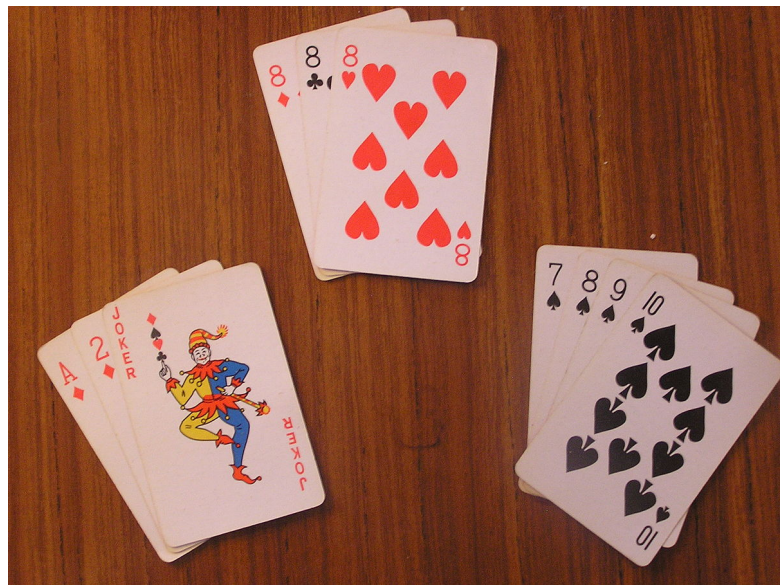


Remik (remi, remibrydż, żolik) – gra karciana, w której może uczestniczyć praktycznie dowolna liczba uczestników. Stosownie do tej liczby należy (według uznania) rozgrywać grę odpowiednią liczbą talii. Dla 3-4 graczy zwykle gra się dwiema pełnymi taliami (talie po 52 karty + 4 dzokery razem licząc).

Zasady ogólne

Pierwszego rozdającego losuje się najstarszą kartą. Najstarszy jest J dzoker, potem A, K, D, W, 10, 9... W przypadku wylosowania karty tego samego starszeństwa decyduje kolor jak w Brydżu, tj. pik♠ kier♥ karo♦ trefl♣. Każdy z graczy otrzymuje po 13 kart, rozdający otrzymuje kart 14. Pozostałe karty układa się w stos koszulkami do góry (tak, aby ich wartości były niewidoczne). Rozdający jako pierwszy wyrzuca jedną zbędną kartę ze swojej talii i odkłada ją na osobny stos tak, aby jej wartość i kolor była widoczna dla wszystkich. Po tym ruchu kolejny z graczy dobiera 14-tą kartę ze stosu zakrytego i odrzuca jedną zbędną ze swojej talii do stosu odkrytego. Gracz, dla którego braknie kart w stosie zakrytym, ma obowiązek potasować karty stosu odkrytego pozostawiając ostatnio rzuconą kartę i ustawić z nich nowy stos zakryty.



Przykład wykładki: (A-2-3): 6pkt, (8-8-8): 24pkt, czysty (7-8-9-10): 34pkt; w sumie 64pkt.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart poprzez wyłożenie ich na stół w postaci

- sekwensów (co najmniej trzech kolejnych kart w kolorze, np. **10♦, W♦, D♦**),
- grup co najmniej trzech kart o różnych kolorach, lecz tej samej wysokości (np. **8♠, 8♥, 8♣**),
- obowiązkowe położenie na stos otwarty ostatniej 14-tej karty.
 - dzoker może być traktowany jako odpowiednik dowolnej karty.

