

Tysiąc	
Liczba graczy	2-4
Zalecenia wiekowe	10+
Czas przygotowania	około minuty (potasowanie i rozdanie kart)
Czas gry	Zależny od liczby graczy, w praktyce od 30 minut do godziny.
Elementy strategii	Duże
Wymagane umiejętności	myślenie taktyczne, zdolność kalkulacji
Losowość	Znacząca

Tysiąc – gra karciana, w której celem jest uzyskanie co najmniej tysiąca punktów.

Zasady gry

Każda partia gry składa się z następujących elementów:

1. Rozdanie kart.
2. Licytacja.
3. Zabranie przez grającego musa, ustalenie poziomu gry.
4. Gra – zbieranie lew.
5. Podliczenie punktów, zapisanie
6. Zakończenie gry

Rozdanie kart

Gra się talią 24 kart (tzw. mała talia – od dziewiątki do asa). Na początku jeden z graczy rozdaje karty, liczba kart rozdawanych poszczególnym graczom zależy od liczby uczestników gry. Następnie każdy z graczy podnosi swoje karty tak, aby inni nie mogli ich zobaczyć. W kolejnej partii rozdaje kolejny gracz, siedzący na lewo od rozdającego w poprzedniej turze.

Dokładne potasowanie kart jest bardzo ważne ze względu na newralgiczność układu kart do meldunków. Rozdający ma również obowiązek zaoferowania przełożenia talii graczowi siedzącemu po jego prawej stronie.

Podczas rozdania kart graczom, rozdający musi odłożyć 3 karty na musa (lub po 2 karty na 2 musiki w grze 2-osobowej). Rozdający ma prawo wybrać, które karty powędrują na musa. W tym celu zamiast rozdać kartę graczowi, kładzie ją na musa i kontynuuje rozdawanie od następnej karty. Rozdający nie może położyć na musik pierwszej ani ostatniej karty rozdania, ze względu na możliwość podejrzenia tych kart w trakcie tasowania. Nie należy również rozdawać dwóch kolejnych kart na musa. Przyjęło się, że w dobrym tonie jest rozdanie na musa po karcie dla siebie (lub dla gracza po prawej stronie w przypadku rozgrywki czteroosobowej).

Licytacja

Po rozdaniu każdy z graczy sprawdza, ile może uzyskać punktów przy swoich kartach (oprócz "siedzącego na musie" gracza mającego trzy karty). Za asy i dziesiątki przy asach zliczamy ich wartość punktową, za "meldunki" również ich wartość, o ile jesteśmy w stanie je zameldować. Jeśli posiadamy w jednym kolorze układ as-10-król lub as-10-dwie inne karty, to raczej (o ile nikt nie przebijie atutem) weźmiemy ten kolor w całości; możemy policzyć sobie 30 punktów. Jeśli brakuje pewnych kart, również można spróbować policzyć 30, ale należy liczyć się z tym, że potem może tych punktów zabraknąć. Można doliczyć sobie punkty również za posiadane inne karty w kolorze

takim, jak meldunek; gdy staną się atutami, można wziąć przy ich pomocy wiele lew, np. z asami, jednak i tu trzeba uważać.

Inna wersja wstępnego szacowania opiera się na odejmowaniu punktów za każdą lewę, której nie weźmiemy. Za ostatnią lewę, która nie będzie biorąca odlicza się ok. 30 punktów, za kolejne ok. 20 punktów. Suma tych punktów odjęta od liczby 120 (łącznie ilość punktów, jaką można zdobyć za wszystkie karty) powiększona o wartość meldunku, który jesteście w stanie zameldować daje szacowaną liczbę punktów, jaką można ugrać.

Licytację rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie rozdającego słowem "sto" – musi zaliczycować sto punktów, niezależnie od tego, co ma w kartach. Kolejny gracz (po jego lewej stronie) może powiedzieć "sto dziesięć" (często mówi się samo "dziesięć"), może też zablokować innych graczy, mówiąc np. "sto czterdzieści" (lub "czterdzieści"), jeśli uważa, że jest w stanie wziąć tyle punktów. Można ustalić, że można przebijać wyłącznie o 10 oczek więcej niż poprzedni gracz (licytacja stopniowana). Zawsze jednak operuje się wielokrotnościami liczby 10. Warunkiem licytacji więcej niż 120 punktów jest posiadanie na ręce meldunku dowolnego koloru. Gracz może również spasować (słowem "pas"). Następni gracze mogą również podbić licytację o kolejne 10 lub spasować. W licytacji nie bierze udziału gracz "na musiku". Jeśli ktoś raz spasował, nie bierze udziału w dalszej licytacji. Jeśli w pewnym momencie licytacji po zadeklarowaniu przez niego sumy punktów, wszyscy kolejni gracze, biorący jeszcze udział w licytacji, spasują, licytacja jest zakończona – gracz, który ostatni deklarował liczbę punktów, zostaje "grającym". Nie można licytować więcej niż posiada się w kartach + meldunek, czyli jeśli weźmiesz wszystkie karty i masz meldunek 40, to nie możesz licytować więcej niż 160.

