

Spis treści

.....	
O autorze	17
Podziękowania od autora	19
Słowo wstępne	21
Wstęp	23
O książce	23
Konwencje zastosowane w książce	25
Czego nie czytać	26
Matematyki nie będzie	26
Jak podzielona jest książka	26
Część I: Odkrywamy grę w karty	26
Część II: Precz z kartami	27
Część III: Bierzemy lewy	27
Część IV: Słowo klucz: punkty	27
Część V: Kumulacja i narastanie	27
Część VI: Gramy w pokera	28
Część VII: Dekalogi	28
Ikony wykorzystane w książce	28
Co dalej	29
 Część I: Odkrywamy grę w karty	 31
Rozdział 1: Podstawy gry w karty	33
Język karciarzy	34
Przedstawiamy talię do gry	34
Starszeństwo kart	34
Przygotowania do gry	35
Tasowanie	36
Uczciwe rozdanie	36
Odkryta karta	38
Licytacja	38
Deklaracja	39

Rozpoczynamy grę	39
Bierzemy lewą	40
Gdy nie możesz zagrać do koloru	41
Nie narażaj się na konsekwencje	42
Wybieramy najodpowiedniejszą grę	42
Rozdział 2: Pasjans	45
Poznajemy słownictwo	46
Gramy na akordeonie	47
Układ kart	48
Wybieramy najlepsze posunięcie	49
Kalkulujemy	51
Rezerwuj czas na canfield	53
Szukamy złota w Klondike	55
Ty i La Belle Lucie	57
Zacynamy	57
Wykonujemy zagrania	58
Rozpoczynamy kolejny cykl i kończymy grę	61
Bawimy się w pokera patience	62
Zaprzyężniamy się ze Spite and Malice	66
Zacynamy	67
Planujemy zagrania	67
Przerwa też się przydaje	70
Rozdział 3: Gry dla dzieci	73
Beggar My Neighbour	73
Snap, Animals i Slapjack	76
Snap	76
Animals	78
Slapjack	79
Wojna	80
Rybka i przyjaciele	82
Idź na ryby	82
Authors	83
Oszust	84
Piotruś	87
Spit (Speed)	88
Część II: Precz z kartami	91
Rozdział 4: Remik	93
Remik — zaczynamy przygodę	93
Przygotowujemy się i wyznaczamy cel	94
Rozdajemy karty i rozpoczynamy grę	95

Tworzymy i układamy kombinacje	97
Gra w remika — dzika karta	98
Kończymy grę i sumujemy punkty	99
Podstawowe strategie gry w remika	100
Remik gin — pukamy	104
Prawidłowe rozdanie	104
Zdobynamy remika i sumujemy punkty	105
Stuk, stuk — inny sposób zakończenia gry	106
Zmagamy się z punktacją	108
Remik 500	111
And the winner is...	111
Rozdanie	112
Poznajemy reguły walki kombinacyjnej	112
Dzkie jokery	113
Gra w małym palcu	113
Koniec gry	114
Obliczamy wynik	115
Dobieranie ze stosu odkrytego — to proste	115
Remik!	116
Rozdział 5: Kanasta	119
Kanasta — wyruszamy w podróż	120
Składamy meldunki	120
Kolor bez znaczenia	121
Kilka przykładowych układów	121
Obliczamy wartość kart i meldunków	122
Wybieramy partnera	122
Rozdajemy i tworzymy stos odkryty	123
Wykładamy czerwone trójki	123
Rozpoczynamy grę	124
Dobieramy ze stosu odkrytego	124
Pierwszy meldunek w parze	125
Blokujemy stos odkryty	128
Oddzielamy czarne trójki	128
Układamy kanastę	129
Koniec rozgrywki	130
Strategia pod koniec rozgrywki	130
Liczydła w dłoń!	131
Gramy we dwóch (lub trzech)	133
Hand and Foot	134
Zaczynamy	135
Wyznaczamy cel	135
Wykładamy meldunki	136
Wykładamy pierwszy meldunek	136

Zagrywamy „z ręki” (i „nogi”)	137
Dzikie karty	137
Trójki	137
Opróżniamy „rękę” i rozpoczynamy „nogę”	138
Kończymy	138
Wartości kart	139