As może być traktowany jako "1" co umożliwia użycie go zarówno do sekwensów typu **D-K-A** jako i sekwensu typu **A-2-3**. Nie dopuszczalne jest tworzenie sekwensów typu **...-D-K-A-2-3-...**, w których as pełni funkcję karty najstarszej, a zarazem najmłodszej. Wyjątek stanowi 14 kartowy sekwens zaczynający i kończący się asem. Wartość asa zależy od jego pozycji: w sekwensie typu **as-2-3** as ma 1 pkt, w innych zestawach (**A-A-A** lub **D-K-A**) 10 pkt. Dżokery (J) mogą być stosowane zamiennie jako dowolne karty, można budować sekwensy oparte na kilku dżokerach np. **10-J-J-K** (dwa dżokery zastępczo, jeden zamiast waleta i jednocześnie drugi zamiast damy). Wartość dżokera jest równa wartości karty, którą zastępuje.

Gracz może wyłożyć na stół wszystkie karty w jednym ruchu (co oznacza koniec gry), lub tylko ich część. Jednak aby w ogóle mógł wyłożyć karty, musi mieć co najmniej jeden "czysty" sekwens (tzn. nie zawierający dżokera) oraz co najmniej 51 punktów w wykładanych kartach. Po wyłożeniu otrzymuje on prawo do dokładania swoich kart do wszystkich leżących na stole sekwensów i grup, oraz do wzięcia dżokera ze stołu kładąc w jego miejsce kartę, którą dżoker właśnie zastępował. Dokonanie podmiany za dżokera wymaga wyłożenia go z nowym sekwensem czy grupą na stół. Podmienionego dżokera nie można zatrzymać w ręce, należy go wyłożyć z sekwensem, grupą kart lub dołożyć do już wyłożonych kart.

Gra ze stosu odkrytego

- Gracz, który się wyłożył, może dobrać kartę z ostatniej karty stosu odkrytego do ręki, następnie wyklada z tą kartą nowy sekwens lub grupę.
- Gracz, który się nie wyłożył, może dobrać 14-tą kartę z ostatniej karty stosu odkrytego do ręki, pod warunkiem, iż natychmiast się wyklada (40 pkt. w sekwensach i grupach + czysty sekwens), pozostałe karty wyklada u siebie, lub dokłada do wyłożonych na stole przez pozostałych graczy. Ostatnią 14-tą kartę z ręki wyrzuca na stos odkryty. Gracz taki pozbywa się wszystkich swoich kart z ręki i jest zwycięzcą.
- Gracz, któremu została na ręce jedna karta, nie może dobierać ostatniej karty ze stosu

Szczególne ustalenia

Potasowaną talię przekłada gracz z prawej. Dopuszcza się zasadę, że z przełożonych kart okazuje się wszystkim trzy ostatnie i jeśli jest wśród nich dzoker lub czysty sekwens, zatrzymuje go przekładający. Należy to uwzględnić przy liczeniu kart rozdanych.

Karty rozdaje się pojedynczo zaczynając od rozdającego w kierunku ruchu wskazówek zegara. Grę rozpoczyna rozdający.

Do wyłożenia kart na stół wymagane jest najpierw 40 punktów wykładanych kart w tym czysty sekwens. Uznanie wyłożenia daje jeszcze przed rzuceniem karty na stos otwarty prawo do dokładania czy podmieniania kart na stole, jak i do dołożenia jokera do czystego sekwensu. Np. gracz wyklada **9♠,9♦,9♣ + D♠,W♦,10♦** (51 pkt.+czysty sekwens) potem może dodać do sekwensu **J,8♦** jeszcze przed przekazaniem gry dalej.

Operacje wykładania, dokładania, podmieniania mogą być dokonywane do momentu rzucenia karty na stos otwarty. Po rzuceniu prawo do działania ma tylko kolejny gracz.

Zastępowanie dzokerem kart nie wynika z deklaracji słownych lecz z układu na stole. Przy podmienianiu kartą dzokera należy się trzymać zasad:

- Wyłożone na stół karty należą do wszystkich.
- Gdy na stole leżą dwa dzokery z kartą uznaje się, że tworzą grupę (np. **9♦,J,J** - dzokery zastępują dziewiątki). Dzoker z grupy może być wzięty po uzupełnieniu jej do 4 kart. Np. by wziąć dzokera z grupy **J,K♦,K♠** należy położyć dwa brakujące króle **K♥K♣**.
- Gdy w sekwensie leży dzoker, zastępuje on tę kartę, na której miejscu go położono i położenia tego nie ma prawa nikt zmieniać.

