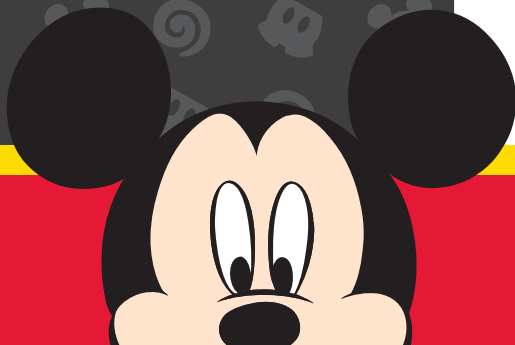


SPIELANLEITUNG
INSTRUCTIONS
REGLAS DEL JUEGO
INSTRUKCJE
INSTRUKCIA
NAVODILA



MICKEY
MOUSE
& Friends

©DISNEY





Mühle

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine

Jede/r Spieler/in erhält 9 Spielsteine der gleichen Farbe. Farblich abwechselnd wird jeweils 1 Spielstein auf einen freien Punkt des Spielfeldes gelegt. Dabei muss jede/r Spieler/in bereits versuchen eine Reihe aus 3 Spielsteinen in einer Linie – eine Mühle – zu bilden.

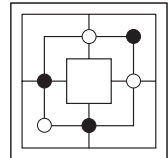
Liegen alle Steine auf dem Spielfeld, wird nun abwechselnd jeweils ein Stein entlang einer Linie zu einem angrenzenden freien Feld gezogen, wieder mit dem Ziel der Bildung einer Mühle. Wer eine Mühle bilden konnte, darf einen Spielstein des Gegners vom Spielbrett wegnehmen, allerdings nicht aus einer geschlossenen Mühle des Gegenspielers. Eine Mühle kann beliebig oft geöffnet und beim nächsten Zug wieder geschlossen werden. Wer eine Mühle wieder schließt, darf dem Gegner erneut einen Spielstein wegnehmen. Hat ein/e Spieler/in nur noch 3 Steine, so kann man „springen“ d.h. man darf jeweils mit einem Stein jeden beliebigen leeren Punkt besetzen, aber nur wenn die Reihe des Spielers an ihm ist. Falls ein/e Spieler/in nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielfeld hat und diese eine Mühle bilden, muss er/sie beim nächsten Zug seine Mühle öffnen, auch wenn ihm/ihr dann ein Stein weggenommen wird und er/sie das Spiel verliert. Sieger/in ist, wer den Gegenspieler durch die Spielsteine so behindert, dass kein Zug mehr gemacht werden kann, oder dem Gegner alle Steine – bis auf 2 Stück – weggenommen wurden.

Würfelmühle

Jede/r Spieler/in braucht 9 Steine. Ferner sind drei Würfel zum Spiel erforderlich. Vor dem Setzen wird mit allen 3 Würfeln einmal gewürfelt. Die Spieler wechseln sich ab. Werden 4, 5 und 6 gewürfelt oder 2 x 3 und 1 x 6 oder 2 x 2 und 1 x 5 oder 2 x 1 und 1 x 4, kann der/die Spieler/in aus einer Mühle des Gegners einen Stein entfernen und den eigenen dafür einsetzen. Kann er/sie dadurch eine eigene Mühle schließen, so darf er/sie noch einen weiteren Stein des Gegners entfernen. Bei den anderen Würfelnkombinationen darf immer nur ein Stein gesetzt werden. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird normal Mühle weiter gespielt.

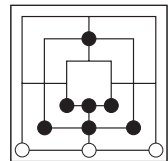
Hüpfmühle

Jede/r Spieler/in benutzt 3 Spielsteine. Die 6 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut. Immer abwechselnd darf jede/r Spieler/in mit einem seiner/ihrer Steine auf ein beliebiges anderes Feld hüpfen. Wer zuerst eine Mühle schließt, hat gewonnen.



Treibjagd

Ein/e Spieler/in hat 3 weiße, der/die andere 7 schwarze Spielsteine. Die 10 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut. Der/Die Spieler/in mit den 7 schwarzen Steinen muss versuchen, so zu ziehen, dass er/sie eine Mühle bilden kann. Beim Setzen entstandene Mühlen gelten dabei nicht. Der/Die Spieler/in mit den 3 weißen Steinen muss versuchen, die Mühle des Gegners zu verhindern, dabei darf er/sie auf jedes beliebige andere Feld springen. Wenn der/die Spieler/in mit den schwarzen Steinen innerhalb von 15 Zügen eine Mühle bilden konnte, hat er/sie gewonnen, andernfalls gewinnt der/die Spieler/in mit den weißen Steinen.



Dame

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 12 weiße und schwarze Spielsteine

Die Spieler/Innen sitzen sich gegenüber. Das Spielbrett wird so in die Mitte gelegt, dass rechts unten ein helles Feld ist. Die zweimal 12 Spielsteine (jede/r Spieler/in eine eigene Farbe) werden dann auf die dunklen Felder des Spielplans vor die Spieler gesetzt. Die beiden Feldreihen in der Mitte bleiben somit frei. Es wird abwechselnd vorwärts gezogen. Die helle Farbe beginnt. Die Steine dürfen jeweils um ein dunkles Feld vorrücken. Gegnerische Steine, hinter denen sich ein freies Feld befindet, müssen übersprungen werden. Der übersprungene Stein des Gegners wird dann aus dem Spiel genommen. Wenn zwischen zwei Spielsteinen des Gegners ein freies Feld ist, müssen auch zwei Steine des Gegners in einem Doppelzug übersprungen werden. Beide Steine des Gegners werden dann entfernt.

Ziel ist es, mit einem oder mehreren Steinen den gegenüberliegenden Spielfeldrand (auf der Seite des Gegners) zu erreichen. Sobald ein Spielstein dort die letzte Feldreihe erreicht hat, wird dieser zur „Dame“. Der betreffende Stein wird gekennzeichnet (z.B. indem man zwei Spielsteine übereinander setzt). Im Gegensatz zu den normalen Spielsteinen darf die Dame über mehrere dunkle Felder – auch rückwärts – bewegt werden. Wenn die Dame einen oder mehrere gegnerische Steine übersprungen und unmittelbar auf dem Feld nach dem letzten Spielstein abgesetzt werden kann, dürfen die übersprungenen Steine vom Feld genommen werden. Auch die Dame muss bei sich ergebener Gelegenheit die Steine des Gegners überspringen. Während des Spieles kommt es darauf an, dem Gegner Fallen zu stellen, etwa indem man ihn zwingt, einen eigenen einfachen Stein zu schlagen, um anschließend seine Dame schlagen zu können. Verloren hat ein Spieler, wenn er/sie keine Steine und Damen mehr im Spiel hat. Eine strategisch beherrschende Position kann man gewinnen, wenn man die aus 8 dunklen Feldern bestehende Diagonale des Spielfeldes kontrolliert.