Zabranie przez grającego musika, ustalenie poziomu gry

Bezpośrednio po licytacji gracz, który ma trzy karty (czyli "siedzi na musiku") odślania je. Wszyscy gracze mogą je zobaczyć, po czym musik zabiera gracz "grający". Do wyniku gracza "na musiku" dopisuje się 50 za każdego asa w musiku oraz za pełny meldunek w musiku wartość tego meldunku. Gracz "na musiku" nie bierze już od tej pory udziału w tej partii gry. Grający dokłada karty z musiku do swoich, następnie oddaje pozostałym graczom po jednej dowolnej ze swoich dziesięciu kart; w ten sposób wszyscy mają ich po osiem. Potem gracz "grający" szacuje, ile teraz może zdobyć punktów i deklaruje, że taką ilość zdobędzie ("ugra"), np. "Będę grał sto pięćdziesiąt". Liczba punktów musi być zaokrąglona do dziesiątek i nie może być niższa niż wylicytowana wcześniej.

Meldunki

Meldunek to król i dama jednego koloru. Jeśli gracz posiada taką parę, może, gdy rozpoczyna lewę, położyć na stół damę z tego meldunku i powiedzieć: "Melduję X" lub częściej: "X", gdzie X to wartość meldunku według poniższej tabelki.

meldunek	wartość
♠ pik (tzw. Wino)	40
♣ trefl (tzw. Żołędź)	60
♦ karo (tzw. Dzwonek)	80
♥ kier (tzw. Czerwień)	100

Można złożyć meldunek, kładąc króla, ale w praktyce gra się damą, ponieważ jest to niższa karta i w przypadku zabrania przez innego gracza lewy, oddaje się mu mniej punktów.

Odmiennej punktacji meldunków używa się na Górnym Śląsku, a także w byłym województwie krakowskim, gdzie meldunek karo to 40, kier 60, pik 80 a trefl 100. Punktacja jest inna także w Wielkopolsce, gdzie meldunek karo to 40, kier 60, trefl 80 a pik 100. Wikipedia: Weryfikowalność

Za zameldowanie do punktów gracza dolicza się wartość meldunku. Po meldunku wszystkie karty w jego kolorze stają się trumfami (atu) – przebijają (przewyższają) karty w pozostałych kolorach. Atu obowiązuje do końca rozdania lub do czasu zameldowania następnego meldunku (nowy trumf).

Przykłady

- lewa: 9 pik – as pik – walet karo (trumf): wygrywa walet karo (ponieważ jest trumfem).
- lewa: as trefl – walet kier (trumf) – dziesiątka kier (trumf): wygrywa dziesiątka kier (jako wyższy trumf).

Przebieg rozgrywki

Grę rozpoczyna "grający" poprzez wyłożenie dowolnej swojej karty na stół – rozpoczęcie pierwszej lewy. Kolejni gracze dorzucają po jednej swojej karcie. Obowiązują dwie zasady, przy czym pierwsza jest silniejsza od drugiej:

1. Dorzucanie do koloru – obowiązuje kolor pierwszej karty
2. Przebijanie – dorzucanie karty wyższej niż leżąca na stole (dotyczy również trumfów). Jeśli pierwszy gracz położy na przykład damę kier, następny waleta karo trumf to ostatni z graczy posiadający waleta kier i asa kier nie ma już obowiązku dawania asa kier, gdyż nie jest w stanie przebić leżących na stole kart.

Lewę wygrywa ten gracz, którego karta jest najwyższa. Ten gracz zabiera całą lewę i kładzie koszulkami w górę na stosie przy sobie, po czym rozpoczyna kolejną lewę.

Podliczenie punktów, zapisanie punktów.

