:

Dealerul începe să joace după ce toți jucătorii de la masă și-au terminat jocurile. Spre deosebire de ceilalți jucători, el este foarte limitat în alegerea următorului curs de acțiune. Dacă totalul său este mai mic de 17, trebuie să ia întotdeauna următoarea carte; dacă este 17 sau mai mare, nu poate lua următoarea carte, ci trebuie să stea și să încheie jocul. (În unele cazinouri, dealerul mai trage o carte chiar dacă totalul soft este 17.) Dealerul nu are opțiunea de a spune "double" sau "split".

Dacă dealerul depășește 21, toți jucătorii care nu au depășit 21 câștigă. Dacă dealerul nu depășește 21, câștigă jucătorii care au cel mai mare scor. Toate câștigurile sunt plătite la 1 la 1. Jucătorii care au același număr de puncte ca și dealerul își vor primi pariurile înapoi.

Dacă dealerul are un valet negru, toți jucătorii își pierd pariul, cu excepția celor care au un valet negru - se termină la egalitate (stand off).

Jocul jucătorului:

Jucătorul cărui îi vine rândul să joace are următoarele opțiuni:

- Lovitură: Luați o altă carte de la dealer.
- Stand: A rămâne în picioare, a încheia jocul. Acest lucru înseamnă că jucătorul nu va mai lua nicio carte.
- Dublu: Dublați suma pariată. În acest caz, dealerul îi dă jucătorului încă o carte și jocul se încheie. Uneori, pariul poate fi dublat doar atunci când jucătorul are o singură carte.
- Split: Împarte jocul. Este un mod de a dubla pariul. O împărțire poate fi aplicată numai dacă jucătorul are două cărți de același rang. Jocul se împarte jucând un joc separat cu fiecare carte.
- Renunțare: În unele cazinouri, după ce primește primele două cărți, jucătorul poate renunța la joc; atunci pierde jumătate din suma pariată.
- Asigurare: este posibil să se parieze pe faptul că dealerul va lovi valetul negru.

Jucătorul încheie jocul

- anunțând "stand" și nu mai vrea alte cărți,
- dublând pariul, apoi dealerul îi mai dă o carte și jocul se încheie,
- prin suma cărților care depășește 21, atunci este "over" și pierde chiar dacă și dealerul depășește 21 în jocul său.

Regulile pot varia în anumite detalii de la un cazinou la altul. Unele dintre cele mai frecvente prevederi sunt:

- Doar o singură carte pentru fiecare as împărțit: Dacă un jucător joacă o împărțire cu doi ași, dealerul va împărți doar o carte pentru fiecare as și jocul se încheie. Prin urmare, un As se consideră întotdeauna 11.
- Împărțire multiplă: Dacă un jucător împarte jocul în două cărți și la rândul următor primește din nou o carte de același rang, el poate continua împărțirea, adică jocul este împărțit în trei jocuri separate.
- Dublă restricție: Dublarea este permisă doar cu o anumită combinație de cărți (de exemplu, doar 9, 10 sau 11).
- Dublu după împărțire: Este posibil ca dublarea să nu fie permisă în cazul în care se joacă un joc divizat.
- Interdicție împărțită la zece: Un jucător nu poate împărți jocul în două mâini de zece cărți (de exemplu, valet și damă). Acesta este un fel de protecție pentru jucător, deoarece 20 este de obicei o valoare foarte bună care nu este recomandat să fie împărțită.

Termeni specializați:

Valet negru: Dacă un jucător se oprește atunci când are două cărți care sunt o combinație între un as și orice carte cu valoarea 10, acesta are un valet negru. El este automat câștigător (cu excepția cazului în care dealerul are și el un valet negru, caz în care jocul se încheie la egalitate). Jucătorul primește o sumă de 1,5 ori mai mare decât pariul său ca și câștig.

Stand off: Aceasta este o situație în care, la sfârșitul jocului, jucătorul are același total ca și dealerul. Meciul se încheie la egalitate. Nimeni nu pierde sau câștigă. Dealerul returnează pariul și acesta poate fi folosit la următorul joc.

Dublu: În cazul în care mâna inițială de cărți este favorabilă jucătorului, este posibil să se dubleze pariul. Dealerul va împărți jucătorului doar o singură carte suplimentară și jocul se încheie. Jocul este cel mai adesea dublat dacă jucătorul are o mână cu un total de 9, 10 sau 11.