Eckdame

Die Spieler/innen legen das Spielbrett übereck. Jede/r Spieler/in muss danach ein schwarzes Eckfeld vor sich haben. Gespielt wird mit 9 Spielsteinen, die gegenüber auf die schwarzen Felder in die Ecken gesetzt werden. Es stehen sich also in beiden Ecken je drei Reihen gegenüber (1 × 1 Feld, 1 × 3 Felder, 1 × 5 Felder). Spielaufgabe ist es nun, die eigenen Steine in die Ecke des Gegners zu bringen und damit die Stellungen des Mitspielers zu belegen. Allerdings darf immer nur ein schwarzes oder ein weißes Feld weitergezogen werden. Rückwärts darf nicht gezogen werden. Steine des Gegners können (ohne diese zu schlagen) übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Die eigenen Steine können aber nicht übersprungen werden. Wer zuerst die 9 Eckfelder des Gegners belegt, hat gewonnen.

Schlagdame (auch: Verkehrte Dame)

Ein Damenspiel, bei dem man versuchen muss, alle Steine möglichst schnell zu verlieren. Wer zuerst keinen Spielstein mehr auf dem Brett hat, ist Sieger/in.

Wolf und Schafe

Für 2 Spieler

Für dieses Spiel werden nur die schwarzen Felder des Dame-Spielbrettes benutzt. Spielaufgabe ist es, den Wolf einzukreisen, und zwar so, dass er keinen Zug mehr machen kann. Für den Wolf kann ein schwarzer Dame-Stein, für 4 Schafe jeweils ein weißer Dame-Stein verwendet werden. Zu Spielbeginn stehen die 4 Schafe auf den vier schwarzen Feldern in der ersten Reihe. Der Wolf stellt sich auf ein beliebiges schwarzes Feld vor die Schafe, also etwa ein oder zwei Reihen davor. Nun beginnen die Schafe und ziehen (nur) vorwärts. Der Wolf darf dagegen vorwärts und rückwärts gehen. Wer an der Reihe ist, darf nun einen Zug machen, und nicht springen. Die Schafe sollen nun den Wolf so einkreisen, dass er keinen einzigen Zug mehr machen kann. Dabei sollten diese möglichst geschlossen vorgehen. Gelingt es dem Wolf nämlich, die Reihe der Schafe zu durchbrechen, so hat dieser gewonnen. Denn rückwärts dürfen die Schafe ja nicht gehen.

Französische Dame

Entgegen dem üblichen Damespiel dürfen die Spieler/innen hier nur vorwärts ziehen, können aber vorwärts und rückwärts schlagen. Es muss in jedem Falle geschlagen werden, auch wenn es möglich ist, gleich mehrere Steine hintereinander zu schlagen. Geschlagen wird in Richtung der Diagonalen, aber auch übereck im Zickzacksprung.

Italienische Dame

Die Variante „Italienische Dame“ ist seit dem 16. Jahrhundert bekannt. Je 12 Steine werden gesetzt und nur vorwärts bewegt. Zu beachten ist: Damen können nur von Damen, nicht von einfachen Spielsteinen geschlagen werden. Es muss geschlagen werden, bei mehreren Möglichkeiten immer so, dass die meisten gegnerischen Steine dabei geschlagen werden.

Wer hat die 6 ...?

Für 2-4 Spieler

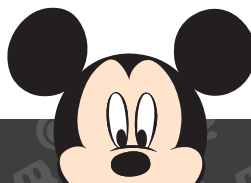
Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Dieses spannende und interessante Brettspiel für Kinder und Erwachsene ist ganz einfach zu spielen. Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jede/r Spieler/in nimmt sich 4 Spielfiguren in einer Farbe und besetzt die entsprechenden 4 Eckfelder. Anschließend wird solange abwechselnd gewürfelt, bis jemand eine 6 wirft. Diese/r Spieler/in darf beginnen. Die Aufgabe ist nun, seine/ihre 4 Spielfiguren einmal um das Spielfeld möglichst schnell in „den Hafen“ mit seiner/ihrer Farbe zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander einmal gewürfelt. Jede/r Spieler/in zieht dann mit einer beliebigen Figur einer Farbe die entsprechend gewürfelte Punktzahl weiter. Trifft ein/e Spieler/in mit der eigenen Spielfigur auf ein bereits von einem/r anderen Spieler/in besetztes Feld, so muss diese/r andere Spieler/in seinen/ihren Stein aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten. Ist das Feld durch eine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden und der betreffende Spieler muss mit einem anderen Spielstein weiterziehen. Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden.

Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann am Anfang zusätzlich vereinbart werden:

- dass man nach einer geworfenen 6 noch einmal würfeln darf,
- dass beim Einzug in den eigenen „Hafen“ genau die erforderliche Punktzahl gewürfelt werden muss,
- dass die Spieler/innen zu Beginn des Spieles erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Punktzahl (z. B. die 1, 3 oder 6) gewürfelt haben.

Sieger/in ist, wer zuerst alle 4 Spielsteine in seinen „Hafen“ in Sicherheit gebracht hat.





Leiterspiel

Das beliebte Würfelspiel für Kinder ab 5 Jahren.

Zum Spiel gehören: Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

Spielvorbereitung: Jede/r Spieler/in erhält eine Spielfigur einer Farbe, die vor dem Startfeld aufgestellt wird. (Es können auch mehr als 4 Spieler mitspielen, dazu müssen dann weitere Halmkegel in anderen Farben genommen werden).

Spielverlauf: Der/Die jüngste Teilnehmer/in beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jede/r Spieler/in rückt mit der Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Würfelzahl anzeigt. Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen, ein "Schlagen" der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Gerät eine Spielfigur auf eine Leiter oder eine „Schlange“, so geht es entweder die Leiter hinauf oder die Schlange zurück.