Rozdział 6: Crazy Eights 141

Ósemki: jak to się je	142
Rozdanie	142
Ósemką lub do koloru	142
Zwycięzca bierze wszystko	144
Mau-mau	145
Neuner: dopasowujemy i stawiamy	147
Switch: unikaj podwójnych agentów	148
Przygotowujemy się do gry	149
Kluczowe karty	149
Kończymy grę i sumujemy punkty	150

Rozdział 7: Loteryjka 153

Loteryjka, czyli jak to się robi	154
Rozdanie	154
Karty na stół	155
Bądź sprytniejszy niż inni	157
Gramy w loteryjkę dwoma taliami	159
Loteryjka atu	160
Zwariowana loteryjka	161

Część II: Bierzemy lewy 163

Rozdział 8: Wist 165

Wist — o co chodzi?	166
Bierzemy lewą kartą atutową	166
Rozdajemy karty i rozpoczynamy grę	167
Obliczamy wynik	168
Zdobywamy robra	170
Elementarna strategia w wiście	170
Zapamiętuj karty	171
Przejmujemy stery gry	171
Wychodzimy z impasu	174
Zrzutka	176

Wist dla trzech	176
Gramy z dziadkiem	176
Opcjonalna „czwarta ręka”	177
Dla dwóch graczy: wist niemiecki	178
Ulepszamy karty na ręku	179
Zagrywamy z ręki	179
Wist kontraktowy	180
Ustalamy kontrakt	181
Wynik	182
Jokery	182
Rozdział 9: Planowanie i inne gry z dokładnym kontraktem	183
Planujemy	184
Rozdanie	184
Bierzemy lewy kartą atu	185
Deklaracja	185
Realizujemy kontrakt	187
Wist rumuński	189
Rozdajemy	189
Wybieramy atu, deklarujemy i... gramy	190
Podliczamy lewy	190
Ninety-Nine	192
Każdemu po tuzinie. Kolor atu	192
Zrzutka, czyli ustalamy kontrakt	193
Właściwa zrzutka, czyli jaka?	194
Kontrakt premiowany	196
A zatem gramy	199
Obliczamy wynik	200
Rozdział 10: Euker	201
Pierwsze spotkanie z eukerem	201
Wybieramy partnera	202
Rozdanie	203
Obieramy kolor atu	204
Starszeństwo kart — trochę zamieszania	204
Ustalamy kontrakt	205
Rozpoczynamy licytację	205
Deklarujemy z głową	206
Wkraczamy w drugą fazę deklaracji	207
Obliczamy wynik	209
Gramy solo o większe stawki	209
Walczymy o punkty	211

Rozdział 11: Piki	213
Przyswajamy sobie podstawy pików	214
Wybieramy partnera	214
Starszeństwo kart	214
Rozdajemy	215
Precyzyjna deklaracja	216
Rozdający to nie byle kto	218
Szacujemy wartość naszych figur	219
Deklarujemy zero	220
Rozpoczynamy grę	223
Wyjście. Konwencje gry	224
Zdobywamy punkty	226
Kończymy grę	229
Piki dla mniej niż czterech graczy	230
Piki dla dwóch	230
Piki dla trzech	230

Rozdział 12: Brydż kontraktowy i minibrydż	233
Minibrydż	234
Rozsadzamy zawodników	234
Czym jest lewa?	235
Rozdanie	235
Liczymy lewy	235
Wybieramy deklarującego	236
Wychodzimy w at	237
Ściąganie atutów	238
Polowanie na lewy	239
Mierzymy się z systemem punktacji	240
Aktywny dziadek	241
Rola obrońcy	242
Przechodzimy do brydża	243

Część IV: Słowo klucz: punkty **245**

Rozdział 13: Kierki	247
Przystępujemy do dzieła	247
Rozdajemy karty	249
Na lewo, na prawo, przez stół...	249
Rozpoczynamy batalię	252
Punktacja — nadeszła pora rozliczeń	255