Împărțit: Dacă jucătorul are primele două cărți de același rang, poate dubla pariul și poate împărți jocul. Acest lucru înseamnă că este ca și cum ai juca două jocuri separate. În cazul în care se primește o a treia carte de același rang, este posibil să se continue împărțirea și să se joace un al treilea joc.

În cazul în care se împart ași, dealerul va împărți doar o carte suplimentară pentru fiecare as și jocul se încheie. În cazul în care jucătorul primește un zece pe un as împărțit, rezultatul nu este considerat ca fiind un valet negru, ci doar 21.

Asigurare: dacă dealerul are un as ca primă carte, este posibil ca acesta să primească un zece ca a doua carte la următoarea tragere, obținând astfel un valet negru. Este posibil să vă asigurați împotriva acestei posibilități. Jucătorul poate paria până la jumătate din miza sa pe câmpul special de asigurare (Asigurarea plătește 2:1). Dacă dealerul reușește într-adevăr să dea cu valetul negru, acesta plătește pariul de asigurare la 2:1.

Pentru jucătorii care nu numără cărțile, asigurarea este dezavantajoasă. În mod normal, doar 4/13 cărți sunt zeci, ceea ce ar corespunde unui raport de asigurare de 9:4 sau 2,25 la 1. Totuși, deoarece raportul de asigurare este de 2 la 1, dealerul are un anumit avantaj.

Chiar și bani: dacă jucătorul lovește valetul negru și dealerul are un as ca primă carte, dealerul oferă chiar și bani. Acest lucru înseamnă că oferă jucătorului o plată instantanee la un raport de 1:1 (în loc de raportul obișnuit de 3:2 pentru black jack). Dacă jucătorul acceptă această ofertă, el evită riscul ca și dealerul să ajungă la valetul negru și jocul să se încheie la egalitate "stand off".

Dacă jucătorul acceptă oferta de bani egali, aceasta are același efect ca și cum ar fi cumpărat o asigurare împotriva black jack-ului dealerului. Dacă jucătorul nu numără cărțile și nu știe care este raportul real al zecilor în joc, această ofertă este dezavantajoasă.

10. BACKGAMMON - TOPCLUBS

Rezumat de bază:

Scopul jocului este de a aduce toate cele 15 pietre de-a lungul căii marcate mai întâi la propriul tău

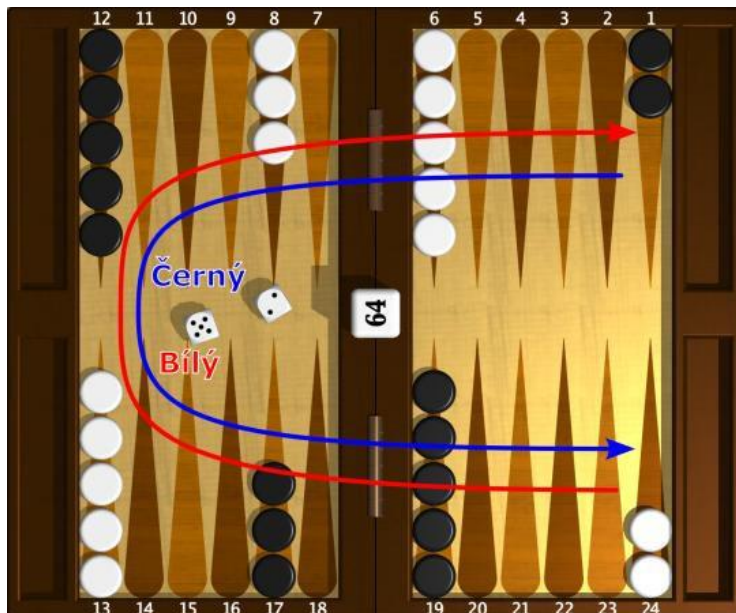
"țarc de joacă" și apoi le îndepărtați de pe tablă. Jucătorii joacă pe rând, la începutul fiecărui tur, un jucător aruncă ambele zaruri și, în funcție de rezultatul aruncatului, mută una dintre pietrele sale cu numărul corespunzător de spații spre țintă. Orice număr de pietre ale unui jucător se poate afla pe fiecare pătrat (chiar și toate cele 15 pe un singur pătrat). Cu toate acestea, dacă un jucător își termină rândul cu o piatră pe un pătrat în care una dintre pietrele adversarului său

piatră, o "aruncă", adică o readuce la începutul călătoriei sale, la așa-numita bară. Nu este permisă mutarea pe o casă în care se află mai mult de o piatră a adversarului. Pietrele adversarilor se deplasează în direcții opuse una față de cealaltă. Atunci când un jucător are toate pietrele în ultima parte a tabloului, le poate trage de pe tablă, scoțându-le din joc. Câștigă jucătorul care reușește să elimine toate pietrele în acest mod.