Wartości poszczególnych kart:

Karta	Pkt
A	11p
10	10p
K	4p
Q	3p
J	2p
9	0p

Za zameldowany meldunek gracz dolicza sobie do uzyskanych punktów jego wartość. Po obliczeniu punktów gracz "grający" sprawdza, czy zdobył deklarowaną po licytacji liczbę punktów. Jeśli tak, dopisuje **tylko** tę liczbę do swojego wyniku. Jeśli nie, tę liczbę odpisuje się od jego wyniku. Ilość punktów w kartach (+ meldunki) gracza "grającego" musi osiągnąć zadeklarowany wynik bez zaokrąglania. Na przykład przy licytacji 150, gracz "grający", który ugrał 147 punktów przegrywa (punkty są odejmowane). Pozostali gracze dopisują osiągnięty wynik (łącznie z zameldowanymi meldunkami), zaokrąglony do pełnych dziesiątek. Jeśli cyfra jedności jest mniejsza od 5 – zaokrąglają w dół (24 = 20 punktów), a jeśli większa – w górę (26 = 30 punktów). Zaokrąglenie cyfry pięć jest kwestią umowną, spotyka się zaokrąglenie w dół lub, jak w matematyce, w górę. Można też zastosować metodę algorytmiczną: do wyniku dodajemy 5 (lub 4 przy zaokrągleniu piątki w dół), a cyfrę jedności zamieniamy na 0.

Suma punktów wszystkich kart to 120. Gracz może więc licytować do tej granicy i często "ugrać" te punkty, bez posiadania żadnego meldunku, poprzez zebranie wszystkich lew. Maksymalną, realną liczbą punktów jaką gracz może ugrać w jednym rozdaniu w grze 3- lub 4-osobowej, poprzez zameldowanie 100, 80 i zabranie wszystkich lew, jest 300. W grze 2-osobowej zdarza się ugrać 360 poprzez zameldowanie 3 najwyższych meldunków (100, 80 i 60) oraz zebranie 120 punktów z lew.

Zakończenie rozgrywki

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie lub przekroczy 1000 punktów.

Osobne ustalenia obowiązują, jeśli w tym samym rozdaniu kilku graczy osiągnie lub przekroczy 1000 punktów. Zazwyczaj ustala się, że wygrywa ten, który był "grającym". Jeśli żaden z nich nie był "grającym", wygrywa ten, który uzyskał wyższy wynik.

Dodatkowe zasady

Bomba

Bomba to przywilej, umożliwiający graczowi który wygrał licytację, wycofanie się z rozdania, bez odpisania punktów. Kosztem bomby jest oddanie nieugranych punktów pozostałym graczom. Zasady bomby budzą sporo kontrowersji, a ilość jej odmian wymaga ustalenia zasad przed rozgrywką. Najczęściej istnieje możliwość rzucenia jednej bomby, rzadziej spotyka się dwie.

Najbardziej rozpowszechniona jest możliwość rzucenia bomby, jeśli gracz licytował tylko sto (bo musiał), a pozostali spasowali. Wtedy nie rozpoczyna się gry, graczowi temu zapisuje się, że dał bombę (nie odpisuje się 100 punktów), natomiast pozostałym graczom dodaje się po 60 punktów. W pozostałych wersjach umożliwia się bombę do wylicytowania 120 (również po 60 dla pozostałych graczy). Spotyka się też wersję gry, w której można rzucić bombę, niezależnie wysokości wygranej licytacji. Wtedy pozostałym graczom dopisuje się po połowie wylicytowanej ilości punktów, zaokrąglając do góry. Na przykład jeśli gracz rzuca bombę na 210, pozostali otrzymują po 110 punktów.

900 lub 800

Jeśli jakiś gracz uzyskał lub przekroczył, zależnie od wersji, 900 lub 800 punktów, to:

1. Nie dopisuje się mu punktów, jeśli nie był w danym rozdaniu grającym,
2. Można ustalić karę 100 punktów, jeśli nie pobrał ani jednej lewy w rozgrywce,
3. Aby ukończyć grę lub zdobyć dodatkowe punkty, musi być grającym (lub grającym "z meldunkiem")

W przypadku, gdy graczowi nie powiedzie się gra i punkty zostaną mu odjęte tak, że będzie miał mniej niż 900 lub 800, powyższe zasady przestają obowiązywać.

Ponowne rozdanie

Jeśli po rozdaniu kart gracz nie ma w swoich kartach dziesięciu oczek (lub osiemnastu – zależnie od umowy), lub znajdują się wśród nich cztery dziewiątki, może poprosić o powtórne rozdanie kart. Przyjęło się, że przystąpienie do licytacji (nawet pasując) jest równoznaczne ze zrzeczeniem się praw do tego przywileju. Zasada nie ma zastosowania, kiedy w kartach posiadamy jakikolwiek meldunek.



