

Q



Ieva Barauskaitė



**KORTŲ ŽAIDIMAI**

Alma littera

♣ ĮDOMYBĖS ♦ ŽAIDIMAI  
♥ BŪRIMAI ♠ TRIUKAI



# Turiny

---

Kortų istorija . . . . .	9
Įdomybės ir paslaptys . . . . .	19
Klasikinė kortų malka . . . . .	31
Paprasti žaidimai . . . . .	37
Karas . . . . .	38
Melagis . . . . .	39
Ken Kupė . . . . .	40
Asilas . . . . .	41
Kvailys . . . . .	42
Karuselė . . . . .	43
Makao . . . . .	46
Vežimas . . . . .	48
Tūkstantis . . . . .	49
Šešiasdešimt šeši . . . . .	54
Vistas . . . . .	56

Sportiniai kortų žaidimai .....	59
Pokeris .....	60
Teksaso pokeris .....	63
Omahos pokeris .....	69
7 kortų pokeris .....	73
Preferansas .....	75
Bridžas .....	83
Kingas .....	92
Azartiniai kortų žaidimai .....	99
Bakara .....	102
Juodasis Džekas .....	106
Trinka .....	117
Pasjansai .....	121
Golfas .....	123
Klondaiko pasjansas .....	125
Kenfildo pasjansas .....	127
Piramidė .....	129
Tuštieji langeliai .....	131
Trys bokštai .....	133
Istheiveno pasjansas .....	135
Jukono pasjansas .....	137
Akordeonas .....	139
Skorpionas .....	141
Būrimas kortomis .....	145
Paprastieji būrimai .....	148
Taip ar ne .....	148
Ko tikėtis .....	149
Noro išsipildymas .....	150

Būrimai 52 kortų malka . . . . .	151
Klausimas malkai . . . . .	157
Trys kortos . . . . .	158
Devynios kortos. . . . .	158
Magiškasis kvadratas. . . . .	159
Mažoji likimo pasaga . . . . .	160
Didžioji likimo pasaga . . . . .	161
Čigoniškasis būrimas . . . . .	162
Piramidė . . . . .	163
Dangaus ratas. . . . .	164
Būrimai 32 kortų malka. . . . .	166
Trejybė . . . . .	171
21 kortos pranašystė . . . . .	172
Ko trokšta širdis. . . . .	173
Itališkasis būrimas . . . . .	175
Prancūziškasis būrimas . . . . .	177
Kortų triukai . . . . .	183
Daryk, kaip aš! . . . . .	184
Atverstosios kortos paslaptis. . . . .	185
Kortos užsispyrėlės. . . . .	187
Matau kiaurai . . . . .	188
Minčių skaitymas . . . . .	189
Stebuklas . . . . .	191
Įsivaizduok! . . . . .	192
Tūzų siurprizas . . . . .	193
Rask tūzus . . . . .	194
Laikrodis . . . . .	195
Nejudėk! . . . . .	197
Valetai pagalbininkai . . . . .	198

# Azartiniai kortų žaidimai

Anot senovės graikų legendos, Dzeusas, Hadas ir Poseidonas visatą dalijosi mesdami kauliukus. Šitaip Dzeusas tapo dangaus ir žemės, Hadas – požemio, o Poseidonas – jūrų valdovu.

Žmoniją lošimai lydėjo dar nuo tų laikų, kai buvome medžiokliai, gyvenantys urvuose. Archeologiniai tyrinėjimai atskleidžia, kad pomėgis lošti yra viena pirmųjų žmogiškųjų silpnybių. Be abejo, lošimų istorija prasideda ne nuo dailiai nutapytų kortų, o nuo panašių į kauliukus daikčių – avies ar šuns kulkšnies kaulelių, vadinamų astragalais. Tokių radinių amžius – net 40 tūkstančių metų. Apie žaidimus kauliukais byloja ir urvų piešiniai.

Prieš maždaug 4300 metų kinai išrado atsitiktinumu paremtą žaidimą plytelėmis. Egipte, Tėbų griuvėsiuose, rasti dramblio kaulo kauliukai, kuriems jau 3500 metų. Kauliukus rideno ir senovės graikai. Apie tai užsimenama Homero *Odisėjoje*, kauliukų rasta Pompėjų, lava užlieto miesto, liekanose. Beje, Spartoje, karingumu ir disciplina garsėjusioje Graikijos valstybėje, lošimai buvo uždrausti.

