

Podręcznik programu KPatience

Paul Olav Tvete

Maren Pakura

Stephan Kulow

Recenzent: Mike McBride

Programista: Paul Olav Tvete

Programista: Stephan Kulow

Polskie tłumaczenie: Suse Polska

Weryfikacja polskiego tłumaczenia: Paweł Dąbek



Podręcznik programu KPatience

Spis treści

1	Wprowadzenie	5
2	Jak grać	6
3	Zasady gry, strategia gry i sztuczki	7
3.1	Ogólne reguły	7
3.2	Zasady poszczególnych gier	8
3.2.1	Klondike	8
3.2.2	Dziadek	9
3.2.3	Asy	9
3.2.4	Freecell	9
3.2.5	Mod3	10
3.2.6	Cyganka	10
3.2.7	Czterdzieści osiem	10
3.2.8	Simple Simon	11
3.2.9	Yukon	11
3.2.10	Zegar	11
3.2.11	Golf	12
3.2.12	Spider	12
4	Przegląd interfejsu	13
4.1	Menu Gra	13
4.2	Menu Ruch	13
4.3	Menu Ustawienia	14
4.4	Menu Pomoc	15
5	Najczęściej zadawane pytania	16
6	Zasługi i licencje	17
A	Instalacja	18
A.1	Kompilacja i instalacja	18
B	Skorowidz	19

Streszczenie

Niniejsza dokumentacja opisuje grę KPatience w wersji 3.0

Rozdział 1

Wprowadzenie

RODZAJ GRY:
Gra karciana

LICZBA GRACZY:
Jeden

Aby układać pasjansa, potrzebujesz cierpliwości (z ang. patience - pasjans, ale też cierpliwość). W przypadku łatwiejszych gier, gdzie powodzenie zależy wyłącznie od kolejności ułożenia się kart, cierpliwość jest jedyną rzeczą, jakiej potrzebujesz.

Są również takie pasjanse, gdzie, aby wygrać, musisz planować strategię i myśleć z wyprzedzeniem.

Wspólną cechą wszystkich pasjansów jest to, że musisz układać karty w określonej kolejności, przenosząc je i zmieniając ich układy.

Rozdział 2

Jak grać

CEL GRY:

Ustaw karty w kolejności według kolorów w jak najkrótszym możliwym czasie.

Ponieważ KPatience pozwala na grę w wiele różnych pasjansów, nie da się napisać prostej instrukcji pasującej do każdego z nich. Dlatego, ważne jest aby przeczytać poszczególne sekcje zasad gry, strategii i wskazówek przed rozpoczęciem gry w pasjansa, którego nie znasz.

Generalnie występują dwa rodzaje pasjansów - takie, w których zadaniem gracza jest ułożenie kolejne kart w tym samym kolorze lub w naprzemiennych kolorach. Możesz sprawdzić jakie są zasady w danym pasjansie metodą prób i błędów. Jeżeli już wiesz jaki jest wybrany rodzaj pasjansa, to reszta jest prosta, należy przenosić i zmieniać kolejność kart, dobierając pasujące karty.

Od początku jednak, należy zwracać uwagę na swoje stosu kart. Nie należy się spieszyć z przesuwaniem poszczególnych kart, trzeba patrzeć czy nie będą przydatne w innym miejscu.

Dodatkową pomocą mogą być informacje zawarte w pasku stanu. Dla większości gier, program ma wbudowaną funkcję rozwiązywania, która informuje czy aktualnie grany pasjans może być zakończony, czy nie. Jeżeli program rozwiązujący nie może zakończyć aktualnej gry, to jest bardzo prawdopodobne, że tobie też się to nie uda. W takim przypadku można uruchomić ponownie bieżącą grę lub zacząć całkiem nową.

UWAGA:

Gra w pasjansa pomaga rozwinąć swoje możliwości skupiania uwagi i zdolności koncentracji.