Reguli precise:

Tabla de joc este formată din 24 de terenuri împărțite în patru sectoare:



Această imagine arată, de asemenea, plasarea inițială a pietrelor, direcția de deplasare a pietrelor ambilor jucători și numerotarea pătratelor din perspectiva albilor (pătratele sunt uneori numite "pene" din cauza formei lor). Culoarea câmpurilor nu are nicio semnificație, ci doar facilitează numărarea.

Se mută

La începutul jocului, fiecare jucător aruncă un zar, iar jucătorul care a aruncat numărul cel mai mare (la valori egale, zarurile se aruncă din nou, dar vezi și regulile suplimentare) începe jocul jucând ambele numere aruncate. În rundele următoare, fiecare jucător aruncă singur ambele zaruri. Aruncarea se face sub forma a două numere separate, determinând numărul de spații cu care jucătorul poate avansa pietrele alese. Jucătorul poate avansa o piatră cu suma celor două numere, dar numai dacă mută mai întâi o piatră cu valoarea unui zar (care trebuie să fie o mutare validă în

sine, adică piatra nu trebuie să ajungă pe un pătrat ocupat de mai mult de o piatră a adversarului), apoi cu valoarea celui alt zar. Dacă ambele zaruri au același rezultat

număr, acesta este luat de două ori, adică ca și cum ar fi fost aruncat pe patru zaruri. Jucătorul poate împărți aceste patru valori pentru a muta patru pietre diferite, pentru a muta o piatră de patru ori mai mult decât valoarea obținută (dar din nou în patru pași independenți!) sau orice combinație a acestor opțiuni.

Un jucător nu trebuie să renunțe la mutarea sa, chiar dacă aceasta este dezavantajoasă pentru el. Dacă există o mutare care respectă regulile, jucătorul trebuie să mute. Dacă un jucător poate juca legal doar o parte dintr-o mutare (de exemplu, doar o singură valoare a zarului), el trebuie să joace cât mai mult posibil din mutarea conformă cu regula. Dacă un jucător poate juca orice valoare din ambele zaruri, dar nu le poate juca pe amândouă, el trebuie să joace valoarea cea mai mare.

Aruncarea și revenirea la joc

După cum s-a menționat deja, dacă o piatră își termină rândul (sau o parte din el, dată de o schimbare de valoare pe un zar) pe o casetă ocupată de una dintre pietrele adversarului, aruncă acea piatră, adică o mută pe bară (numită și perete de separare sau barieră), care este spațiul ridicat din mijlocul tabloului. Prin bară se înțelege pătratul situat în fața începutului de tablă, cel mai îndepărtat de țintă. Atunci când un jucător are o piatră (sau pietre, nu există o limită a numărului de pietre de pe bară) pe bară și dorește să le readucă în joc, face acest lucru exact ca și cum piatra ar sta de fapt cu un spațiu în fața tablei, adică, prin aruncarea unui 1, mută piatra în primul spațiu de pe tablă (cu excepția cazului în care acesta este ocupat de un adversar, desigur). Atâta timp cât un jucător are cel puțin o piatră pe bară, el trebuie să pună în joc aceste pietre înainte de a juca o altă piatră. Dacă aruncarea zarului nu îi permite să facă acest lucru, aruncarea este pierdută și jucătorul nu joacă (sau joacă doar valoarea de pe al doilea zar).

Dacă există două sau mai multe pietre pe orice pătrat, pătratul este ocupat, iar adversarul de pe acel pătrat nu poate încheia mutarea sau o parte a acesteia. Din acest motiv, este evident că șase pătrate ocupate la rând reprezintă un obstacol insurmontabil pentru adversar (această formație se numește prima). Mai mult, dacă un jucător reușește să ocupe toate cele șase pătrate din incinta sa de acasă (adică cadranul de pe tablă din care scoate pietre, care este și cadranul în care adversarul său plasează pietrele care se întorc de pe bară) în timp ce adversarul său are o piatră pe bară, adversarul său nu poate reuși să întoarcă acea piatră în joc, deci nu poate juca și nu aruncă zarurile cât timp această situație persistă (până când prima este dizolvată).