Kierki dla trzech lub więcej niż czterech graczy	258
Honeymoon Hearts	259
Czarna Mańka	259
Cancellation Hearts	260
Rozdział 14: Bezik	261
Bezik dla dwóch zawodników	262
Rozdanie	262
Starszeństwo kart i ich wartość	263
Punkty do zdobycia	264
Obliczamy wartość meldunków	265
Zakończenie gry	266
Do boju!	266
Dla trzech: bezik licytowany	273
Rozdajemy karty	274
Licytacja — tylko dla odważnych	275
Rozdający: meldujemy układy i zrzucamy karty	277
Dokładamy do puli	278
Równi i równiejsi	279
Wszyscy na jednego	280
Strategie licytacji	281
Poddajemy się bez walki	283
Bezik licytowany w parach	284
Rozdanie i licytacja	284
Układy premiowane	286
Właściwa rozgrywka	287
Kary i nagrody	288
Rozdział 15: Setback	289
Przedstawiamy Setback	290
Rozdajemy	290
Licytacja	291
Nie do końca wolny wybór	292
Karty w ruch	293
Pora na wynik	294
Strzelamy do księżyca	295
Przekraczamy linię mety	296
Planujemy strategię	297
Zaprzysiężnij się: Setback drużynowy	299
Setback dla trzech lub sześciu graczy	301

Część V: Kumulacja i narastanie 303

Rozdział 16: Cribbage 305

Grunt to właściwy początek	306
Rozdajemy karty i rozpoczynamy grę	306
Przełożenie kart	307
Faza pierwsza: rozgrywka	308
Faza druga: rozliczenie	310
Kreślimy strategię i zdobywamy punkty	312
Zapisujemy wynik	316
Osiągamy linię mety	318
Cribbage o stawki: lurch i skunk	319
Cribbage na pięć kart	320
Wykładamy karty	320
Pokaz	321
Meta	321
Cribbage dla trzech zawodników	321

Rozdział 17: Prezydent 323

Kampania wyborcza, czyli podstawy gry w prezydenta	324
Rozdanie i rozgrywka	324
Koniec rundy	327
Faza druga: nędzarzu, do roboty!	328
Wprowadzamy dzikie karty	330
Pałac	331
Rozdanie	332
Zdobywamy pałac	332
Karty specjalne w ruchu!	334
Zwycięzca i przegrany	335

Rozdział 18: Oczko 337

Oczko — wersja towarzyska	338
Określamy kryteria gry	338
Karty w ruchu	339
Obstawiamy	340
Rozdzielamy pary i podwajamy wygraną	341
Druga tura rozdania	342
Już czy jeszcze?	342
Wpłacamy i wypłacamy	343
Rozpoczynamy nową rundę	345
Podstawowa strategia w oczku	345
Dwie ręce lepsze od jednej	346
Podwajamy, czyli gra o więcej	346

Oczko w kasynie	347
Obstawiamy, czyli Ty kontra bank	348
Dopelniamy formalności: rozdanie i start	349
Rozgrywka	350
Strategia podczas dobierania kart	351

Część VI: Gramy w pokera357

Rozdział 19: Podstawy pokera359

Odkrywamy podstawy pokera	360
Starszeństwo układów kart	360
Nieco ożywienia: dzikie karty	363
Rozpoczynamy: podstawy gry	363
Ante na stół!	364
Techniki obstawiania	365
Minimalna i maksymalna wysokość zakładu	368
Wygrana	369
Blefuj z głową	370
Przejrzyj rywala na wylot	371
Czytaj z twarzy	372
Język ciała	372

Rozdział 20: Poker dobierany375

Pięciokartowy poker dobierany	376
Rozdanie. Wpłacamy ante	376
Strategia pierwszego zakładu	377
Dobieranie	379
Dobranie i co dalej?	383

Rozdział 21: Siedmiokartowy poker otwarty385

Siedmiokartowy poker otwarty — pora na licytację	386
Rozpoczynamy: ante i limit	386
Licytacja we wczesnej fazie gry	387
Third street, czyli zaczynają się emocje	389
Spacer po fifth street	391
Rzut oka na arenę wydarzeń: strategia	392
Stół wiele Ci powie	393
Blef	393
Wygraj (lub nie przegraj) w pokerze otwartym	394
Zostać czy pasować?	395
Pięciokartowy poker otwarty	396