Rozdział 3

Zasady gry, strategia gry i sztuczki

3.1 Ogólne reguły

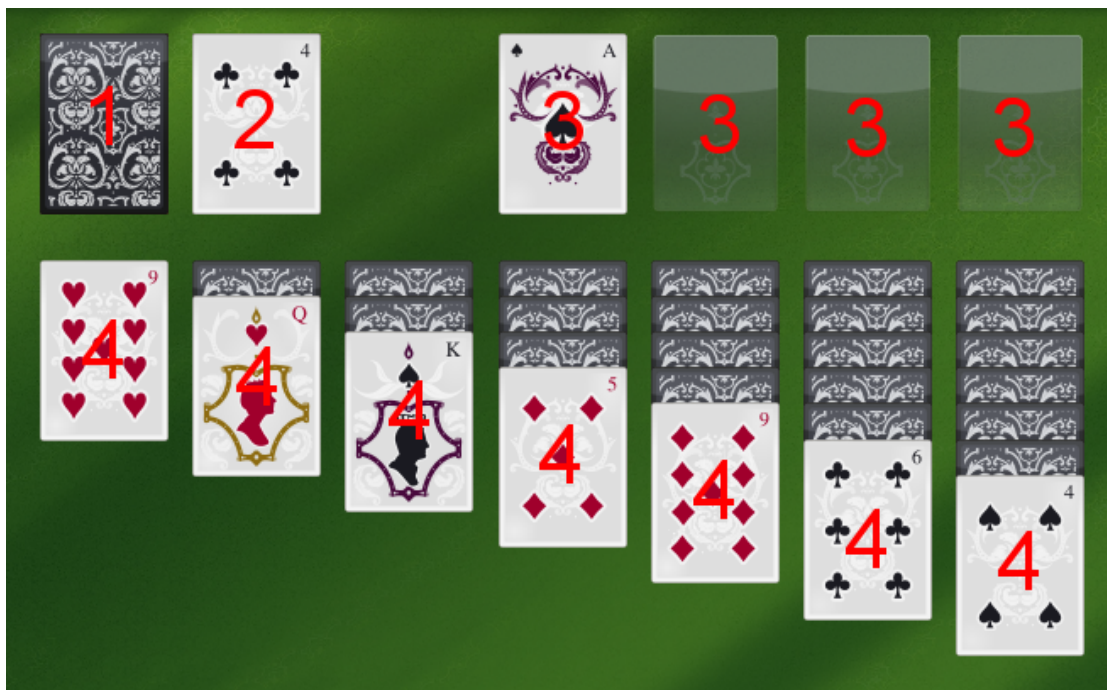
Gra karciana wymaga jednej lub dwóch talii, z których każda zawiera 52 karty i cztery kolory:

	Trefl
	Pik
	Kier
	Karo

Każdy z kolorów zawiera następujące figury: as, dwójka, trójka, czwórka, piątka, szóstka, siódemka, ósemka, dziewiątka, dziesiątka, walet, dama, król.

Wszystkie karty ułożone kolejno nazwijmy "rodziną". Właściwa rodzina składa się z kart tego samego koloru (np. tylko pików). Mieszana rodzinę tworzą naprzemiennie czarne kolory (piki i trefle) i czerwone (kiery i kara).

Jeśli rodzina nie jest kompletna, nazywana jest sekwensem.



Typowe pasjanse różnią się od siebie wieloma elementami. Opisane są one poniżej.

1. Pula

Na początku każdej gry wszystkie karty w talii są tasowane. Ale nie we wszystkich grach wszystkie karty są rozdawane; niektóre zostają w talii. Są one odłożone w tak zwanej puli, którą łatwo zauważyć, ponieważ w większości gier, jest to jedyna kupka kart pokazujących rewers.

Jeśli żadna z kart nie jest odwrócona rewersem do góry, rozdane zostały wszystkie karty i nie istnieje pula kart. Takie gry należą do najtrudniejszych, ponieważ po rozpoczęciu gry nie ma szansy dalsze losowe rozdania.

