



Trīs ātri apgūstamas kāršu spēles!

Piedāvājam vairākas vienkāršas kāršu spēles, jo spēlēt īsākā vai garākā izbraucienā ar mašīnu, vilcienu vai pat lidmašīnu!

Cūkas jeb duraki

Spēlei izmanto 36 kāršu komplektu. Visi kāršu spēles procesi notiek pulksteņrādītāja virzienā. Spēles gājienu uzsāk spēlētājs no dalītāja pa kreisi. Spēles dalītājs tiek izvēlēts izlozes kārtībā pirms spēles. Katru nākamo izspēli dala iepriekšējās zaudētājs. Katram spēlētājam tiek izdalītas 6 kārtis pa 2 kārtīm. Atlikusī kava tiek nolikta galda vidū atklājot nākamo kārti no kavas, kas būs konkrētās izspēles trumpju masts. Kārtīm mastā ir dažāds spēks - vājākā kārts ir 6, stiprākā — dūzis. Trumpja masta kārtis ir spēcīgākas par visu citu mastu kārtīm.

Spēlētājs var veikt gājienu ar jebkādu kārti pēc paša izvēles, bet ja rokās ir vairākas vienāda stipruma kārtis (piemēram, divi kalpi vai 3 četrinieki), tad ar tām var veikt gājienu vienlaicīgi. Kāvējs (spēlētājs pie kura tiek veikts gājiens) var kārtis kaut ar konkrētā masta spēcīgāku kārti vai arī ar kārti no trumpjiem. Ja kāvējs nevar vai nevēlas kaut kārti, viņš var uzņemt visas gājiena laikā izliktās kārtis. Taču, ja kāvējam ir tāda paša stipruma kārts, tad viņš var padot tās tālāk nākamajam spēlētājam ar tā paša stipruma kārti, pie nosacījuma, ja viņš (kāvējs) jau nav sācis atkaušanos.

Gājiena laikā nevar dot kaušanai vairāk kārtis par kāvējam rokās esošo kāršu skaitu un kaušanai doto kāršu skaits nevar būt lielāks par sešām. Pēc katra gājiena spēlētājiem pulksteņrādītāja virzienā, sākot no gājiena uzsācēja, pēc vajadzības jāuzņem kārtis no kavas, tā lai rokās būtu 6 kārtis.

Kāvējs kārtis uzņem pēdējais. Zaudē tas spēlētājs, kuram rokās paliek pēdējās kārtis vai pēdējais veic atkaušanos.

Melnais Pēteris

No rotaļu kāršu spēlēm visizplatītākā ir Melnais Pēteris. Pirms spēles sākuma no kāršu spēles izņem sirds, kārava un krusta kalpus, paliek tikai pīķa kalps, tā saucamais Melnais Pēteris. Vispirms izlozē pirmo kāršu devēju.

Pēdējais pēc kāršu sajaušanas dod kāršu paciņu pārceļt spēlētājam pa labi un izdala katram spēles dalībniekam aizklātā veidā vienādu skaitu kāršu.

Pēc tam spēlētāji pārbauda savas kārtis, vai tajās atrodas divas vienādas kārtis, piemēram, divi kungi. Vienādās kārtis jānoliek galda vidū, pie tam no trim vienādām kārtīm tiek noliktas tikai divas, bet četras vienādas kārtis tiek noliktas visas, jo tiek skaitītas kā divreiz divas vienādas kārtis.

Kad visi spēlētāji savas vienādās kārtis nolikuši uz galda, kāršu devējs dod pirmajam spēlētājam pa kreisi izvilkt no savām kārtīm aizklātā veidā vienu kārti. Pēc kārts izvilšanas spēlētājs pārbauda, vai tādējādi kārtis nav radušās divas vienādas kārtis, kuras tiek novietotas uz galda, un tad tas savukārt piedāvā nākošajam spēlētājam izvilkt vienu kārti.

Spēle turpinās, līdz visas kārtis, izņemot pīķa kalpu, ir novietotas uz galda. Kuram spēles dalībniekam paliek rokā pīķa kalps, tas ir Melnais Pēteris, to parasti atzīmē, ar sodrējiem nosmērētu korķi uzvelkot uz sejas vienu vai vairākas svītras.

Ir otrs, vēl interesantāks šīs spēles veids. Pēc kāršu paciņas pārceļšanas, kurā atrodas visas kārtis, arī knipi, kāršu devējs izvelk no tām aizklātā veidā vienu kārti un noliek to savrup. Spēles beigās spēlētājs, kuram paliek rokā liekā kārts, ir Melnais Pēteris. Šis spēles veids ir interesantāks tāpēc, ka neviens spēlētājs iepriekš nezina, kura kārts Melnajam Pēterim paliks rokā.

Blefs jeb Melošana

Spēli spēlē 2-7 dalībnieki (var vairāk, ja ir vairāk kā viens kāršu komplekts)

Izmanto pilnu kāršu komplektu (var ar vai bez džokeriem). Izdala visas kārtis visiem spēlētājiem.

Pirmais spēlētājs liek kārti ar seju uz leju un saka kādu šlaku (piem. kāravs). Nākamais spēlētājs saka to pašu šlaku un arī liek kārti. Tādā veidā rindas kārtībā katrs spēlētājs liek pa vienai kārtij. Jebkurā brīdī jebkurš spēlētājs var teikt "Neticu" un pacelt pēdējo uzlikto kārti. Ja kārts šlaka atbilst prasītajai, tad viņš pats paceļ visu čupu sev rokās. Ja šlaka neatbilst prasītai, tad kāršu čupu paceļ spēlētājs, kas lika minēto kārti.

Spēle beidzas, kad kādam no spēlētājiem beidzās kārtis rokā. Tas spēlētājs arī vinnē.

Džokeram nav šlaka līdz ar to šī kārts automātiski neder.

Var spēlēt arī līdz brīdim, kad palikuši divi spēlētāji un vienam no spēlētājiem beidzās kārtis. Līdz ar to zaudē tas spēlētājs, kuram rokā palika kārtis.