Gra dla 2-4 graczy

Wersja dla 4 graczy

Zasady podobne jak podczas gry w 3 osoby, jednak jedna osoba (zazwyczaj ta, która rozdaje) jest "na musie". Nie uczestniczy ona w grze, jednak zapisuje się jej punkty za karty w musiku: za Asa 50, za meldunki wartość meldunku. Pozostała część gry przebiega dokładnie tak, jak w przypadku 3 graczy.

Wersja dla 3 graczy

Jeśli grają trzy osoby, "na musiku" jest jeden z graczy, zwykle na lewo od rozdającego, a musik leży (3 karty zakryte!) na środku stołu. W tym wypadku rozdający jest normalnym graczem. Jeśli nikt nie zaliczy więcej niż 100, musik bierze gracz, który jest "na musiku" (od tego nazwa), a z tak uzyskanych 3 kart oddaje dwie dowolne zakryte karty pozostałym graczom. W innym przypadku musik bierze gracz, który deklarował najwyższą wartość punktów podczas licytacji.

Dodatkowe zasady: Można umówić się, że musik jest pokazywany na moment innym graczom tylko gdy odbyła się licytacja (gracze deklarowali 110 lub więcej).

Wersje dla 2 graczy

- Każdy z graczy otrzymuje 10 kart, na stole leżą dwa musiki po dwie karty. Grający po licytacji wybiera jeden z musików, dokłada go do swoich kart na ręce, po czym dwie swoje karty odrzuca na stół (również zakryte). Po skończonej grze te cztery karty ze stołu dokłada się do stosu tego gracza, który wziął ostatnią lewę. Gdy zbierze wszystkie karty, zapisuje mu się 120.
- Każdy z graczy otrzymuje po 9 kart, na stole leżą dwa musiki po trzy karty. Grający po licytacji wybiera jeden z musików, dokłada go do swoich kart na ręce, po czym trzy swoje karty odrzuca na stół (również zakryte). Po skończonej grze karty odrzucone od ręki grającego i niewybrany musik dokładane są do stosu tego gracza, który wziął ostatnią lewę. Gra z trzema kartami na musikach sprawia, że gracze w mniejszym stopniu znają karty przeciwnika (przy grze na dwie osoby można założyć, że "kartę której nie mam ja, ma mój przeciwnik")
- Każdy z graczy otrzymuje 12 kart, gra toczy się z licytacją. Gracz "na musiku" pierwszy deklaruje wartość 100 w licytacji.
- Każdy z graczy otrzymuje po 6 kart, pozostałe ustawia się na wspólnym stosiku, a gra toczy się bez musiku i bez licytacji. Rozpoczyna gracz przeciwny do rozdającego. Po zebraniu gracz który wziął lewę ciągnie 1 kartę ze stosiku a następnie kartę ciągnie drugi gracz. Taka odmiana gry w Tysiąca często nazywana jest **Tysiącem dobieranym**
- Każdy z graczy otrzymuje 7 kart, dwie karty leżą w musie odkryte a 8 pozostałych dobiera się w trakcie gry. Osoba która zebrała lewę dobiera kartę jako pierwsza. Gra zaczyna się od licytacji, jeden z graczy jest na "musie".



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



Źródła i autorzy artykułu

Tysiąc (gra) Źródło: <http://pl.wikipedia.org/w/index.php?oldid=27725022> Autorzy: 10marek.n, Andrzej19, Argentum, Arturo24, Bartek444, Berengar, Bocianski, Dawko, Gabriel3, Galileo01, Jabrn98, Jerzy.nowicki, KamStak23, KarolS, Kikspol, Krzyc, Królik, Lajsikonik, Ljs, Loonatic, Lord Ag.Ent, LukKot, Lukasz Lukomski, Maikking, Marcin Otorowski, Mariusz76, Masur, Matman z Lublina, Merdis, Michal kk, Michalgarbowski, Michał Sobkowski, MikołajZ, Mirek46, Monopol, Mulat, P. Nowicki, PMG, Picus viridis, Pietaster, Pimke, Pitert, Plati, Plushy, Psychology, RJ, Rawo1000, Riddle88, Roo72, Siedlaro, Skotos, Sobol2222, Stefaniak, Szczepan1990, Tadam, The Phoenix, Tomasz Kamil, Turkusowy smok, Tzawisko, Viatoro, Żbiczek, 158 anonimowych edycji

Licencja

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