2. Stos zrzutu

Wiele gier, po kliknięciu na pulę, odkłada karty najpierw na stos zrzutu.

Stamtąd możesz wziąć odkrytą kartę i użyć jej w grze.

3. Stół

Stół to miejsce, gdzie docelowo powinieneś ułożyć wszystkie karty. Wygrywasz, jeśli wszystkie karty znajdują się tam w odpowiedniej kolejności. Niektóre gry używają więcej niż jednego stosu podstawowego.

W większości gier miejsca te są na początku puste. Gra KPatience niekiedy samodzielnie przekłada tam pasujące karty.

4. Stosy gry

To miejsca, gdzie sam porządkujesz karty. Reguły układania kart różnią się w zależności od gry. Niekiedy pokazywane są tam wszystkie karty, czasami nie. W niektórych grach możesz przenosić niektóre karty, w innych wszystkie.

3.2 Zasady poszczególnych gier

3.2.1 Klondike

Klondike jest najbardziej znanym pasjensem - prawdopodobnie dlatego, że dołączany jest do znanych systemów operacyjnych. Do gry używa się jednej talii.

Podręcznik programu KPatience

Celem Klondike jest ułożenie na stole wszystkich kart w jednym kolorze od asa do króla. Jest to prostsze wtedy gdy karty na stosach gier leżą odkryte.

W obszarze przekładania kart, muszą one być ułożone malejąco i naprzemiennie kolorami. Możesz przenosić całe sekwensy lub ich części, jeśli jego pierwsza karta pasuje w innym miejscu.

W wolnym miejscu możesz umieścić króla w dowolnym kolorze, lub rozpoczynający się od niego sekwens.

Kiedy klikniesz na puli, jedna karta zostanie przeniesiona na stos zrzutu, skąd możesz przełożyć ją na stosy gry lub na stół. Jeśli pula jest pusta, możesz przenieść tam cały stos zrzutu, klikając na pustej puli.

Możesz przeglądać karty w puli dowolną liczbę razy.

3.2.2 Dziadek

Ta gra została pokazana Paulowi (Paul Olav Tvete) - pierwotnemu twórcy gry KPatience - przez jego dziadka, stąd jego nazwa (ang. grandfather - dziadek). Żaden inny zestaw pasjansów nie zawiera tego pasjansa.

W pasjansie Dziadek rozdaje talię kart na siedem stosów gry. Po pierwszym rozdaniu niektóre karty w każdym stosie są obrócone rewersem do góry.

Celem jest ułożenie wszystkich kart rosnąco, kolorami na stosach.

Możesz przenosić każdą kartę na każdy stos, jeśli tam pasuje w taki sposób, by stworzyć sekwens w kolejności malejącej. Możesz na przykład przenieść pięć kierów na sześć kierów, niezależnie od tego, ile kart znajduje się na pięciu kierach. Jedynie sześć kierów musi znajdować się na szczycie stosu.

W wolnym miejscu możesz umieścić króla (niezależnie od ilości znajdujących się na nim kart).

Jeśli nie da się już przenieść żadnych kart, możesz przetasować je do dwóch razy. Wszystkie karty znajdujące się na stole, pozostają tam, ale karty na stosach gry będą również przetasowane, dając nową szansę na znalezienie rozwiązania.

Chociaż zasady są proste i pozwalają na wiele ruchów, to osiągnięcie zwycięstwa nie jest łatwe. Mimo tego, albo właśnie dzięki temu, granie w pasjansa jest bardzo przyjemne.

3.2.3 Asy

Ten pasjans ma proste zasady, ale ciężko go ułożyć. Wykorzystuje się jedną talię, a celem jest ułożenie na stole wszystkich kart, prócz asów. Na końcu gry, na każdym stosie powinien pozostać jeden as.

Każda górna karta, która jest w tym samym kolorze (np. pik) i ma wartość mniejszą niż inna górna karta (np. szóstka i czwórka pik), może być, przez kliknięcie, przeniesiona na stół.