Pietruirea pietrelor

În momentul în care toate pietrele jucătorului sunt așezate în tabloul de joc (ultimele șase pătrate de pe tablă), jucătorul poate lua pietre de pe tablă. El face acest lucru trăgând pietrele spre un pătrat fictiv aflat chiar în spatele tabloului de joc, de exemplu, dacă zarurile aruncă un număr patru, jucătorul scoate o piatră din al patrulea pătrat. Dacă jucătorul obține un număr mai mare decât piatra cea mai îndepărtată, elimină una dintre pietrele de pe cel mai îndepărtat pătrat (acest lucru nu se aplică în cazul în care nu există nicio piatră pe un anumit pătrat, dar o piatră se află încă în spatele aceluși pătrat). În acest caz, jucătorul trebuie să facă o mutare normală a pietrei pe tablă. Dacă, în timpul acestui final de joc, se întâmplă ca vreuna dintre pietre să cadă în afara incintei casei (adversarul le trimite la bară prin aruncarea lor), jucătorul nu poate continua să mute pietre până când toate pietrele rămase se află din nou în incinta casei.

Jocul se încheie atunci când unul dintre jucători ia ultima piatră de pe tablă, devenind astfel câștigător. Bineînțeles, este de asemenea posibil să se pună capăt jocului în curs (înainte ca un jucător să se rostogolească) prin oferirea de către un jucător a demisiei sale adversarului, pe care acesta o poate accepta sau nu.

Scorul

Există trei niveluri de câștig în Backgammon:

Backgammon - triplă victorie. Dacă, în momentul în care jucătorul trage ultima piatră, adversarul are încă o piatră în penarul său exterior sau pe bară și nu a tras încă nicio piatră, jucătorul câștigă de trei ori pariul.

Gammon - dublă victorie. Jucătorul câștigă dublul mizei dacă adversarul nu a extras încă nicio piatră (și dacă nu este backgammon).

O victorie obișnuită - o victorie ușoară. Dacă adversarul a reușit să scoată cel puțin o piatră, jucătorul câștigă pariul simplu.

Existența a trei tipuri de premii este, de asemenea, un motiv pentru posibilitatea de a refuza să demisioneze. Dacă jucătorul dorește să se predea, el oferă și tipul corespunzător (multiplicator de pariu). Dacă adversarului nu-i place oferta, deoarece crede că ar obține o victorie mai bună în joc, poate refuza demisia și jocul continuă.

Pariuri

Pariurile sunt o parte foarte frecventă a jocului, pentru care în echipamentul de joc este inclus și un zar special pentru pariuri. Acesta este un zar cu șase fețe, dar în loc de numerele obișnuite 1-6, pe fețele zarului se află numerele 2, 4, 8, 16, 32, 64, care indică multiplul corespunzător al pariului de bază care se joacă. (Cu toate acestea, backgammonul poate fi jucat fără dublare sau fără a paria deloc.)

La începutul jocului, zarurile sunt așezate la mijloc, între jucători, cu numărul 64 în sus (în această situație, acest număr înlocuiește numărul lipsă, adică de o dată pariul de bază). Pe parcursul jocului, în momentul în care un jucător crede că se află într-o situație avantajoasă, poate decide să îi ofere adversarului său să își dubleze pariul. El poate face acest lucru doar la începutul turei sale, înainte de a arunca zarurile. El face acest lucru întorcând zarurile cu 2 în sus și glisându-le spre adversarul său cu cuvintele "Mă ofer să dublez". Adversarul are acum două opțiuni: poate refuza dubla. Dacă face acest lucru, pierde imediat de o dată pariul său (valoarea curentă a zarurilor) și jocul se încheie. Dacă acceptă dublarea, păstrează zarurile cu cele două de sus pe partea sa de tablă și, din acel moment, jocul se joacă pentru dublul pariului. Mai târziu, însă, în timpul jocului, situația se poate inversa (sau se poate dovedi că jucătorul care s-a retras inițial și-a supraestimat situația), astfel încât jucătorul care a acceptat inițial pariul dublu se poate întoarce la adversarul său, care are din nou aceleași opțiuni, doar că este deja un pariu dublu (adică, dacă refuză, pierde de două ori pariul de bază; dacă acceptă, este un joc cu patru pariuri). Astfel, în teorie, el poate dubla de orice număr de ori într-un singur joc (bineînțeles, în practică, este rar să vezi un pariu mai mare de aproximativ 16 până la 32 de ori).

Este important de reținut că doar jucătorul pe a cărui parte se află zarurile (se spune că este proprietarul zarurilor) poate oferi întotdeauna o dublă. Singura excepție este începutul jocului până la prima dublă, când zarurile se află la mijloc (fără proprietar).