Die Leiter hinauf geht es von: Feld 1 auf Feld 21, Feld 6 auf Feld 14, Feld 11 auf Feld 28, Feld 19 auf Feld 52, Feld 31 auf Feld 52, Feld 46 auf Feld 63, Feld 57 auf Feld 73, Feld 67 auf Feld 80

Wieder herunter geht es von: Feld 13 auf Feld 8, Feld 35 auf Feld 16, Feld 50 auf Feld 44, Feld 55 auf Feld 38, Feld 75 auf Feld 70, Feld 78 auf Feld 59,

Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist der Sieger.

Spiele mit 1 Würfel

Filzlaus

Jeder würfelt so lange, bis er eine 1 wirft, aber höchstens zehnmal. Wer die wenigsten Würfe benötigt, ist Gewinner.

Hohe Hausnummern

Jeder hat 3 Würfe. Beim ersten Wurf kann man sich noch für alle Möglichkeiten entscheiden: ob die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufgeschrieben werden sollen. Nach dem 3. Wurf ist eine dreistellige Zahl (Hausnummer) entstanden. Der/Die Spieler/in mit der höchsten erwürfelten Hausnummer hat gewonnen.

Jule

Für beliebig viele Teilnehmer. Gewürfelt wird reihum. Man versucht, so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück, in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln. Wirft ein/e Mitspieler/in z. B. eine 1, notiert er/sie diese Zahl und muss beim nächsten Wurf eine 2 werfen; ist dies nicht der Fall, geht der Würfel an den nächsten Spieler/in weiter. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Retourspiel. Gewinner/in ist, wer zuerst die Zahlenreihe wieder gestrichen hat.

Quinze 15

Gespielt wird reihum. Jeder würfelt so lange, bis er/sie 15 Augen oder eine Augenzahl, die nahe darunterliegt, erreicht. Kommt er/sie über 15, scheidet er/sie aus. Sieger/in ist, wer zuerst die 15 Augen erreichen konnte. Wird die Zahl 15 von niemanden erreicht, ist Sieger/in, wer ihr am nächsten kommt.

Läusespiel

Spielvorbereitung und Spielverlauf: In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler/innen als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die aus genau 13 Strichen gezeichnet werden kann: Jeder wählt sich eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jede/r Spieler/in einen Wurf hat. Wirft jemand die ausgewählte Zahl, so darf er/sie auf seinem/ihrer Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.

Spiele mit 2 Würfeln

Sterne

Gewürfelt wird reihum. Gezählt werden nur die Einsen. Wer nach 5 oder 10 Runden die meisten Einsen würfelte, ist Sieger/in.

Tollpatsch und Xanthippe

Es wird reihum gespielt. Zuerst wird der Tollpatsch erwürfelt: es ist mit möglichst wenigen Würfeln ein Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) zu erreichen. Ist dies geschehen, muss noch die Xanthippe erreicht werden: und zwar müssen die Augen der beiden Würfel zusammen eine 7 ergeben. Wer es zuerst schafft, die beiden in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln, gewinnt.



Alle Neune

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 2 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z. B. Hölzchen, Spielfiguren o.ä.)

Ziel des Spieles: Jeder muss versuchen, die in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden. **Spielvorbereitung und Spielverlauf:** Zu Beginn werden 9 Zählleinheiten in die Tischmitte gelegt. Jeder hat pro Runde einen Wurf mit zwei Würfeln. Erreicht er/sie mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muss er/sie so viele Zählleinheiten an sich nehmen, wie der Wurf die Zahl 9 überschreitet, also bei 10 Augen eine Zählleinheit, bei 11 Augen zwei Zählleinheiten und bei 12 Augen drei Zählleinheiten. Bei einem Wurf mit genau 9 Augen oder weniger nimmt er/sie nichts und gibt den Würfelbecher weiter. Das geht so lange, bis alle Zählleinheiten verteilt sind. **Nun kommt die zweite Spielphase:** Alle Spieler, die keine Zählleinheiten bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht im gleichen Sinn wie in der ersten Phase weiter, mit einem Unterschied: die erreichten Punkte über 9 werden jetzt umgekehrt gewertet, d. h., die Zählleinheiten dürfen wieder zurückgelegt werden. Wer zuerst die Zählleinheiten wieder los ist, ist Sieger/in.

Elf hoch

Zum Spiel gehören: Zählleinheiten (z. B. Hölzchen, Spielfiguren o.ä.)

Jeder zahlt 5 Zählleinheiten in die Kasse. Wer 11 Augen wirft, gewinnt den gesamten Kasseneinhalt. Wer eine 12 wirft, verdoppelt den Kasseneinhalt. Alle, die unter der 11 bleiben, müssen den Differenzbetrag zur 11 in die Kasse legen (z. B. bei einer geworfenen 5 sechs Zählleinheiten).

Spiele mit 3 Würfeln

Serie

Gespielt wird reihum. Jeder darf dreimal würfeln. Es werden nur Serien gewertet, also eine normale Zahlenreihenfolge: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Es siegt, wer die höchste Augenzahl erreichen konnte. Man kann vorher vereinbaren, dass ein/e Spieler/in nach dem ersten oder zweiten Wurf ein oder zwei Würfel liegen lassen kann und dann nur mit zwei oder einen Würfel weiterspielt.

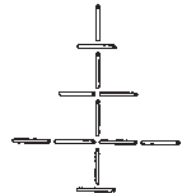
Kaiser Nero

Für 2 Spieler

Es wird abwechselnd geworfen, wer zuerst eine Sechs würfelt, beginnt. Man legt den Sechserwürfel zur Seite und versucht mit den übriggebliebenen Würfeln eine möglichst hohe Ergänzungszahl zu bekommen. Fällt nun eine 5 und eine 2, darf man die 5 liegenlassen und versuchen, die 2 zu verbessern. Oder man probiert, beide mit dem letzten Wurf zu verbessern. Sieger/in ist, wer die höchste Augenzahl erreicht.

Weihnachtsbaum

Jede/r Spieler/in erhält 12 Streichhölzer/Hölzchen. Bei jeder gewürfelten 1 darf man an seinen Weihnachtsbaum (s. Abbildung) ein Hölzchen anlegen und nochmals würfeln. Fällt keine 1, ist der/die nächste an die Reihe. Um den Weihnachtsbaum zu vollenden, wird zwölfmal die 1 benötigt. Fallen beim letzten Wurf mehr Einsen als benötigt werden, so müssen entsprechend den überzähligen Einsen wieder Hölzchen weggenommen werden. Beispiel: Das letzte Streichholz fehlt und der/die Spieler/in würfelt einen Drilling (3 Einsen). Er/Sie muss nun ein Hölzchen anbauen und zwei wieder wegnehmen. Um jetzt den Baum zu vollenden, braucht er/sie noch zweimal die Eins. Es gewinnt, wer seinen Baum zuerst fertig hat.