Romėnai taip pat neatsisakydavo palošti. Legendos teigia, kad senovės Romos imperatorius Kaligula (valdė 37–41 m.) atėmė savo karių turtus, kad padengtų lošimo skolas, o Klaudijus (valdė 41–54 m.) įsakė perdaryti jo karietą taip, kad jam būtų vietos kauliukams ridenti. Pasakojama, kad Kristų nukryžiuavę romėnų

kareiviai lošė iš jo apdaro. Romos imperijos klestėjimo laikais esą net buvo nurodyta mokyti žaisti kauliukais vaikus.

Anglijos karalius Henrikas VIII (valdė 1509–1547 m.) garsėjo savo „dorais“ žygiais – jis šantažavo popiežių, kad šis išskirtų jį su žmona ir sutuoktų su meiluže mainais už tai, kad Anglijoje bus išleista Biblija. Kilus didžiuliam konfliktui su tuo metu Europą valdžiusia Katalikų bažnyčia, Henrikas VIII paskelbė, kad Anglija nuo šios atsiskiria ir dabar jis bus šios šalies valdovas ir Bažnyčios galva. Taip susikūrė Anglikonų bažnyčia. Kuo tai susiję su lošimu? Rašytiniuose šaltiniuose apstu faktų apie šio žemiškomis ydomis garsėjančio valdovo pomėgį lošti ir kortuoti. Tiesa, karalius ėmė ir uždraudė lošimus, kai sužinojo, kad jo kariai didžiąją laiko dalį linksminasi ridendami kauliukus, o ne treniruodamiesi kovoms. Neabejojama, kad pats karalius savo pomėgių neatsisakė. Esą, jis net lošė iš savo antrosios žmonos ir jos brolio gyvybių, kai sumanė šiuos nubausti mirties bausme. Burtas išskrito vargšų nenaudai.

Šiaurės Amerikos indėnai, tikėję, kad žaidimai dievų sumanyti, neatsisakė davė paridenti juodai ir baltai nudažytų apvalainų akmenukų. Taip net spėdavo, kokie bus metai, kreipdavosi į dvasias patarimo gydydami sergančius gentainius.

Kaip žinia, pirma atsirado kortos, paskui kortų žaidimai. Bakara buvo sugalvota XV a. Italijoje, 21 – XVIII a. Prancūzijoje, pokeris suklestėjo XIX a. Naujajame Orleane (JAV). Tačiau koks šių žaidimų kelias į šiandieninius kazino?

Per JAV nepriklausomybės karą (1775–1783) lėšos kolonistų armijai buvo renkamos iš loterijų. 1793 m. Dž. Vašingtonas (*Washington*) pirmasis įsigijo federalinės loterijos bilietą – ši loterija buvo skirta Vašingtono apskrities išdui papildyti. Netrukus beveik visose valstijose loterijos buvo įteisintos įstatymu. Šis lošimo būdas sparčiai išplito. XIX a. 3-iajame d-metyje JAV buvo surengta net per 420 nacionalinių loterijų. Tačiau ne visos loterijos ir lošimai buvo organizuojami legaliai, sąžiningai. Lošiant grėsė pavojus prarasti krūvą pinigų. Visuomenė į lošimus pradėjo žiūrėti atsargiai ir su nepasitikėjimu – nesvarbu, ar tai buvo labdaringa veikla, ar apgavikų bandymai pasipelnyti. Sukčių neatbaidė net tai, kad jie neretai buvo linčiuojami.

Kaip tik sukčiai lošėjai ir atidarė pirmuosius lošimų namus. XIX a. 4-ajame d-metyje iš pietinių į šiaurines JAV valstijas pasprukę apgavikai ėmė steigti vietas, anuomet vadintas *vilkyų sąjastais* arba *10 procentų namais* – matyt, tokios metaforos kilo ne veltui. Sinsinatyje (Ohajo valstija) gimė sukčiavimo būdas, vadinamas arklio plauko žaidimu – vienas iš bendrų nukreipdavo žaidėjų dėmesį, o kitas arklio plauku, pririštu prie švarko sagos, apkeisdavo kortas ir žetonus.