Când jocul se termină, evaluarea normală (câștig simplu, gammon, backgammon) este înmulțită cu valoarea de pe zarurile de pariere. Adică, dacă, de exemplu, un jucător renunță la un gammon când zarurile sunt la 8, câștigătorul primește de 16 ori pariul de bază.

Se potrivește

La backgammon, adversarii nu joacă de obicei o singură partidă, care se poate încheia foarte repede (dar se poate întinde și pe zeci de minute). Mai multe jocuri consecutive pot fi înțelese în două moduri:

Jocul pe bani: jocurile sunt relativ independente, doar rezultatele fiind însumate și decontate la final. (Desigur, nu trebuie să fie pe bani, principiul important este că jucătorul care obține mai multe puncte la final este câștigător).

Meciuri: La început, jucătorii se pun de acord asupra numărului de puncte la care se va juca meciul. Scorurile meciurilor sunt apoi adunate, iar primul jucător care atinge sau depășește scorul stabilit câștigă meciul. Este irelevant câte puncte are adversarul în acel moment, dacă jucătorul a obținut numărul necesar de puncte la limită sau l-a depășit semnificativ etc.

11. BONES

Pentru joc avem nevoie de 6 zaruri și o cupă. Jucătorii aruncă zarurile unul câte unul, iar rezultatul este înregistrat în funcție de ce se aruncă (vezi mai jos). Rulajul minim în fiecare rundă pentru a fi înregistrat este de 350, iar odată ce limita este atinsă, punctele pot fi înregistrate sau jucătorul poate continua să ruleze până când spune că este suficient, dar dacă nu



nu cade, pierde tot ce a câștigat într-o singură rundă. Zarurile care sunt aruncate nu mai sunt aruncate într-o singură rundă !!! Dacă reușiți să aruncați astfel încât să apară ceva pe toate cele 6 zaruri cu o singură aruncare, trebuie să continuați să aruncați și ceva trebuie să cadă, altfel jucătorul pierde tot ce a aruncat într-o rundă - adică aruncarea trebuie confirmată.

Valori:

1=100

5=50

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

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

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

6x numărul (2222222,333333,444444,555555,666666) = 1600,2400,3200,4000,4800

Excepție pentru unul: 111=1000, 1111=2000, 11111=4000, 11111111111=8000

Perechi, de exemplu (22-44-55) = 1000

Drept (123456) = 1500

NOTĂ: există variații nesfârșite de joc pentru zaruri, puteți găsi mai multe variante oriunde pe internet.

12. RULETA

Reguli de bază ale ruletei

Aceste reguli se aplică atât cazinourilor terestre, cât și celor online. Principiul de bază al jocului de ruletă este acela de a ghici numărul câștigător.

Numărul câștigător este numărul pe care rămâne bila de ruletă după ce roata de ruletă s-a învârtit.



Timp pentru pariuri

Pariurile jucătorilor la ruletă sunt întotdeauna inițiate nou joc. La ruleta electronică, după deschiderea timpului de pariere, timpul rămas până la plasarea pariurilor este afișat pe ecran în fereastra "timp rămas". În varianta de ruletă pe internet, nu aveți de-a face cu această situație, jucați pe cont propriu și învârtiți roata de ruletă așa cum credeți de cuviință.

Jocul începe atunci când dealerul termină timpul de pariere și trimite bila în direcția roții de ruletă care se învâрте. Odată ce bila nu mai sare peste numere și se oprește pe un singur număr de ruletă, dealerul anunță numărul câștigător pentru pariuri și îl marchează pe ecranul ruletei cu un prespapier.

Limitează pariurile simple

Limitele maxime și minime de pariere pot fi diferite atunci când joci diferite tipuri de ruletă. La ruleta pe internet, limita este indicată pe un semn de pe masa de ruletă, care arată pariul minim și maxim posibil.

Într-un cazinou terestru este la fel, sau puteți întreba dealerul.

În mod similar, pot exista limite pentru diferite combinații de pariuri. Nu trebuie să vă faceți griji, dacă depășiți limita la ruleta electronică, va apărea o fereastră de avertizare. Într-un cazinou terestru, crupierul de la masa de ruletă vă va avertiza.

Plasarea jetoanelor pe ecran

Un pariu la ruletă se face cu ajutorul jetoanelor de joc. Jetoanele sunt obținute de către jucător prin schimbarea lor în bani reali la intrarea în cazinou sau prin trimiterea lor în contul jucătorului în cazul unui cazinou online pe internet.