Mathematik

Gewürfelt wird reihum, jeder darf viermal würfeln. Nach jedem Wurf werden die Augenzahlen addiert und die Summe dann in der Reihenfolge der Würfe mit a, b, c, d bezeichnet.

Beispiel für die Ausrechnung:

Formal $a + b \times c : d = \text{Wertung}$.

Rechenbeispiel:

- 1. Wurf (a) = 7 Augen
 - 2. Wurf (b) = 5 Augen
 - 3. Wurf (c) = 9 Augen
 - 4. Wurf (d) = 4 Augen
- $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (Wertung)

Der Spieler mit der höchsten Wertung ist Rundensieger.





Pasch

Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5 – 5 zählen also 5 und 3 – 3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet. 6 – 6 – 6 zählen also 24.

Kleeblatt

Zum Spiel gehören: Zählleinheiten (z. B. Hölzchen, Spielfiguren o.ä.)

Ein Spiel für 3 Personen. Zunächst werden 11 Zählleinheiten in die Mitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Zählleinheiten vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen wie die Mitspieler je eine Zählleinheit nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt keiner was. Die letzte (elfte) Zählleinheit, die auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diese Zählleinheit erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleich viele Zählleinheiten erobern konnten. Verlierer/in ist, wer am wenigsten Zählleinheiten nehmen konnte.

Doppeltes Lottchen

Reihum wird gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer/innen werden laufend addiert. Verloren hat, wer die Zahl 66 erreicht oder überschreitet.

Ramba-Zamba

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, Bleistift, Papier

Ziel des Spieles: Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, dass eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in etwa folgender Art angefertigt:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

Der/Die erste auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, in dem er/sie einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Man muss sich nach jedem gefallenen Würfel entscheiden, in welche der Spalten die Augenzahl notiert wird. In die Spalte „H“ (Hunderter), in die Spalte „Z“ (Zehner) oder in die Spalte „E“ (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Würfel eine dreistellige Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte. Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste 111. Wird mit dem ersten Würfel eine Sechs gewürfelt, so wird diese Augenzahl natürlich bei den Hunderten eingetragen. Wirft man anfangs eine niedrige Augenzahl, wird sie wohl bei den Zehnern oder Einern eingetragen – in der Hoffnung, im nächsten Wurf besser zu sein. So wird reihum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jede/r Spieler/in seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der/die Gewinner/in von „Ramba-Zamba“.

Spiele mit 4 Würfeln

Pärchen

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die Positiven, die grauen die Negativen, das heißt folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfe. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat die höchste Endsumme.

Beelzebub

Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den „Beelzebub“. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet, und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt.

Spiele mit 5 Würfeln

10.000

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 5 Augenzwürfel, Papier und Bleistift zum Notieren der Punktzahlen

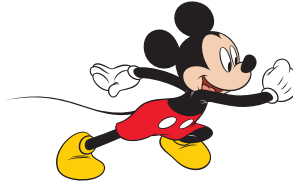
Ziel des Spieles: So schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelwerten.





Spielvorbereitung und Spielverlauf: Es wird reihum mit fünf Würfeln gewürfelt. Gewinner/in eines Spieles wird derjenige, der zuerst 10.000 Punkte erreicht. **Dabei gelten folgende Würfelwerte:**

- Die „1“ = 100 Punkte
- Die „5“ = 50 Punkte
- Dreimal „1“ = 1.000 Punkte
- Dreimal „2“ = 200 Punkte
- Dreimal „3“ = 300 Punkte
- Dreimal „4“ = 400 Punkte
- Dreimal „5“ = 500 Punkte
- Dreimal „6“ = 600 Punkte



Große Straße= 2.000 Punkte (Alle Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, z.B. 1–2–3–4–5 oder 2–3–4–5–6).

Jeder hat pro Runde bis zu drei Würfe. Dabei muss man nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel man stehenlässt und mit welchen man weiterwürfelt. Stehengelassene Würfel dürfen beim zweiten oder dritten Wurf nicht mehr verwendet werden. Nach dem dritten Wurf werden die Punkte gezählt (z.B. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, Einzelaugen werden nicht gezählt; ergibt insgesamt 500 Punkte in dieser Runde). Wer zuerst die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, ist Sieger/in der Partie.

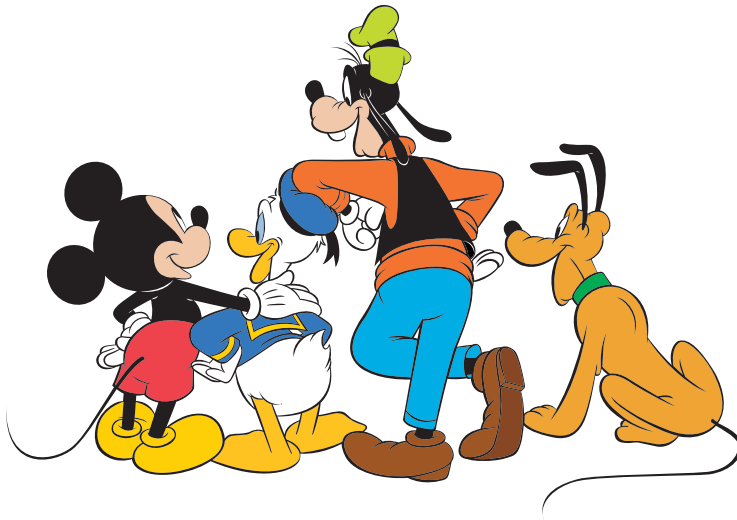
Chicago

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 5 Augenzwürfel, Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles: Bei Chicago gewinnt der/die Spieler/in, der/die zuerst die Punktsomme 1.000 erwürfelt.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zunächst erstellt man eine Liste aller Spieler, in der erreichte Punkte notiert werden. Die Eins zählt bei Chicago 100 Punkte und die Sechs 60 Punkte. Alle übrigen Augen werden normal gezählt. Jeder hat pro Runde maximal 3 Würfe. Dabei kann man dreimal hintereinander alle 5 Würfel verwenden, man kann aber auch günstige Würfel „stehen lassen“ und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Glaubt man bereits nach zwei Würfeln oder gar nach dem ersten Wurf genug Punkte zu haben, so kann man aufhören. Die folgenden Spieler/innen haben dann ebenfalls nur zwei bzw. einen Wurf wie der/die erste Spieler/in. Die nächste Runde wird durch den/die nächste/n Spieler/in in der Reihe eröffnet, der für diese Runde die Anzahl der Würfe bestimmt. Jedem/r Spieler/in wird die erreichte Punktzahl gutgeschrieben bzw. zu dem Vorrundenergebnis addiert. Es gibt noch folgende Zusatzregel: Würfelt man im ersten Wurf zwei Sechsen, so darf man eine Sechs in eine Eins umwandeln.