Jeśli nie ma więcej możliwości przeniesienia kart na stół, możesz, klikając na pulę, dołożyć do każdego stosu gry jedną kartę.

Na pusty stos możesz przenieść każdą kartę ze szczytu stosu. Korzystaj z tego, aby dostać się do kart, które możesz ułożyć na stole.

Dla tego pasjansa niedostępna jest funkcja automatycznego upuszczania.

3.2.4 Freecell

W tym pasjansie używa się jednej talii. W lewym górnym rogu masz cztery puste komórki. Obok znajdziesz cztery stosy stołu, a pod nimi - osiem stosów gry.

Podręcznik programu KPatience

Celem gry jest umieszczenie wszystkich kart na stole, rosnąco i kolorami. Przeważnie się to udaje jeżeli potrafisz grać, gdyż prawdopodobieństwo ułożenia tego pasjansa to około 99.9%. To znaczy, że z pierwszych 32000 rozdań, nierozwiązywalne jest jedno rozdanie (rozdanie 11982 jeżeli cię to interesuje).

Na stosach gry musisz układać malejące, naprzemiennie kolorami (czerwone i czarne) sekwensy. W pustych komórkach możesz umieścić każdą kartę.

Przenosić możesz tylko pojedyncze karty, znajdujące się na szczycie stosu lub komórki. Sekwensy mogą być przenoszone, jeśli jest wystarczająco dużo miejsca (wolne komórki lub wolne stosy gry), gdzie możesz umieścić karty.

Maksymalna liczba kart, którą możesz przenieść jest obliczana następująco:

$$(\#\{\text{wolne komórki}\} + 1) * 2^{\#\{\text{wolne stosy}\}}$$

W celu ułożenia tego pasjansa, zaleca się zbieranie kart z sekwensów w takiej samej kolejności, w jakiej powinny być ułożone na stole (najpierw asy, później dwójki, itd.)

Powinieneś starać się utrzymać jak największą liczbę wolnych komórek i/lub stosów gry, abyś mógł budować tak długie sekwensy, jak to tylko możliwe.

3.2.5 Mod3

W grze Mod-3 używasz dwóch talii. Celem jest ułożenie wszystkich kart w trzech rzędach. Musisz w nich budować sekwensy z tych samych kolorów. W pierwszym rzędzie musisz utworzyć sekwens 2-5-8-B, w drugim - 3-6-9-D, a w trzecim - 4-7-10-K. W każdym sekwensie kolor musi być identyczny, tak więc możesz położyć pięć kierów tylko na dwa kier.

Czwarty rząd to jednocześnie stos zrzutu i stos gry. W pustym polu możesz umieścić każdą kartę z pierwszych trzech rzędów lub jedną z góry czwartego rzędu.

Asy możesz układać na stosach asów na szczycie puli. Korzystasz z nich w czasie gry, tak więc masz punkt wyjścia do tworzenia wolnych pól.

Jeśli nie da się już przenieść żadnej karty, możesz dobrać nowe do czwartego rzędu, klikając na puli.

Dla tego pasjansa niedostępna jest funkcja automatycznego upuszczania.

3.2.6 Cyganka

W tej grze korzystasz z dwóch talii. Jej celem jest ułożenie na stole wszystkich kart w kolejności rosnącej.

Karty na stosach gry muszą być układane malejąco, naprzemiennie czerwone i czarne. Możesz przenosić tylko sekwensy lub pojedyncze karty. W wolnym polu możesz umieścić każdą kartę lub sekwens.

Jeśli nie możesz przenieść więcej kart, kliknij na puli, aby na każdym stosie gry umieścić nowe karty.

Korzystając z funkcji **Cofnij**, znacznie ułatwisz sobie grę, ponieważ po kliknięciu na puli, niektóre z podjętych decyzji mogą okazać się błędne.

3.2.7 Czterdzieści osiem

W tej grze korzystasz z dwóch talii. Jej celem jest ułożenie na stole wszystkich kart w kolejności rosnącej.

