

liczba graczy: 2 – 8

GRA W PANA

SŁOWNICZEK

	– kier (serce)
	– pik (wino)
	– karo (dzwonek)
	– trefl (żołędź)
	– rewers
	– awers

CEL GRY:

Celem gry jest zdobycie **jak najmniejszej liczby punktów ujemnych** poprzez jak najszybsze pozbywanie się kart.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

W grze biorą udział **karty od dziewiątki do asa**. Najmocniejszą kartą w grze jest as, najłabszą – dziewiątka. Karty tasujemy i rozdajemy po kolei wszystkim graczom, do momentu aż karty się skończą. Otrzymane karty **pobieramy do siebie** i nie pokazujemy ich innym graczom.

PRZEBIEG GRY:

Gra składa się z kilku rozdań. W każdym rozdaniu gracze kolejno wykładają karty, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Karty należy wykładać jedna na drugą, **awersem do góry**, tworząc w ten sposób stos. Gracz, który ma **dziewiątkę kier** (♥), wykłada ją na środek i w ten sposób rozpoczyna grę.

Wykładane karty **nie mogą być słabsze** od widocznej karty na stosie. W jednym rzucie na stos można wyłożyć:

- 1 kartę,
- 3 dziewiątki,
- 3 karty jednakowej rangi – jeżeli wśród nich znajduje się kier (♥),
- 4 karty jednakowej rangi.

Gracz, który nie chce lub nie może wyłożyć karty (ma tylko słabsze niż ta, która znajduje się na szczycie stosu), **pobiera do siebie 3 karty** ze stosu. Jeśli na stosie znajdują się 3 karty lub mniej, pobierane są wszystkie, **oprócz dziewiątki kier** (♥).

PUNKTACJA:

Gracze, którzy w danym rozdaniu pozbędą się swoich kart, czekają na rozstrzygnięcie gry pomiędzy pozostałymi graczami. Ten, który ostatni zostanie z kartami, dostaje **punkt ujemny (literę P)**. Gra kończy się, gdy któryś z graczy otrzyma 3 punkty ujemne (**litery P, A i N**).

UWAGA! Rozdanie może być nierozstrzygnięte (nikt nie zdobywa wtedy punktu ujemnego).

Dzieje się tak, gdy w swojej kolejce ostatni gracz wyłoży wszystkie swoje karty.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy któryś z graczy dostanie **wszystkie literki: P, A, N**. Wygrywa ten, który na zakończenie gry będzie miał **najmniej punktów ujemnych**.

liczba graczy: 3 – 4

MAKAO

CEL GRY:

Celem gry jest **pozbycie się wszystkich swoich kart**.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Do gry będą potrzebne wszystkie karty z talii. Karty należy potasować i rozdać każdemu graczowi **po 5 na rękę**. Dodatkowo jedną, losowo wybraną kartę należy położyć na środku **awersem do góry** (tu będzie powstawał **stos kart wyłożonych** przez graczy). Resztę kart, których nie rozdamy, kładziemy w stosie **rewersem do góry**, tworząc w ten sposób **stos kart do pobierania** w trakcie gry.

UWAGA! Pierwszą kartą, wyłożoną na środku, do której gracz będą dokładać swoje karty, nie może być żadna z kart specjalnych: **2, 3, 4, walet, dama, król, as, joker**.

PRZEBIEG GRY:

Gracze po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykładają swoje karty. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Wykładane karty muszą mieć **taki sam kolor (♦, ♠, ♥, ♣) lub rangę** jak karta znajdująca się na **stosie kart wyłożonych**. Gracz, który nie może (ewentualnie nie chce) dołożyć pasującej karty, musi zamiast tego dobrać jedną kartę ze **stosu kart do pobrania** (jeżeli pobrana karta pasuje do leżącej na stosie, to można od razu ją wyłożyć i gra toczy się dalej).