Yatzy

Gespielt wird mit 5 Würfeln. Man hat bis zu 3 Würfe frei. Nach dem ersten und zweiten Wurf können günstig erscheinende Werte liegen bleiben. Beim dritten Wurf dürfen Würfel, die vorher liegengelassen wurden, wieder aufgenommen werden. Gespielt wird „nach freier Wahl“, d. h. die erwürfelten Werte werden nach Wahl des Spielers und Erfüllung der Bedingungen in ein freies Kästchen des Spielblocks eingetragen oder man spielt „von oben runter“ in der vorgeschriebenen Reihenfolge. Nicht erfüllte Bedingungen werden als wertlos gestrichen.

Bedingungen:

- Einer* = die Punkte der Würfel mit Augenzahl „1“ werden eingetragen.
- Zweier* = die Punkte der Würfel mit Augenzahl „2“ werden eingetragen.
- Dreier, Vierer, Fünfer, Sechser* = entsprechend wie oben. Danach wird die Zwischensumme ermittelt.
- Bonus* = 25 Punkte, wenn die Zwischensumme mindestens 63 Punkte beträgt. Danach Gesamtsumme 1. Teil ermitteln.
- 1 Paar* = es werden nur die Punkte zweier gleich anzeigender Würfel eingetragen.
- 2 Paar* = es werden nur die Punkte von zwei Augenpaaren eingetragen.
- Drei Gleiche* = es werden nur die Punkte dreier gleich anzeigender Würfel eingetragen.
- Vier Gleiche* = es werden nur die Punkte von vier gleich anzeigenden Würfeln eingetragen.
- Volles Haus* = alle Augen eintragen, wenn „1 Paar“ und „Drei Gleiche“ gewürfelt wurden.
- Kleine Straße* = 15 Punkte, wenn 1 – 2 – 3 – 4 – 5 gewürfelt wurde.
- Große Straße* = 20 Punkte, wenn 2 – 3 – 4 – 5 – 6 gewürfelt wurde.
- 5 × gleiche* = unabhängig von der gewürfelten Augenzahl werden hier 50 Augenzahl Punkte eingetragen, wenn alle 5 Würfel denselben Wert anzeigen.
- Chance* = hier kann die Augenzahl eines beliebigen Wurfes eingetragen werden. (Diese Möglichkeit wird meist bei einer anderweitig nicht verwendbaren Zusammenstellung oder bei hoher Augenzahl genutzt.)
- Endsumme* = Zwischensumme 2. Teil ermitteln und mit Zwischensumme 1. Teil addieren.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist Gewinner.





Nine Men's Morris

For 2 Players

For the game you need: 1 board, 9 white and 9 black counters.

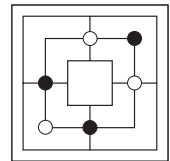
Each player receives counters of the same colour which he holds in their hand. In alternating colours 1 counter is placed on a free space of the gaming board. In so doing every player has to try to make a row of 3 counters in a line – a mill. Once all the counters are on the board, the players, in turn, now move one counter along a line to an adjoining free space, again with the aim of making a mill. Whoever could make a mill, can take one of the opponent's counters off the board, not, however, from one of the opponent's existing mills. A mill can, if desired, often be opened and closed again in the next turn. A player can also take one of their opponent's counters away when they reclose a mill. If a player only has three counters left, they can skip that means with one counter they can take any free square of their choice but only when it's their turn. If a player only has three counters left on the board and these form a mill, he has to open up their mill on their next go, even if a counter is then taken from them and he loses the game. The winner is the person who prevents their opponent from having any more goes by holding them up with their counters or has taken all apart from two of their opponent's counters.

Dice Men's Morris

Both players need nine counters. Three dice are again needed. Before putting down any counters all three dice are thrown once. The players take turns. If a player throws 4, 5 and 6 or 2 x 3 and 1 x 6 or 2 x 2 and 1 x 5 or 2 x 1 and 1 x 4, they can take a counter out of one of their opponent's mills and replace with one of their own. If, in so doing, they can close their own mill, they can remove another of their opponent's counters. Only one counter can be put down with any of the other combinations of dice throws. When all the counters have been placed play continues as in normal Nine Men's Morris.

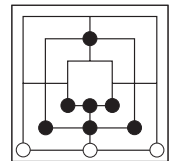
Hopping Morris

Each player uses 3 counters. The 6 counters are placed as shown in the following diagram. Always in turns, every player can hop onto a chosen different space with one of their stones. The first player to close a mill wins.



Battue

One player has three white counters, the other seven black. The 10 counters are placed as shown in the following diagram. The player with the seven black counters has to try to pull in such a way that he can form a mill. Any mills established when placing the counters into play don't count. The player with the three white counters has to try to prevent their opponent's mills, in so doing he is permitted to jump onto any free space they choose. If the player with the black counters could form a mill within the first fifteen goes, they win; otherwise the player with the white counters is the winner.



Draughts

For 2 players

For this game you need: 1 board, 12 white and black counters.

The players sit opposite each other. The board is put in the middle, so that the bottom right is a light section. The two sets of 12 counters (a different color for each player) are then placed on the dark squares of the board in front of the players. Both rows of squares thus remain free in the middle. Play goes forwards in turns. The light color starts. The counters can each go forward by one dark space. Where an opponent's counters stand in front of a free space, these have to be jumped over. The opponent's counter is then out of the game. If there is a free space between two of the opponent's counters, two of the opponent's counters have to be jumped over in a double move. Both of the opponent's counters are then removed. The aim is to reach the opposite lying edge of the board (the opponent's side) with one or several counters. As soon as a counter has reached the last row it becomes a "king". The relevant counter is marked (by putting two counters one on top of the other, for example). In contrast to the normal counters the king can move over several dark squares – backwards as well. If the king can jump over one or several of the opponent's stones and be placed down on the board directly after the last counter, then all the counters, which were leapt over, may be taken from the board. The king, too, has to jump over the opponent's counters should the opportunity arise. During the game it's a question of setting traps for the opponent, by forcing them to take a single normal counter in order to take their king afterwards. A player has lost when they have no more counters or kings left in the game. A player can gain a strategically dominant position, if they control the diagonals consisting of eight dark squares.