La Ruleta pe Internet, jetoanele sunt plasate pe tablă făcând clic cu cursorul mouse-ului pe jetonul cu valoarea dorită. Apoi faceți clic pe numărul pe care credeți că va fi numărul câștigător, iar bila de ruletă se oprește pe el.

În același mod, se pot paria mai multe jetoane pe mai multe numere diferite în același timp. Pariurile pot fi repetate pur și simplu prin utilizarea butonului "repeat bet".

Sistemul de ruletă își amintește ultimul dvs. pariu și resetează automat pariul anterior.

Pariuri interioare și exterioare

Masa de ruletă conține un ecran de joc pentru pariuri. Pânza conține 37 de numere de la 0 la 36 dispuse pe 3 coloane și 12 rânduri. Zero este plasat în partea de sus a coloanelor orientate spre masa de ruletă.

Ecranul de pariere are două zone de pariere, una interioară și una exterioară. Zona interioară de pariuri este destinată pariurilor pe numere individuale de la 0 la 36. Zona exterioară de pariere este destinată pariurilor multiple. De exemplu, este posibil să pariați pe o coloană de 12 numere sau pe o singură culoare.

Atunci când jucați la ruleta online pe internet, grupurile de pariuri externe sunt preselectate și trebuie doar să selectați pariul corespunzător pe masa de ruletă cu ajutorul mouse-ului.

Ratele de plată

Pentru fiecare pariu se aplică rate de plată diferite. Mai jos este un tabel cu pariurile și ratele de plată ale acestora, precum și plasarea jetoanelor pe ecranul ruletei.

priză	Poi:et i:isel	Poziția jetonului	Raport
Exact i:islo		Orice matrice i:isel de la 0 la 36	35:1
Divizat priză	2	Grila de despărțire care separă două i:isla adiacente .	17:1
Sazka pentru sfaturi	3	Grila cea mai exterioară a rândului orizontal de triouri:isel	11:1
Soclu de colț	4	Colțul de mare în care se învecinează i:tyri i:isla	8:1
Sesti:isel	6	Vnejsihranii:ni i:ara v prusei:iku dvouvodorovnyh rad trii:isel.	5:1
Duzina	12	Câmpurile sunt: 1.1st 12- sau.P12"(1-12); _2nd 12- sau.M12- (13-24) sau.3rd 12- sau.012-(25-36)	2:1
Coloana	12	În căsuța de sub orice rând vertical 12 i:isel	2:1
Ceivena	18	În câmpul de nume al i:one și:i'eivenymkosoctvercem	1:1
Cerna	18	În câmpul markerului și al rombului negru	1:1
Suda/Pair-	18	În câmpul intitulat:oneho.EVEN" sau.PAIR"	1:1
Licha/Impair-	18	În câmpul intitulat "eneho.ooo-or.IMPAIR".	1:1
Înaltă/Manque-	18	În câmpul denumit:eneho.1 la 18" sau.MANOUE"	1:1
Scăzut/Passe-	18 (19 az 36)	În câmp marcați:eneho.19 la 36" sau.PASSE"	1:1

13. CURLING

Două echipe de câte patru joacă curling una împotriva celeilalte. Jucătorii lor sunt desemnați, în funcție de ordinea în care își lansează pietrele în cadrul echipei, drept "lider" (primul care lansează), apoi "al doilea", "al treilea" și ultimul este "al patrulea". De cele mai multe ori, al treilea jucător în ordine este, de asemenea, "viceskip", iar al patrulea este "skip".



Skip este un jucător cheie pentru echipă, atât de la pentru că el este ultimul care își eliberează pietrele, dar și pentru că el determină tactica întregii echipe. Deși aceasta este cea mai frecventă variantă, se poate întâmpla ca săritorul (cel care stabilește tactica) să fie și "liderul", astfel că el își lansează primul pietrele. Ordinea jucătorilor, precum și pozițiile de skip și vice-skip trebuie stabilite înainte de meci și nu pot fi modificate în timpul meciului.

Meciul se joacă pe parcursul a opt sau zece runde (cunoscute și sub numele de "end"). În fiecare end, jucătorii încearcă să plaseze și să păstreze cât mai multe pietre ale echipei lor cât mai aproape de centrul cercurilor țintă, împiedicând în același timp echipa adversă să facă același lucru (prin plasarea corespunzătoare a pietrelor aruncate sau prin aruncarea lor).[6] Acele pietre care sunt în afara zonei de joc, adică nu au depășit linia de joc, nu au trecut linia de fund sau au atins linia de margine, sunt eliminate din rundă. Cu excepția primilor jucători, concurenții pot, de asemenea, să lovească pietrele deja plasate ale adversarului cu piatra lansată.