Praūžus pilietiniam karui (1861–1865) dauguma loterijų nunyko. XIX a. pabaigoje Luizianos valstijoje registruotos nacionalinės loterijos savininkai bandė papirkti Kongreso narius siekdami sau palankaus įstatymo. Tai buvo išaiškinta, o loterijos ne tik užsitraukė visuomenės nemalonę, bet apskritai buvo uždraustos. 1910 m. Nevadoje lošimų organizavimas paskelbtas nusikalstama veikla.

Draudimai pasmerkė lošimus pogrindiniam gyvenimui. Tačiau prireikė tik dvidešimtmečio, kad toje pačioje Nevadoje jie vėl būtų legalizuoti. Čia, dykumos pakraštyje, 1931 m. išdygo pirmieji kazino, paplito žirgų lenktynių lažybos. 7-ajame d-metyje lošimo namų ėmė rasti ir kitose valstijose.

Lošėjai norėjo įvairovės, o pirmieji kazino siūlė tik keletą žaidimų. Pradėta žvalgytis naujienų, norėta suteikti lošėjams vis kitokių potyrių. Taip kazino atsirado Teksaso pokeris, 21. Dėl savo paprastų taisyklių, dinamiškumo ir trumpos trukmės šie žaidimai tapo itin mėgstami. Jie ir lėmė Las Vegaso, didžiausio Nevados lošimų miesto, suklestėjimą.

## Bendros taisyklės

Azartinius kortų žaidimus šiandien galima išbandyti visur – dideliuose ir mažuose kazino, specializuotose interneto svetainėse, net namie. Šiame skyriuje nuodugniai aprašyti du itin paplitę žaidimai – bakara ir *Juodasis Džekas*, taip pat lietuviškos kilmės azartinis žaidimas trinka. Visi jie turi bendrų bruožų. Visų pirma, žaidžiama prie specialaus stalo. Jo paviršiuje būna pažymėta, kur turi sėdėti

žaidėjas, kur jis ar dalytojas (vadinamasis bankininkas) turi dėti kortas, kur reikia dėti statomas sumas (žetonus); netgi būna užrašytas statomos sumos ir laimėjimo santykis, mažiausia suma, kurią galima pastatyti. Jei žaidžiama namuose, toks stalas nebūtinai, tačiau žaidimo lauke kortas ir žetonus reikėtų dėti taip, kaip įprasta.

Vienas svarbiausių azartiniams žaidimams būdingų bruožų – bankas. Banką sudaro per dalijimą susikaupusios žaidėjų pastatytos sumos. Banku rūpinasi bankininkas – jo vaidmuo gali atitekti vis kitam žaidėjui arba priklausyti kazino. Kiekvienu atveju tai apibrėžia žaidimo taisyklės. Kai kuriuose žaidimuose žaidėjai žaidžia vienas prieš kitą, tarpusavyje varžydami dėl teisės į banką, o kituose bankas priklauso kazino, ir žaidėjas žaidžia prieš banką.

Jei azartinius žaidimus žaidžiate lošimo namuose, jums asistuos krupjė – dalytojas. Jis maišys ir dalys kortas, tvarkys banką: priims įnašus (statymus) ir išduos laimėjimus. Kai žaidžiama namuose, galima tartis: ar šias pareigas prisiims vienas iš žaidėjų, ar bus keičiamasi paeiliui.

Prieš pradėdami žaisti nuodugniai išsiaiškinkite pasirinkto žaidimo taisyklės ir išstudijuokite pateiktus brėžinius.

## Bakara

Bakara – vienas iš žaidimų, plačiai žaidžiamų ne tik lošimo namuose, bet ir su draugais ar šeima, taip pat internete. Šio žaidimo patrauklumą lemia paprastos ir lengvai perprantamos taisyklės.

Teigiama, kad bakara atsirado Italijoje apie 1492 m. ir buvo sukurta remiantis devynių dievų legenda. Anot šios legendos, senovės Romoje mergelė auksinėmis kasomis meldėsi devyniems dievams. Mergelė turėjusi mesti jiems po kojomis devyniasienį kauliuką: aštuonetas arba devynetas būtų rodęs, kad jos laukia karū-



navimas ir vaidilutės gyvenimas, šešetas arba septynetas – kad ji netenka titulų ir tarnystės dievų karalystėje, penketas arba mažesnis skaičius – kad jai lemta bristi į jūrą ir nusiskandinti. Kaip tik nuo šių skaičių priklauso žaidimo laimėtojas ir žaidėjų veiksmas, tiesa, skandintis niekam nereikia. Bakaros pavadinimas kilęs nuo senovinio italų kalbos žodžio, reiškiančio nulį – taip šiame žaidime vertinamos dešimtakė ir dvaro (poninės) kortos.

