

*W przypadku, gdy gracz zgłasza meldunek (należy pokazać odpowiednie karty 3 i 4), karty z kolorem meldunku stają się atutowe i biją wszystkie pozostałe niezależnie od koloru. Starszeństwo w kartach atutowych pozostaje bez zmian.  
Jeżeli w przebiegu dalszej gry gracze zgłoszą inny "meldunek" automatycznie karty z tego koloru zyskują miano atutowych, a karty z poprzedniego "meldunku" go tracą.  
Po rozegraniu wszystkich lew gracze podliczają liczbę punktów ze zdobytych kart oraz dodają do wyniku wartość zgłoszonych przez siebie meldunków.  
Każdemu z graczy zapisujemy liczbę zdobytych punktów.  
Jeżeli gracz, który wygrał licytację nie osiągnął zadeklarowanego wyniku jego wartość zapisujemy na minus.  
Następnie przystępujemy do kolejnych rozgrywek i licytacji.  
Zwycięża gracz, który pierwszy zdobędzie 1000 punktów*

*W przypadku, gdy gracz zgłasza meldunek (należy pokazać odpowiednie karty 3 i 4), karty z kolorem meldunku stają się atutowe i biją wszystkie pozostałe niezależnie od koloru. Starszeństwo w kartach atutowych pozostaje bez zmian.  
Jeżeli w przebiegu dalszej gry gracze zgłoszą inny "meldunek" automatycznie karty z tego koloru zyskują miano atutowych, a karty z poprzedniego "meldunku" go tracą.  
Po rozegraniu wszystkich lew gracze podliczają liczbę punktów ze zdobytych kart oraz dodają do wyniku wartość zgłoszonych przez siebie meldunków.  
Każdemu z graczy zapisujemy liczbę zdobytych punktów.  
Jeżeli gracz, który wygrał licytację nie osiągnął zadeklarowanego wyniku jego wartość zapisujemy na minus.  
Następnie przystępujemy do kolejnych rozgrywek i licytacji.  
Zwycięża gracz, który pierwszy zdobędzie 1000 punktów*

*W przypadku, gdy gracz zgłasza meldunek (należy pokazać odpowiednie karty 3 i 4), karty z kolorem meldunku stają się atutowe i biją wszystkie pozostałe niezależnie od koloru. Starszeństwo w kartach atutowych pozostaje bez zmian.  
Jeżeli w przebiegu dalszej gry gracze zgłoszą inny "meldunek" automatycznie karty z tego koloru zyskują miano atutowych, a karty z poprzedniego "meldunku" go tracą.  
Po rozegraniu wszystkich lew gracze podliczają liczbę punktów ze zdobytych kart oraz dodają do wyniku wartość zgłoszonych przez siebie meldunków.  
Każdemu z graczy zapisujemy liczbę zdobytych punktów.  
Jeżeli gracz, który wygrał licytację nie osiągnął zadeklarowanego wyniku jego wartość zapisujemy na minus.  
Następnie przystępujemy do kolejnych rozgrywek i licytacji.  
Zwycięża gracz, który pierwszy zdobędzie 1000 punktów*

# GRA W "1000"

## INSTRUKCJA

# GRA W "1000"

## INSTRUKCJA

# GRA W "1000"

## INSTRUKCJA

W "1000" można grać od 2 do 4 osób a celem gry jest zdobycie 1000 punktów.  
W grze wykorzystujemy 24 karty.  
Po sześć kart wartościach 0, 2, 3, 4, 10 i 11 w kolorach: niebieskim, zielonym, fioletowym i czerwonym.  
Pary kart 3 i 4 w tym samym kolorze tworzą tzw. meldunki o wartościach:  
niebieskie 40, zielone 60, fioletowe 80, czerwone 100.  
Grę rozpoczynamy od rozdania kart. W wersji dla 2 graczy po 12 kart, dla 3 graczy po 8 kart. W przypadku, gdy mamy 4 graczy trzej gracze otrzymują po 8 kart a jeden jest rozdającym oraz dodatkowo prowadzi zapisy punktowe graczy; w każdej kolejnej rozgrywce inna osoba jest rozdającą.  
Gdy wszyscy gracze mają już rozdane karty, rozpoczyna się pierwszy etap gry w tysiąca - licytacja.

W "1000" można grać od 2 do 4 osób a celem gry jest zdobycie 1000 punktów.  
W grze wykorzystujemy 24 karty.  
Po sześć kart wartościach 0, 2, 3, 4, 10 i 11 w kolorach: niebieskim, zielonym, fioletowym i czerwonym.  
Pary kart 3 i 4 w tym samym kolorze tworzą tzw. meldunki o wartościach:  
niebieskie 40, zielone 60, fioletowe 80, czerwone 100.  
Grę rozpoczynamy od rozdania kart. W wersji dla 2 graczy po 12 kart, dla 3 graczy po 8 kart. W przypadku, gdy mamy 4 graczy trzej gracze otrzymują po 8 kart a jeden jest rozdającym oraz dodatkowo prowadzi zapisy punktowe graczy; w każdej kolejnej rozgrywce inna osoba jest rozdającą.  
Gdy wszyscy gracze mają już rozdane karty, rozpoczyna się pierwszy etap gry w tysiąca - licytacja.