Măsurarea pietrei cu un micrometru glisant

Atunci când toate pietrele de la un anumit capăt sunt eliberate, se adună punctele. Pentru fiecare piatră care se află în cercurile-țintă și mai aproape de centrul cercurilor-țintă decât cea mai apropiată piatră adversă, echipa înscrie un punct.¹ În caz de incertitudine cu privire la distanța pietrelor față de centrul cercurilor-țintă, această distanță se determină cu ajutorul unui dispozitiv de măsurare; în caz contrar, prin simpla privire în ochi. Astfel, o echipă poate înscrie de la 1 la 8 puncte; adversarul nu primește întotdeauna niciun punct. Cu toate acestea, dacă nu mai rămâne nicio piatră în cercuri la final, ambele echipe încheie runda fără a obține niciun punct. Următoarea rundă se joacă întotdeauna de la capătul opus al culoarului față de runda precedentă.

O echipă care joacă cu pietre roșii obține 1 punct, deoarece piatra sa este mai aproape de centrul cercurilor țintă decât piatra celui mai apropiat adversar (cel din dreapta).

Câștigătoarea meciului este echipa care are mai multe puncte la finalul meciului. În caz de egalitate, se joacă încă o rundă (extra end). Un meci durează între două ore și două ore și jumătate.

Sfârșitul

Jucătorul care aruncă își apucă piatra de mâner, își ridică piciorul de pe blocul de start și alunecă în poziție ghemuită adâncă pe piciorul său, purtând un pantof cu talpă de alunecare. Își trage celălalt picior în spatele lui.⁶ Rostogolește piatra pe gheață și o lansează spre poartă înainte de linia porții.

Fiecare jucător are două pietre înainte de începerea jocului. Echipele lansează pietrele pe rând, iar echipa care începe să lanseze pietrele este decisă prin tragere la sorti. Echipa care pierde tragerea la sorti începe de obicei jocul. Astfel, mai întâi primii doi jucători din echipele lor își lansează pe rând piatra, urmați de al doilea jucător, apoi de al treilea și, în final, de cel care sare. În aceeași ordine, toți jucătorii își aruncă a doua piatră. Membrii aceleiași echipe ca și jucătorul care aruncă piatra pot folosi mătura pentru a ajusta cursa pietrei lansate, conform indicațiilor săritorului. Aceștia nu pot efectua această aruncare mai departe de linia de tee, adică linia perpendiculară pe linia mediană a terenului care taie în două cercurile țintă. După ce au trecut această linie, membrii echipei adverse pot din nou să măture după cum le indică săritorul lor.

După ce au fost aruncate toate cele 16 pietre (câte opt de fiecare parte), punctele sunt însumate și echipele încep următoarea rundă a meciului. Echipa care a câștigat runda precedentă începe de obicei.

*Acestea sunt regulile exacte ale curlingului real, ele trebuie adaptate la curlingul de masă.

14. SKAT

Număr de jucători : 3

Tip de card : Franceză - 32 sau 52 de foi

Golul meciului :

Pierderile sau câștigurile sunt stabilite prin acordul cărților deținute de bancher și de jucătorul advers.



Cum se joacă :

Bancherul amestecă cărțile și împarte trei cărți jucătorilor adversari. Acestea rămân așezate pe masă. Din pachetul rămas, bancherul întoarce câte o carte pe rând. Dacă extrage o carte de același rang ca și cartea unui jucător, acesta încasează un singur pariu de la acel jucător. După a treia carte care se potrivește, se încheie o rundă. În runda următoare, pe măsură ce se întorc mai multe cărți, bancherul plătește jucătorii pentru fiecare meci. Jocul continuă până la epuizarea întregului pachet.

Dacă mai mulți jucători dețin o carte de același rang cu o carte extrasă, toți jucătorii plătesc/încasează.

Dacă o carte de același rang cu o carte deja extrasă în această rundă este extrasă ca o carte viabilă, se plătește dublu. Trei de un fel triplă.