Bakara itin paplito Prancūzijoje, čia buvo sukurtos tokios jos atmainos kaip *Chemin de Fer (Traukinys)*, *Baccarat en Banque (Nulis banke)*. Vos atsiradusi bakara tapo vienu mėgstamiausių Prancūzijos aristokratų užsiėmimų. Todėl į kazino ji pateko palyginti vėlai ir ligi šiol siejama su prabanga – turtuoliais ir šimtatūkstantiniais statymais. Paprastiems žmonėms šis žaidimas tapo prieinamas, kai su prancūzų kolonistais atkeliavo į Pietų Ameriką, o vėliau ir į Kubą. Nevados lošimo namus jis pasiekė tik praėjusio amžiaus antroje pusėje. Iki šiol egzistuoja dvi bakaros versijos: prancūziškoji, paplitusi Europoje, ir amerikietiškoji, žaidžiama Šiaurės Amerikoje.

## Taisyklės

Lošimo namuose prie bakaros stalo gali susėsti iki 12 arba 14 žaidėjų. Jiems asistuoja iki trijų dalytojų (krupjė). Dalytojas atstovauja bankininkui, dalija kortas ir atlieka skaičiavimus.

Žaidžiant svarbu įsidėmėti, kad varžovas yra bankininkas (kitas žaidėjas arba lošimo namai). Taigi laimėtojas gali būti arba bankininkas, arba žaidėjas. Gali būti ir lygiosios.

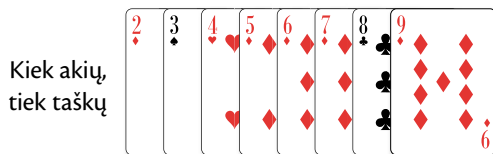
Jei bakarą žaisite lošimo namuose, reikės rūpintis tik savo statymais. Jei žaidžiama namie, vienas iš žaidėjų turi priimti dalytojo ir bankininko pareigas. Dažnai jos einamos paeiliui pagal laikrodžio rodyklę ir perduodamos kitam žaidėjui, kai laimi žaidėjo imtis (*punto*). Perduodant pareigas perduodamas ir *batas* – dėžutė su kortomis (paprastai žaidžiama su 6 ar 8 kortų malkomis). Jei lošėjas nenori ar neišgali būti bankininku, jis batą pastumia greta sėdinčiam žaidėjui.

Prieš išdalijant kortas visi sėdintieji prie stalo turi atlikti statymus. Žaidėjai sumas stato iš eilės pagal laikrodžio rodyklę, pirmas pradeda bankininkas. Kiekvienas žaidėjas gali statyti arba už bankininko imtį (*banca*), arba už žaidėjo imtį (*punto*), arba už lygiąsias. Statoma suma turi įsitekti į nustatytus mažiausios ir didžiausios sumos rėmus. Kitų apribojimų nėra. Statymas, kai žaidėjas stato tiek pat kiek bankininkas, vadinamas *solo banco*. Kai statymai atlikti, padalijamos kortos. Dalytojas abiejų imčių kortas gali pasidėti greta savęs arba bankininko kortas duoti bankininkui (jei pats nėra bankininkas), o žaidėjo – daugiausia pastačiusiam žaidėjui. Dalijimo pradžioje kiekvienai imčiai ištraukiama po dvi kortas. Pirma korta tenka žaidėjo imčiai, antra – bankininko, trečia – žaidėjo, ketvirta – vėl bankininko. Pirmiausia užverstos kortos padedamos į reikiamas imtis, pastumiamos lošėjams (bet tai nebūtina), tada atverčiamos ir palyginamos, jei reikia, pridedama trečia korta (žr. *Trečios kortos taisyklė*). Dalytojas paskelbia, kas laimėjo. Laimi surinkęs 9 taškus arba tas, kurio kortų taškų suma yra didesnė.

## Kortų vertė

Žaidžiant bakarą kortos vertinamos kitaip negu kituose žaidimuose: už dešimtakę, valetą, damą ir karalių duodama 0 taškų, už tūzą – 1 taškas, o už visas kitas kortas (nuo dviakės iki devynakės) – tiek taškų, kiek jos turi akių.