Corner Draughts

The players place the board at a right angle to themselves. Each player should then have a black cornered square in front of them. The game is played with nine draughts which are placed opposite each other on the black squares





in the corners. You thus end up with three respective rows facing each other in both corners (1 x 1 square, 1 x 3 squares, 1 x 5 squares). The aim of the game is to get one's own draughts into the opponent's corner and thus occupy the positions of your playing partner. However, one can only ever move forward by one black or one white square. No backwards moves are allowed. The opponent's counters can be leapt over (without taking them), as long as the square behind is free. Players cannot, however, jump over their own draughts. The first player to occupy the opponent's 9 corner squares wins.

Reverse Draughts

A game of draughts whereby you have to try to lose all of your counters as quickly as possible. The first player without any counters left on the board is the winner.

Wolf and Sheep

For 2 players

Only the black squares of the draughts board are used in this game. The aim is to encircle the wolf in such a way that he can't take any more moves. A black draught can be used for the wolf and four white draughts for the sheep. At the beginning of the game the four sheep are on the four squares in the first row. The wolf is put on an arbitrarily chosen black square in front of the sheep, thus one or two rows in front. Now the sheep begin and go (only) forwards. The wolf, on the other hand, may go backwards or forwards. Each player, whose turn it is, can now make one move and cannot jump. The sheep should now encircle the wolf in such a way that he cannot make a single move more. In so doing, they should proceed as close together as possible. If the wolf successfully breaks through the line of the sheep, it has won, because the sheep are not permitted to go backwards.

French Draughts

As opposed to the usual game of draughts the players can only move forwards here; they can however take backwards and forwards. Players have always to take pieces, even if it is possible to take more than counter one after the other at the same time. The draughts are taken along the diagonal, yet also at right angles in a zigzag move.

Italian Draughts

The variation known as "Italian draughts" has been famous since the 16th century. Each 12 draughts are placed and only moved forwards. N.B.: Kings can only be taken by kings and not by normal draughts. Faced with various possibilities, players have to take pieces, so that the maximum number of the opponent's counters are taken.

Who has the 6...?

From 4 to 99 years old. 2–4 players

For the game you need: Board, 16 pawns, 1 dice

This exciting and interesting board game for children and adults is really easy to play. Each player takes four pawns of one colour and places them on the corresponding 4 corners of the board. Afterwards each player takes it in turns to roll the dice until one player gets a 6. This player can start. This player's aim is now to get their four pawns around the board as quickly as possible into "home". Clockwise the players roll the dice once one after another. Each player then moves a pawn of their choice forwards by the number shown on the face of the dice. If a player lands on a square which is already taken by another player, then this other player has to take their pawn out of the game and start the long trek across the board from the start again. If that square is already taken, then this move is not possible and the player concerned has to play on with one of their other pawns. Players can basically jump over their own and opponent's pawns.

To make the game even more interesting players can agree at the beginning:

- that every player can roll again after rolling a 6
- that the exact score on the dice is required to move into home
- that players can only bring their pawns into play on the starting square if they roll a certain number on the dice set before the game (e.g. a 1, 3 or 6).

The winner is the first player to get all four of their pawns into the "harbour" in safety.

Ladders

The popular dice game for children from 5 years and over.

For the game you need: 1 board, 1 dice, 4 pawns.

Preparation: Each player receives one pawn in one colour which is put in front of the starting square. (More than four people can also take part, in which case more Chinese checkers pawns in other colours have to be used).

Procedure: the youngest player begins, after that the players roll the dice in turns. Each player moves their pawn forward as many squares as they rolled with the dice. Several pawns can all be on the same square, there is no taking of opponent's pawns. If a pawn lands on a yellow or red action square, then it goes up or down.



Yellow action square: square 1 up to square 21, square 6 up to square 14, square 11 up to square 28, square 19 up to square 52, square 31 up to square 52, square 46 up to square 63, square 57 up to square 73 and square 67 up to square 80.

Red action square: square 13 down to square 8, square 35 down to square 16, square 50 down to square 44, square 55 down to square 38, square 75 down to square 70, square 78 down to square 59. The player to reach the finishing square first is the winner.

Games with one dice

One

Each player rolls until they get a 1 but no more than ten times. The player who needs the fewest attempts is the winner.

High House Numbers

Each player has three rolls of the dice. With the first throw a player can still decide between all the options: whether the score from that roll of the dice should be in the first position (the hundreds), the second position (the tens) or the first position (the ones). The three – digit number (house number) is known after the third roll. The player with the highest rolled house number wins.

Jule

As many players as desired. The dice is thrown in turns. Every player tries as quickly as possible to roll all the numbers from 1 to 6 and back again in the correct order. If a player rolls a 1, for example, they make a note of this number and then needs a 2 on their next roll; if they do not succeed in this, the dice goes to the next player. The player who has managed to get all the numbers from 1 to 6 then starts the way back. The winner is the first player to have crossed off all their numbers.

Quinze (15)

Play goes forward in turns. Every player rolls until they reach 15 or a number lying closely underneath it. If they roll over 15, they are out of the game. The first player to get to 15 is the winner. If no-one gets, then the winner is the player who comes closest.

Dice Lice

Preparation and procedure: In the middle of the table lies the following picture of a louse as an example for all the players, which can be drawn from exactly 13 lines: each player chooses a number between 1 and 6 and makes a note of it. The dice is thrown in turns, whereby every player has one roll. If a player rolls the number they chose, then they can draw one line of the thirteen lines that make up the bug, first the spine, then the head, the eyes, the antennae, the legs and finally the tail. The first person to finish drawing their lice wins.

Games with two dice

Stars

Players take it in turns to roll the dice. Only the ones are counted. The player to have rolled the most ones after 5 or 10 rounds is the winner.

Klutz and Virago

Players take turns. First of all the Klutz is rolled: that is to roll a doublet (same number on both dice) with as few rolls as possible. When this is done the Virago still has to be reached: or in other words the sum of both of the dice has to come to 7. The first player to get both in the right order wins.