Karty na stosach gry muszą być układane malejąco. Kolory są istotne. Tak więc możesz umieścić piątkę tref tylko na szóstce trefl.

Na szczyt stosu możesz przenieść tylko jedną kartę. W pustym polu możesz umieścić dowolną kartę.

Klikając na puli, umieszczasz kartę na stosie zrzutu, skąd możesz przełożyć ją na stos gry lub stół (to robi za Ciebie program KPatience). Jeśli pula jest wyczerpana, możesz przenieść tam wszystkie karty ze stosu zrzutu. Zadziała to tylko raz; gra się kończy po ponownym wyczerpaniu puli.

Ten pasjans jest dość trudny do ułożenia, ale przy odrobinie doświadczenia powinno Ci się to udać, zwłaszcza, jeśli do skorygowania swoich decyzji (i decyzji programu KPatience, umieszczającego karty na stole) korzystasz od czasu do czasu z funkcji **Cofnij**.

3.2.8 Simple Simon

W tym pasjansie używasz jednej talii. Celem jest ułożenie na stole wszystkich kart kolorami.

Na stosach gry budujesz sekwensy. W zasadzie nie musisz się martwić o kolory, ale sekwensy możesz przenosić tylko, jeśli są częścią sekwensu złożonego z tego samego koloru. Przykładowo możesz przenieść szóstkę *pik* tylko, jeśli na niej leży piątka *pik*, ale już nie piątka *kier*.

Karty mogą być przenoszone na stół tylko jeśli wszystkie 13 kart sekwensu jest ułożonych jedna na drugiej na stosach gry.

PODPowiedź

Powinieneś tak szybko, jak to możliwe przesunąć karty na właściwe stosy, aby otrzymać pusty stos do tymczasowego układania kart, ponieważ możesz tam umieścić dowolną kartę.

Jeśli jest dość wolnego miejsca, w pustych polach możesz układać sekwensy niezależnie od koloru.

Jeśli w sekwensie znajdują się wszystkie karty, możesz sortować je według koloru, a następnie przenieść je na stół.

3.2.9 Yukon

W tym pasjansie korzystasz z jednej talii. Celem jest ułożenie wszystkich kart kolorami, w kolejności rosnącej.

Sekwensy na stosach gry muszą być rosnące, a kolor kart naprzemiennie czerwony i czarny. Możesz przenieść każdą odkrytą kartę, niezależnie od tego, ile kart na niej się znajduje. Tak więc możesz położyć piątkę *kier* na szóstce *pik*, jeśli znajduje się ona na szczycie stosu.

W pustym polu możesz umieścić króla w dowolnym kolorze (niezależnie od ilości kart, które się na nim znajdują).

3.2.10 Zegar

Jest to łatwy pasjans i po chwili eksperymentowania powinieneś być w stanie rozwiązać większość układów. Używasz w nim jednej talii, a celem jest ułożenie kart rosnąco, kolorami.

Stół znajduje się po prawej stronie, a składa się z 12 stosów, ułożonych w kształt zegara. As umieszczony jest na godzinie 1.00, walet na 11.00, a dama na godzinie 12.00.

Obok zegara znajdziesz 8 stosów gry, a na każdym 5 kart. Na stosach gry budujesz malejące sekwensy. Kolor kart nie ma znaczenia. W każdym ruchu przenosisz tylko jedną kartę.

Dla tego pasjansa niedostępna jest funkcja automatycznego upuszczania.

3.2.11 Golf

W tym pasjansie używasz jednej talii. Celem gry jest przeniesienie wszystkich kart z tablicy na stół.

Rozkład gry Golf jest bardzo przejrzysty. Na początku pojawia się tablica z siedmioma kolumnami, zawierającymi każda po pięć kart. Poniżej znajduje się pula i stół.