Kai turimų kortų taškų suma yra daugiau nei 9, pirmas skaičiaus skaitmuo nubraukiamas ir suma prilyginama antram skaitmeniui. Pavyzdžiui, jei kortų taškų suma 18 (turite dvi devynakes), vienetas atmetamas ir suma prilyginama 8.



## Trečios kortos taisyklė

Jei atvertus kortas paaiškėja, kad žaidėjas ar bankininkas turi mažiau kaip 8 taškus, taikoma trečios kortos taisyklė: dalytojas, atsižvelgdamas imčių vertę, duoda dar vieną kortą.

Žaidėjas trečią kortą gauna, jei jo pirmų dviejų kortų vertė 5 taškai arba mažesnė.

Bankininkui trečia korta duodama (žr. lentelę), jei jis turi:

- 2 ar mažiau taškų,
- 3 ar mažiau taškų, o žaidėjo trečia korta yra bet kokios vertės, tik ne 8 taškų;
- 4 taškus, o žaidėjo trečia korta nėra verta 0, 1, 8 arba 9 taškų;
- 5 taškus, o žaidėjo trečia korta nėra verta 0, 1, 2, 3, 8 arba 9 taškų;
- 6 taškus, o žaidėjo trečia korta yra šešakė arba septynakė;

Jei bankininkas turi 7 taškus, trečia korta jam neduodama.

### Bankininkui galiojanti trečios kortos taisyklė

Bankininko imties vertė	Žaidėjo trečios kortos vertė										
	N	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
3	D	D	D	D	D	D	D	D	D		D
4	D			D	D	D	D	D	D		
5	D					D	D	D	D		
6								D	D		
7											
8											
9											

Sutartiniai ženklai: N – žaidėjui trečia korta neduota;

D – bankininkui duodama trečia korta

Statomos sumos ir laimėjimo santykis, kai statoma už bankininką arba žaidėją, yra 1 : 1. Statyti už lygiąsias rizikinga, nes jos pasitaiko retai, bet pelninga: statomos sumos ir laimėjimo santykis yra 1 : 8. Už lygiąsias statoma suma ribojama.

Nemažai lošėjų, siekdami laimėti, žaisdami taiko visokias matematinės formules ar įmantrias strategijas. Tačiau bakara yra sėkmės, o ne įgūdžių žaidimas: nuspėti, kokios kortos iškris, praktiškai neįmanoma, nes jų imtis yra visiškai atsitiktinė ir nepriklauso nuo žaidėjo meistriškumo.

## Juodasis Džekas

Žaidimo pavadinimas *Juodasis Džekas* kilęs iš angliškojo *Blackjack*, reiškiančio juodąjį valetą. Dažnai vadinamas akimi arba 21 (Europoje žinomas prancūzišku pavadinimu *vingt-et-un*), nors šių žaidimų taisyklės kiek kitokios. Tai pats populiariausias azartinis žaidimas pasaulyje. Jį siūlo visi lošimo namai ir dažnai net po kelis variantus. Kadangi *Juodasis Džekas* taip plačiai paplitęs, taisyklės įvairiose šalyse gali skirtis.

Žaidimas grindžiamas žaidėjo ir dalytojo kortų lyginimu. Iš pradžių žaidėjams padalijama po dvi kortas, vėliau jų galima gauti daugiau. Tikslas – surinkti 21 arba mažiau (tik ne daugiau) taškų. Žaidžiama su viena, dviem ar daugiau malkų.

Kaip ir daugumos kitų kortų žaidimų, *Juodojo Džeko* atsiradimo istorija nėra tiksliai žinoma. Tačiau sutariama, kad jo pirmtakas – viduramžių Europoje plačiai žaistas 21.

Pirmasis šio žaidimo paminėjimas aptiktas ispanų rašytojo M. Servanteso (*Cervantes*), *Don Kichoto* autoriaus, raštuose. M. Servantesas buvo aistringas kortuotojas. Novelėje *Rinkonietė ir Kortadilijas* (*Rinconete y Cortadillo*) jis pasakoja apie du Sevilijos sukčius, 21 (isp. *ventiuna*) lošėjus, ir rašo, kad šis žaidimas žai-

džiamas su ispaniškąja bakaros malka (joje nėra aštuonakių, devynakių ir dešimtakų), tikslas – surinkti ne daugiau kaip 21 tašką. Novelė parašyta 1601–1602 m., taigi 21 Ispanijoje žaistas jau XVII a. pradžioje ir, tikriausiai, daug metų iki tol.