Zwycięstwo

Gracz, który jako pierwszy pozbył się kart z ręki (wyłożył sekwensy lub dopasował inne karty do dowolnego z już wyłożonych sekwensów) wygrywa. Pozostałym graczom dopisuje się punkty karne, równe wartości kart posiadanych w ręku. (figura = 10 pkt, blotka wg swojej wartości). Każdy dzoker w ręku daje 30 pkt. karnych lub inną wartość (50, 25) uzależnioną od przyjętego zapisu.



SNOWSPORT

MADE TO HAVE A GOOD TIME FOR YOU

3

Koniec gry

Koniec gry następuje do osiągnięcia ustalonego wcześniej warunku zwycięstwa, przykładowo:

- zwycięstwo w 3 rozgrywkach
- osiągnięcie przez któregoś z graczy 300 pkt karnych
- najniższy wynik w pkt. karnych po określonej ilości rozgrywek.
- po osiągnięciu przez któregoś z graczy 300 pkt. karnych liczy mu się tzw. wpadkę i w tym momencie wpląca on do puli za tę grę ustaloną wcześniej stawkę np. 100 zł, po czym przepisuje mu się liczbę punktów karnych gracza który jest najbliższej granicy 300 punktów. Grę wygrywa ten gracz który w jednym rozdaniu "wysadzi" wszystkich

pozostałych graczy poza granicę 300 punktów karnych. Jest to ostatnie rozdanie w grze i zwycięzca wygrywa całą pulę pieniędzy zebraną podczas kolejnych wpadek. Ten sposób podliczania punktów i wyznaczania zwycięzcy jest o tyle interesujący, że do końca gry nie wiadomo kto ją ostatecznie wygra i przeważnie część pieniędzy w puli została do niej wplącona przez zwycięzcę.



SNOWSPORT

MADE TO HAVE A GOOD TIME FOR YOU

SnowSport to sklep sportowy z sprzętem zimowym jak i z jego akcesoriami. Sprzedajemy wysokiej klasy produkty.

✉ sklep@snowsport.pl

☎ 76 862 91 83



Surfmix to idealny sklep dla Windsurfer'ów oraz Kate'owców. Sklep w swojej ofercie posiada także Sup'y oraz Wiosła.

✉ sklep@surfmix.com

☎ 512 257 145



Rooolki to sklep z szerokim asortymentem markowych rolek oraz hulajnóg. W sklepie znajdują się także ochraniacze oraz kaski.

✉ sklep@rooolki.pl

☎ 512 640 041



E-rwakulszowa dba o Twoją posturę. W tym sklepie znajdziesz ergonomiczne krzesła, biurka czy siedziska.

✉ info@e-rwakulszowa.pl

☎ 609 514 963



SNOWSPORT

MADE TO HAVE A GOOD TIME FOR YOU



Wszystko dla kręgosłupa



Źródła i autorzy artykułu

Remik Źródło: <http://pl.wikipedia.org/w/index.php?oldid=28340812> Autorzy: AI, Argentum, Byczek1, Daystrips, Joymaster, Jozef-k, KamStak23, Li-on, Lord Ag.Ent, Maikking, Majkel00, Masur, Mogorka, Orio, Plushy, ToAr, Uzik40, Wiktoryn, Yenidai, 48 anonimowych edycji

Źródła, licencje i autorzy grafik

Plik:Rummy (game)-card deal.JPG Źródło: [http://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Plik:Rummy_\(game\)-card_deal.JPG](http://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Plik:Rummy_(game)-card_deal.JPG) Licencja: Public Domain Autorzy: Adamt

Licencja

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