W "1000" można grać od 2 do 4 osób a celem gry jest zdobycie 1000 punktów.  
W grze wykorzystujemy 24 karty.  
Po sześć kart wartościach 0, 2, 3, 4, 10 i 11 w kolorach: niebieskim, zielonym, fioletowym i czerwonym.  
Pary kart 3 i 4 w tym samym kolorze tworzą tzw. meldunki o wartościach:  
niebieskie 40, zielone 60, fioletowe 80, czerwone 100.  
Grę rozpoczynamy od rozdania kart. W wersji dla 2 graczy po 12 kart, dla 3 graczy po 8 kart. W przypadku, gdy mamy 4 graczy trzej gracze otrzymują po 8 kart a jeden jest rozdającym oraz dodatkowo prowadzi zapisy punktowe graczy; w każdej kolejnej rozgrywce inna osoba jest rozdającą.  
Gdy wszyscy gracze mają już rozdane karty, rozpoczyna się pierwszy etap gry w tysiąca - licytacja.

Uczestnicy gry począwszy od gracza siedzącego po lewej od osoby rozdającej karty, deklarują liczbę punktów, którą zamierzają zdobyć w rozgrywce. Każda licytacja zaczyna się od zadeklarowania "sto", a następnie oferty przebija się o dziesięć lub pasuje. W przypadku licytacji powyżej 120 punktów, licytujący gracz ma obowiązek pokazania meldunku, którego wartość powiększona o 120 przewyższa liczbę punktów, którą zadeklarował się zdobyć. Aby zaliczyć na przykładowo 200 punktów, musimy posiadać czerwoną 3 i 4.  
Ostatecznie osoba deklarująca najwyższą stawkę rozpoczyna grę.  
Wyklada, jako pierwszy kartę z ręki na stół, rozpoczynając tzw. lewę. Następnie pozostali gracze dorzucają po jednej karcie. Dokładana karta musi być w tym samym kolorze, co pierwsza a karta przebijająca musi mieć wyższą wartość. W przypadku dołożenia karty o innym kolorze lub o słabszej wartości, przegrywa się daną lewę. Gracz, który dołożył najsilniejszą kartę wygrywa lewę i zabiera karty odkładając je na bok, jako zdobycz.

Uczestnicy gry począwszy od gracza siedzącego po lewej od osoby rozdającej karty, deklarują liczbę punktów, którą zamierzają zdobyć w rozgrywce. Każda licytacja zaczyna się od zadeklarowania "sto", a następnie oferty przebija się o dziesięć lub pasuje. W przypadku licytacji powyżej 120 punktów, licytujący gracz ma obowiązek pokazania meldunku, którego wartość powiększona o 120 przewyższa liczbę punktów, którą zadeklarował się zdobyć. Aby zaliczyć na przykładowo 200 punktów, musimy posiadać czerwoną 3 i 4.  
Ostatecznie osoba deklarująca najwyższą stawkę rozpoczyna grę.  
Wyklada, jako pierwszy kartę z ręki na stół, rozpoczynając tzw. lewę. Następnie pozostali gracze dorzucają po jednej karcie. Dokładana karta musi być w tym samym kolorze, co pierwsza a karta przebijająca musi mieć wyższą wartość. W przypadku dołożenia karty o innym kolorze lub o słabszej wartości, przegrywa się daną lewę. Gracz, który dołożył najsilniejszą kartę wygrywa lewę i zabiera karty odkładając je na bok, jako zdobycz.

Uczestnicy gry począwszy od gracza siedzącego po lewej od osoby rozdającej karty, deklarują liczbę punktów, którą zamierzają zdobyć w rozgrywce. Każda licytacja zaczyna się od zadeklarowania "sto", a następnie oferty przebija się o dziesięć lub pasuje. W przypadku licytacji powyżej 120 punktów, licytujący gracz ma obowiązek pokazania meldunku, którego wartość powiększona o 120 przewyższa liczbę punktów, którą zadeklarował się zdobyć. Aby zaliczyć na przykładowo 200 punktów, musimy posiadać czerwoną 3 i 4.  
Ostatecznie osoba deklarująca najwyższą stawkę rozpoczyna grę.  
Wyklada, jako pierwszy kartę z ręki na stół, rozpoczynając tzw. lewę. Następnie pozostali gracze dorzucają po jednej karcie. Dokładana karta musi być w tym samym kolorze, co pierwsza a karta przebijająca musi mieć wyższą wartość. W przypadku dołożenia karty o innym kolorze lub o słabszej wartości, przegrywa się daną lewę. Gracz, który dołożył najsilniejszą kartę wygrywa lewę i zabiera karty odkładając je na bok, jako zdobycz.