XVII a. panašus žaidimas, taip pat vadintas *21 (vingt-et-un)*, buvo žaidžiamas ir Prancūzijoje. Prancūzai plėtė kolonijas, o kolonistai, palikdami savo šalį, kortas buvo linę pasiimti su savimi. Taip jie išplatino žaidimą Šiaurės Amerikoje. Nuo 1931 m., kai Nevadoje buvo legalizuoti azartiniai žaidimai, *21* įsitvirtino ir lošimo namuose.

Tais laikais buvo žaidžiama pagal šiek tiek kitokias nei dabar taisykles. Pavyzdžiui, dvigubinti statomą sumą galėjo tik dalytojas. Kai kurie kazino, norėdami pritraukti žaidėjų, siūlydavo ypatingąjį statymą: jei iškristų juodo valetas ir pikų tūzo derinys, laimėjimas būtų 10 kartų didesnis už užstatą. Vėliau šios taisyklės atsisakyta, tačiau pavadinimas – *blackjack*, arba juodasis valetas, prilipo.

## Taisyklės

Pirma ir svarbiausia taisyklė – surinkti daugiau taškų negu dalytojas, bet ne daugiau kaip 21. Antra – žaidžiama ne su kitais žaidėjais (jums visiškai nesvarbu, kaip jiems sekasi), o su dalytoju. Taigi žaidžiant lyginamos tik dvi kortų imtys: žaidėjo ir dalytojo. Kadangi dalytojo laisvė griežtai apribota ir jis negali priimti jokių sprendimų, o kiti žaidėjai jokios įtakos žaidimui neturi, kortos dažnai dalijamos atverstos. Tad žaisdami, ypač kol mokotės, galite ramiai parodyti savo kortas kitiems žaidėjams ir su jais pasitarti. Kortos dalijamos ir pats žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę, pradedama nuo žaidėjo, sėdinčio dalytojui iš kairės.

## Kortų vertė

Kortos nuo dviakės iki dešimtakės vertinamos pagal akių skaičių. Už karalių, damą ir valetą duodama po 10 taškų. Tūzas gali būti įvertintas 1 arba 11 taškų.

Kokia turėtų būti tūzo vertė, sprendžia pats žaidėjas atsižvelgdamas į turimas kortas. Tarkime, kad per pirmąjį dalijimą gavote tūzą ir šešakę. Vadinas, turite

## Jomis žaidė karaliai, piktnaudžiavo princai, gudravo studentai...

Ar prisimenate laikus, kai kaime po žydinčia obelimi su seneliu pliekdavot *kvailį*? Ar su triukšminga kompanija laužo šviesoje iki išnaktų lošdavot *tūkstantį*? O gal draugiškai šaipydavotės iš *asilo* ir pirštu baksnojote į draugą: „Melagis!“...

Tad pamirškite kalbas apie darbą, santykius, krepšinio varžybas – traukite iš stalčiaus kortų kaladę ir smagiai leiskite laiką.

### Knygoje rasite ne tik žaidimų, bet ir kortų istorijos bei įdomybių:

- **Kortų kelias** iš Kinijos ir Indijos per arabų kraštus į Europą, pirmieji lietuviškų kortų gamintojai;
- **Įdomybės ir paslaptys** – prasišėlė Marija Antuanetė, kortų pilių architektai, kolekcininkai ir... sukčiai;
- **Klasikiniai žaidimai** – karas, melagis, asilas, kvailys, karuselė, tūkstantis, šešiasdešimt šeši;
- **Sportas** – pokeris, bridžas, kingas, preferansas;
- **Azartas** – bakara, Juodasis Džekas, trinka;
- **10 pasjansų**;
- Pranašystės – **būrimai** 32 ir 52 kortų malka;
- Pradedantiesiems fokusininkams – 12 nesudėtingų **triukų**.

**Pramogaukite, bendraukite, kurkite strategijas ir patirkite gerų emocijų!**



**Tapkite Knygų klubo nariu!**

- Nemokamas knygų katalogas kiekvieną ketvirtį
- Naujausios ir populiariausios knygos
- Ypatingi pasiūlymai
- Knygų pristatymas į namus, darbovietę ar paštą

[www.knyguklubas.lt](http://www.knyguklubas.lt)