All Nines

2 or more players

For the game you need: 2 dice, tokens

Aim of the game: In the second phase every player has to try to get rid of the matches they gained in the first phase.

Preparation and procedure: At the beginning of the game 9 matches are placed into the middle of the table. In each round every player has one throw with two dice. If the combined sum of their throw exceeds 9, the player must take as many matches as their throw went over 9 by, i.e. take one match with a sum of 10, two matches with 11 and three matches with 12. With a roll of 9 or less, the player takes nothing and passes on the dice box. That continues until all the matches have been given out.



Now comes the second phase of the game: All the players who have not taken any matches are now out. The rolling of the dice now continues in the same vein as in the first round with one difference: any scores over 9 are now rated differently, i.e. the matches can be put back. The first player to put all their matches back is the winner.

Eleven High

For the game you need: tokens (e.g. cents, matches or other)

Each player pays 5 tokens into the kitty. Any player who rolls a score of 11 collects the whole contents of the kitty. Any player who rolls doubles the value of the kitty. Everyone who rolls less than 11 has to pay the difference between their roll and 11 into the kitty.

Games with 3 dice

Series

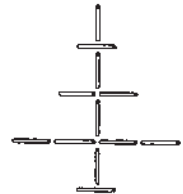
Players go in turns. Each player can roll three times. Only series are of value, i.e. a normal row of numbers: 1–2–3, 2–3–4, 3–4–5, 4–5–6. The winner is the player to reach the highest number on the dice. Players can agree beforehand that a player can leave one or two dice as they are after the first or second roll and then just play on with one or two dice.

Emperor Nero

For 2 players. Players throw alternately, the first player to roll a 6 starts. They put that dice to one side and try to score as high a number as possible with the remaining dice. If now a 5 and a 2 are thrown they can leave the 5 and try to improve on the 2. Or alternatively they try to improve both with their last roll. The player with the highest score is the winner.

Christmas Tree

Each player receives 12 matches. For every one thrown a player can lay down a match on their Christmas tree (see diagram) and roll the dice again. If there are no ones, it's the next player's turn. Twelve 1s are needed in order to complete the Christmas tree. If on the last throw more ones are thrown than are necessary, then a so many matches as there were superfluous 1s in that throw have to be taken away. Example: The last match is missing and the player rolls a triplet (3 ones). Now they have to put one match one and take two away again. Now in order to complete the tree the player needs two ones. The first player to complete their tree is the winner.



Doublets

Every player has three rolls. Only the 3 and 5 doublets, i.e. 3–3 and 5–5, count. A triplet, is however, quadrupled, so 6–6–6 counts as 24.

Mathematics

Players take turns to roll, each player can roll four times. After each throw the numbers on the dice are added together and the sum is labelled with a, b, c, d in the order of rolls.

Calculation example: $\text{Formal } a + b \times c : d = \text{valuation}$.

Example of the maths:

1. throw (a) = 7
2. throw (b) = 5
3. throw (c) = 9
4. throw (d) = 4

$$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27 \text{ (valuation)}$$

The player with the highest valuation is the winner for that round.



Clover Leaf

For the game you need: tokens (e.g. cents, matches or other)

3 player. First of all 11 tokens are placed into the middle of the table. A player to roll less than 11 can take two tokens from the middle. A player who rolls more than eleven has to watch as each of their fellow players each take one token. With a roll of exactly 11 nobody takes anything. The last (eleventh) token left on the table serves the purpose of jabbing. The player to roll the highest number gets this token. So too is the decision taken, if, up to that point, two players had the same number of tokens. The player to have taken the least counters is the loser.



Two Little Charlottes

Players roll in turns. The numbers rolled by the players are added up ongoing through the game. The first player to reach 66 or go over it loses.

Ramba-Zamba

2 or more players / For the game you need: 3 dice, pencil and paper

Preparation and procedure: Before the beginning of the game a list of players something like the following is drawn up:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

The first player on the list starts the rolling of the dice by rolling one dice after the other onto the table. After each dice thrown, they have to decide in which of columns they wish to record that roll. In the "H" column (hundreds), in the "T" column (tens) or in the "O" column (ones). So a three figure number comes out after the third and final throw which should be as high as possible. The highest attainable number is 666, the lowest 111. If a player first rolls a 6, then they will, of course, write this in the hundreds column. If they throw a low number at the beginning, they put it in the ones or tens column in the hope of rolling a better score with their next roll. Players take it in turns as so. Every player adds all their numbers together. The winner of "Ramba-Zamba" is the player with the highest total.

Games with four dice

Pairs

For this game two of the four dice are shaded grey in pencil. The white ones are the positives, the greys the negatives, that means the following: add together the scores of the two white dice and subtract the scores of the grey dice. Each player has 5 throws. Negative sums, too, have to be written down. The player with the highest end score is the winner.

Beelzebub

This time round 3 white dice are against one grey, the "Beelzebub". The sum of the three white dice is totalled and the score of the grey dice subtracted from it. 5 rounds are played.

Games with five dice

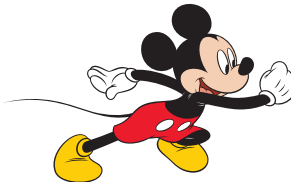
10.000

2 or more players

For the game you need: 5 dice, paper and pencil for notes and keeping score.

Aim of the game: It is about rolling a score of 10.000 points as quickly as possible, with changed dice scores, of course. **Preparation and procedure:** Players roll in turns with five dice. The winner of a game is the first one to reach 10.000 points. **The following dice values apply:**

- Die "1" = 100 points
- Die "5" = 50 points
- three "1"s = 1.000 points
- three "2"s = 200 points
- three "3"s = 300 points
- three "4"s = 400 points
- three "5"s = 500 points
- three "6"s = 600 points



Big street = 2.000 points (All five dice shows numbers in a row, e.g. 1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6).

Every player has up to three rolls per round. After each throw they have to decide which dice they will leave and which ones they want to roll again. Left dice cannot be used anymore after the second or third roll. After the third throw the points are counted (e.g. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, individual scores are not counted; this round produces a total of 500 points). The first one to reach the score of 10.000 or goes over it is the winner of the game.



Chicago

2 or more players

For the game you need: 5 dice, notepaper, pencil.

Aim of the game: In Chicago the first player to roll 1,000 points wins.

Preparation and procedure: First of all a list of all the players is written, on which the scores are kept.