15. POKER

Cea mai populară variantă a acestui joc este astăzi Texas hold 'em. În această variantă, jucătorul primește două cărți în mână și cinci cărți comune sunt împărțite pe rând pe masă. Mai întâi, o pereche de jucători, care se află în sensul acelor de ceasornic de la dealer (crupierul), plasează așa-numitele pariuri mici și mari, care



este convenită în prealabil. Dealerul împarte apoi două cărți fiecărui jucător. Cei care doresc să participe la joc trebuie să plătească pariul mare sau să îl majoreze. După ce pariurile sunt încheiate, dealerul întinde trei cărți (flop). Jucătorii pariază. Pariul minim este egal cu pariul mare. După ce pariurile sunt încheiate, dealerul așează o altă carte (turn). Jucătorii pariază din nou. Când pariurile sunt complete, dealerul pune ultima carte (river) și începe ultima rundă de pariuri. Câștigă cea mai puternică mână de cinci cărți din șapte și poate exista un "split pot", adică o împărțire a câștigurilor între mai mulți jucători care au aceeași mână câștigătoare. Următoarea rundă este împărțită în sensul acelor de ceasornic de către următorul jucător după dealerul curent. În această variantă de poker, nu vedem combinații de culoare cu patru cărți, inimă, secvențe de colț și secvențe de salt.

Cinci joc de cărți

Se împart cinci cărți, iar restul cărților sunt aruncate ca un pachet. Fiecare jucător decide dacă joacă sau nu după ce studiază cărțile. Neparticiparea la joc este semnalată prin cuvântul "pass". Un astfel de jucător trebuie să așeze cărțile în mod vizibil pe masă. Jucătorii rămași plasează un depozit de bază în potul cu suma convenită. Bancherul schimbă apoi cărțile jucătorilor. Pot fi schimbate până la trei cărți, fiecare carte plătind în potul stabilit.

În timpul jocului, jucătorii fie păstrează pariul, fie îl pasează. Aceștia pot, de asemenea, să mărească oferta spunând celorlalți jucători cu cât. Jucătorul care este ultimul jucător rămas în joc câștigă potul. Dacă mai mulți jucători își mențin ofertele și nu mai ridică potul, aceștia își arată cărțile la masă și își compară valorile mâinilor. În cazul în care valorile uneia sau a două perechi sunt egale, cărțile care nu fac parte din mâna pereche decid câștigătorul.

Metoda de joc

Joc pe bani: În acest mod, jucătorul poate cumpăra jetoane (jetoane de joc) cât de mult crede de cuviință. De cele mai multe ori, aceste jocuri sunt limitate de un maxim și un minim de achiziții de jetoane posibile. În jocurile cash, fiecare jeton reprezintă bani reali și, prin urmare, nu este nevoie să se aștepte un câștigător, dar jucătorii sunt liberi să intre sau să iasă din jocul cash și sunt plătiți în funcție de numărul de jetoane pe care le dețin.

Sit & go (SnG): În acest mod, după ce plătește o taxă fixă de intrare, fiecare jucător primește un număr fix de jetoane (jetoane de joc) pe care le poate folosi pentru a continua jocul. Jucătorii sunt de obicei așezați la aceeași masă. SnG se încheie atunci când un jucător deține toate jetoanele în joc. Cu toate acestea, există și variante (de exemplu, Double or Nothing) în care mai multe persoane câștigă simultan și câștigă aceeași sumă predeterminată, indiferent de numărul de jetoane pe care le dețin în acel moment. Jucătorii sunt clasificați în ordinea în care se retrag treptat din joc, adică nu mai au jetoane. SnG este specific în sensul că este întotdeauna predeterminat câte locuri vor fi plătite, fie că este vorba de primul, de primele trei sau de mai multe. Câștigurile din prima sunt de obicei de aproximativ 3x-5x ceea ce ar fi trebuit să plătească pentru a intra la SnG dacă s-ar fi jucat la o singură masă.

Turneele: acest mod de joc nu este foarte diferit de Sit & Go. După ce plătesc o taxă de intrare în joc, jucătorii primesc un anumit număr de jetoane și se așează la mese. Principala diferență este că turneele se joacă la mai multe mese, deci sunt jucate de mai mulți jucători, iar premiile pentru primele poziții sunt de multe ori mai mari decât dacă plătești pentru a participa la un turneu.

Combinatii câștigătoare:

- Carte mare (cartea cu cea mai mare valoare)
- O pereche
- Două perechi
- Trei de un fel - trinitate
- Chintă (cinci cărți la rând de culori diferite)
- Culoare - culoare (cinci cărți de aceeași culoare)
- Full house - triple și perechi de valori egale
- Patru de un fel - patru de un fel (uneori numit și "Poker")
- Chintă de culoare (cinci cărți la rând din aceeași culoare)
- Chintă regală (10, J, Q, K, A de aceeași culoare)