Rozdział 22: Texas Hold 'Em 399

W teksańskim stylu	400
Stawiamy „w ciemno”	402
Początek rozgrywki	403
Miejsce jest równie ważne	406
Pora na strategię: sprawdzanie, pas, podbicie	408
Licytacja poprzedzająca flop: sprawdzać, pasować czy podbijać?	408
Flop odsłonięty: zostajemy w grze czy wycofujemy się?	412
Sztuka blefu	417
Zgarniamy ciemne	419
Gdzie zagrać w Hold 'Em?	421

Rozdział 23: Omaha 423

Omaha High/Low — podstawy gry	424
Układy wysokie i układy niskie	425
Licytacja	426
Omaha High/Low — typowe rozdanie	427
Strategia, czyli jak wygrać w Omaha High/Low	430
Najlepsze układy początkowe	430
Omaha High/Low — zwycięskie kombinacje	432
Zwycięzamy w Omaha High/Low	433
Czekamy, czekamy... ..	433
Gra pozycyjna	434
Strategia po wyłożeniu kart flopa	435
Analizujemy flop i składamy karty	437
Turn i co dalej?	438
Docieramy do river	439
Omaha High	439

Część VII: Dekalogi 441

Rozdział 24: Dziesięć rad, które pomogą Ci usprawnić technikę i bardziej cieszyć się grą 443

Traktuj swojego partnera z szacunkiem	443
Traktuj grę spokojnie	444
Szampana zachowaj na później	444
Wybierz właściwy moment	445
Pamiętaj o słowie „stop”	445
Wyobrażaj sobie karty przeciwników	445

Graj własnym rytmem	446
Rozmawiaj z kartami	446
Odliczaj — aż do zwycięstwa	447
Czerp radość z gry!	447

Rozdział 25: Dziesięć miejsc, w których znajdziesz więcej informacji

na temat Twojej ulubionej gry	449
--	------------

Internet	450
Oprogramowanie oraz gra na żywo w internecie	450
Grupy dyskusyjne	451
Organizacje	451
Książki	451
Gazety i czasopisma	452
Gra z lepszymi	452
Turnieje	453
Prosto u źródła	453
Kluby	454

Skorowidz	455
------------------------	------------

Znasz to: deszczowe letnie popołudnie, siedzisz wraz z grupą przyjaciół i nie macie żadnego pomysłu na ciekawe spędzenie czasu? No to może karty? Wybieracie grę i zaczyna się: ile osób, tyle reguł. Albo samotny wieczór, kiedy masz już dość oglądania telewizji? Pasjans prawdę Ci powie, daj mu tylko szansę. W pracy szukają czwartego do brydża? Ależ to świetna okazja, by zacząć się lepiej dogadywać z szefem!

Barry Rigał z pomocą specjalistów od poszczególnych karcianych strategii odkryje przed Tobą arkana gier dla jednej, dwóch czy nawet ośmiu osób. W końcu usystematyzujesz wiedzę na temat tych gier, które dobrze znasz, i będziesz mógł spróbować czegoś zupełnie nowego. Podręcznik napisany jest prostym językiem, ale zawiera też tłumaczenia żargonu wytrawnych karciarzy. Nareszcie to Ty będziesz rozdawał karty w grze. Jednak nim weźmiesz do ręki talię, sięgnij po tę książkę, by:

- poznać różnicę między strategiami „karty precz” i „bierz lewy”,
- cieszyć się z ułożonego pasjansa,
- nauczyć dzieci zabaw z kartami,
- grać online w ulubioną grę,
- dowiedzieć się więcej o etykiecie karciarzy,
- wygrywać w remiku, wiście, blackjacku, kanaście, brydżu, pikach i innych grach.

Podróżniku, odkrywco, wolny człowieku...

Seria „Dla bystrzaków” to niezbędny każdego poszukiwacza wiedzy. Książki pisane lekkim stylem pełne są humoru, a jednocześnie zawierają czytelne informacje przygotowane przez specjalistów w swoich dziedzinach. Dzięki nim odkryjesz, że potrafisz chłonąć wiedzę niczym gąbka, dobrze się przy tym bawiąc.

Świetna lektura przy śniadaniu, w łóżku, w podróży i na bezludnej wyspie.