Gra w Golf jest łatwa, ale aby wygrać trzeba użyć pewnej strategii. Grają karty u podstawy każdej kolumny tabeli. Dostępne karty są układane na górnej karcie stołu, w malejących lub rosnących sekwencjach, niezależnie od koloru. Jeśli ruch jest niemożliwy, wówczas można przenieść kartę z puli na stół. Gra kończy się, gdy wszystkie karty z puli są rozdane i niemożliwy jest jakikolwiek ruch.

3.2.12 Spider

Ten pasjans wymaga dwóch talii. Kart są rozdawane na 10 stosów gry, każdy po 5 lub 6 kart.

Na stosach gry, karta może być umieszczona na innej karcie dowolnego koloru, ale wyższej wartości. Rosnący sekwens kart tego samego koloru może być przeniesiony, z jednego stosu gry na inny.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kart kolorami w kolejności malejącej (od króla) na którymkolwiek stosie gry. Po osiągnięciu tego warunku, zestaw taki jest przenoszony do lewego, dolnego rogu okna.

Poziom trudności decyduje o ilości rozdawanych kolorów - Łatwy wykorzystuje jeden kolor, Średni - dwa kolory, Trudny - cztery kolory. Gra jest łatwa do ułożenia na najniższym poziomie, ale bardzo trudna na najwyższym.

Rozdział 4

Przegląd interfejsu

4.1 Menu Gra

Gra → Nowa gra (Ctrl+N)

Rozpoczyna nową grę.

Gra → Wczytaj... (Ctrl+O)

Wczytuje zapisaną grę.

Gra → Otwórz ostatnią → Lista ostatnio otwieranych plików.

Wyświetla listę ostatnio odczytywanych plików z zapisaną grą.

Gra → Uruchom grę ponownie (F5)

Uruchamia ponownie bieżącą grę.

Gra → Zapisz (Ctrl+S)

Zapisuje bieżącą grę do domyślnego pliku.

Gra → Wybierz rozdanie...

Otwiera okno dialogowe wyboru gry.

Gra → Statystyka

Otwiera okno dialogowe ze statystyką wygranych i przegranych partii dla danej gry.

Przenieś → Podpowiedź (H)

Pokazuje podpowiedź.

Przenieś → Demonstracja (D)

Włącza lub wyłącza tryb demonstracyjny.

Gra → Zakończ (Ctrl+Q)

Kończy grę KPatience.

4.2 Menu Ruch

Przenieś → Cofnij (Ctrl+Z)

Cofa ostatni ruch.

4.3 Menu Ustawienia

Ustawienia → Wybierz typ gry → Klondike

Przełącza na tryb gry Klondike.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Dziadek

Przełącza tryb na grę Dziadek.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Asy

Zmienia tryb na grę Asy.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Freecel

Zmienia tryb na grę Freecel.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Mod3

Zmienia tryb na grę Mod3.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Cyganka

Zmienia tryb na grę Cyganka.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Czterdzieści osiem

Zmienia tryb na grę Czterdzieści osiem.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Prosty Szymon

Zmienia tryb na grę Prosty Szymon.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Yukon

Zmienia tryb na grę Yukon.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Zegar dziadka

Przełącza na tryb gry Zegar dziadka.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Golf

Zmienia tryb na grę Golf.

Ustawienia → Wybierz typ gry → Klondike (dobierz 3)

Zmienia tryb na grę w Klondike (dobierz 3).

Ustawienia → Wybierz typ gry → Pająk (Łatwy)

Zmienia tryb na grę w Pajaka (łatwą).

Ustawienia → Wybierz typ gry → Pająk (Średni)

Zmienia tryb na grę w Pajaka (średnią).

Ustawienia → Wybierz typ gry → Pająk (Trudny)

Zmienia tryb na grę w Pajaka (trudną).

Ustawienia → Wyłącz autoupuszczanie

Włącza/wyłącza automatyczne przenoszenie pasujących kart.

Ustawienia → Losowe karty (F9)

Losowo wybiera wygląd przodów i spodów kart.

Ustawienia → Wybierz talię... (F10)

Otwiera okno dialogowe wyboru talii.

Ustawienia → Wyświetl pasek narzędzi

Pokazuje lub ukrywa pasek narzędzi.

4.4 Menu Pomoc

Pomoc → Podręcznik KPatience (F1)

Uruchamia System pomocy KDE na stronie pomocy programu KPatience (czyli na tym dokumencie).

Pomoc → Co to jest? (Shift+F1)

Zmienia kursor myszy w strzałkę ze znakiem zapytania . Kliknięcie na elemencie programu spowoduje otworzenie okna pomocy objaśniającego funkcję tego elementu (o ile taka pomoc istnieje).

Help → Raport o błędzie...

Otwiera okienko zgłoszenia błędu, w którym możesz zgłosić błąd lub prośbę o dodanie nowej funkcji.

Pomoc → O programie KPatience

Wyświetla informację o autorach i wersji programu.

Pomoc → Informacje o KDE

Wyświetla informację o wersji KDE i inne podstawowe informacje.

Rozdział 5

Najczęściej zadawane pytania

1. *Chciałbym zmienić wygląd gry. Czy mogę?*

Możesz zmieniać wygląd kart, którymi graczy. Aby to zrobić wybierz **Ustawienia** → **Wybierz talię...** (F10) w menu.

2. *Czy można grać za pomocą klawiatury?*

Nie KPatience nie oferuje możliwości grania za pomocą klawiatury.

3. *Nawet z podpowiedziami, ciągle nie mam pojęcia jak grać. Pomocy!*

Oprócz funkcji «Podpowiedź» przydatny jest także tryb «Demonstracyjny», w którym wbudowana w program sztuczna inteligencja będzie grać w pasjansa za ciebie. Można uczyć się oglądając jak gra komputer. Jednakże, jeżeli masz jakieś pytania, lepiej przeczytać sekcje [Jak grać](#) oraz [Zasady gry, strategię i wskazówki](#) tego podręcznika.

Rozdział 6

Zasługi i licencje

KPatience

Prawa autorskie do programu KPatience 1995-2000 Paul Olav Tvete

Praw autorskie do programu KPatience 2001-2007 Stephan Kulow coolo@kde.org

Freecell Solver jest autorstwa Shlomi Fish shlomif@vipe.technion.ac.il

Prawa autorskie do dokumentacji 2000 Paul Olav Tvete

Aktualizacja dokumentacji dla KDE 2.0 - Mike McBride [no mail](mailto:mcbride@kde.org)

Dokumentacja programu KPatience 2.0 (KDE 2.1) - Maren Pakura maren@kde.org

Korekta i aktualizacja dokumentacji KPatience 3.0 by Richard Hawthorne techno_plume-coding@yahoo.com

Weryfikacja i uaktualnienie polskiego tłumaczenia: Paweł Dąbek pdabek@onet.pl

Aktualizacja polskiego tłumaczenia: Krzysztof Woźniak wozniakk@ceti.pl

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU Free Documentation License](#).

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU General Public License](#).

Dodatek A

Instalacja

KPatience jest częścią projektu KDE (<http://www.kde.org/>).

KPatience znajduje się w pakiecie kdegames na <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>, głównym serwerze FTP projektu KDE.

A.1 Kompilacja i instalacja

Aby skompilować i zainstalować program KPatience w Twoim systemie, uruchom następujące polecenia w katalogu głównym dystrybucji programu KPatience:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Ponieważ program KPatience używa **autoconf** i **automake**, nie powinno być problemów ze skompilowaniem go. Jeśli napotkasz problemy, proszę je zgłosić na listach e-mailowych KDE.

Dodatek B

Skorowidz

A

Asy, 9

C

Cyganka, 10

Czterdzieści osiem, 10

D

Dziadek, 9

F

Freecell, 9

G

Golf, 12

K

Klondike, 8

kolory, 7

M

Mod3, 10

P

pula, 8

R

rodzina, 7

S

Simple Simon, 11

Spider, 12

stół, 8

stos zrzutu, 8

stosy gry, 8

Y

Yukon, 11

Z

Zegar, 11