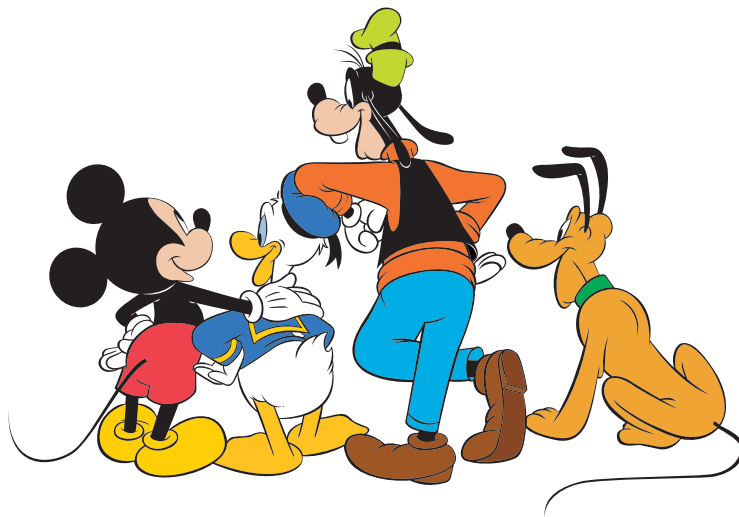
In Chicago the one counts for 100 points and the six 60 points. All other scores are counted normally. Every player has a maximum of three players per round. They can use all five dice three times one after the other, they can, however, also leave favourable dice as they are and just roll on with the remaining dice. Left dice may not, however, be rerolled. If the player believes to have gained enough points after the second roll or even after the first, they can stop there. The following players can then – as the first player – only have two or one roll(s) of the dice. The next round is opened by the next player in turn who determines the number of throws for this turn. Each player is credited with the score they got or it is added to their result from the previous round. There's the following extra rule: If a player rolls two sixes in their first roll, then they may convert one six into a one.

Yatzy

The game is played with 5 dice. Every player has up to three rolls available to them. Good scores can freely be left as they are after the first or second roll. On the third roll previously left dice can be rerolled. The game is played according to free choice, i.e. the scores rolled can be noted in an empty box on the scoreboard in accordance to the player's own choice and the conditions of the game. Alternatively one plays "from top to bottom" in the given order. Unfulfilled conditions are crossed off and don't count. **Conditions:**

Ones	= all the ones are recorded.
Twos	= all the twos are recorded.
Threes, fours, fives, sixes	= as above. Afterwards the sub-total is noted.
Bonus	= 25 points, if the sub-total is at least 63. After players have their total for the first part.
1 pair	= only rolls showing two of the same number are recorded.
2 pair	= only rolls showing two pairs of the same number are recorded.
Three of the same	= only rolls showing three of the same number are recorded.
Four of the same	= only rolls showing four of the same number are recorded.
Full House	= record all the scores when "a pair" and "three of the same" are rolled.
Small street	= 15 points, when 1–2–3–4–5 is rolled.
Big street	= 20 points, when 2–3–4–5–6 is rolled.
5 of the same number	= depending on the number rolled 50 points are recorded here, if all 5 dice show the same value.
Chance	= here the number of any desired throw can be recorded. (This possibility is mostly used with an otherwise useless combination or with a particularly high roll.)
Total calculate	= the sub-total for the second part and add it to the first part.

The player with the highest end total is the winner.





Molino

Para 2 jugadores

El juego incluye: 1 tablero, 9 fichas blancas y 9 negras

Cada jugador recibe 9 piezas del mismo color. Seguidamente se coloca alternativamente una ficha de cada color en una intersección vacía del tablero de juego. A medida que se van colocando las fichas el jugador ya debe empezar a formar una fila de 3 piezas en una misma línea: un molino.

Una vez que se hayan colocado todas las fichas en el tablero, se desplazará alternativamente una ficha siguiendo la línea hasta la siguiente intersección vacía con la intención de formar de nuevo un molino. El jugador que sea capaz de formar un molino podrá retirar del tablero una ficha del oponente, siempre que ésta no forme parte de un molino ya formado. Un molino se puede abrir tantas veces como se desee y volver a cerrar en el siguiente movimiento. El jugador que cierre un molino podrá retirar de nuevo una ficha del oponente. En el caso de que un jugador se quede con 3 fichas se podrá

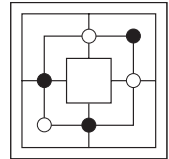
„saltar“, es decir, podrá ocupar con una ficha cualquier intersección vacía siempre que sea su turno. Cuando a un jugador solo le queden 3 fichas en el tablero que formen un molino, deberá abrir su molino en el siguiente turno, incluso si se le quita una ficha y pierde el juego. El jugador que sea capaz de obstruir al oponente de manera que no pueda mover sus fichas o que deje al oponente únicamente con 2 fichas habrá ganado el juego.

Molino con dados

Cada jugador necesita 9 fichas. También se necesitan tres dados para jugar. Antes de colocar las fichas se tiran una vez los tres dados. Los jugadores se turnan. El jugador que saque un 4, 5 y 6, o 2×3 y 1×6 o 2×2 y 1×5 o 2×1 y 1×4 , podrá quitar al oponente una ficha del molino y reemplazar el espacio vacío con su propia ficha. Si de esta manera es capaz de cerrar su propio molino, podrá retirar una ficha más al oponente. Para las demás combinaciones de dados solo se podrá colocar una ficha más. Una vez que se hayan colocado todas las fichas se continuará jugando al Molino de manera normal.

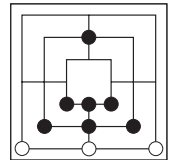
Molino con salto

Cada jugador juega con 3 fichas. Las 6 fichas se colocan como se muestra en la siguiente imagen. Los jugadores se van turnando para saltar con una de sus fichas a la intersección que deseen. El primero que forme un molino gana.



Caza

Se reparten 3 fichas blancas a un jugador y 7 fichas negras al otro. Las 10 fichas se colocan como se muestra en la siguiente imagen. El jugador que tiene las 7 fichas negras debe intentar moverlas de manera que forme un molino. Los molinos que se forman al colocar de inicio las fichas no se tienen en cuenta. El jugador que tiene las 3 fichas blancas debe evitar que el oponente forme un molino pudiendo saltar a cualquier otra intersección. Si el jugador con las fichas negras es capaz de formar un molino en 15 movimientos o menos, será el ganador, de lo contrario lo será el jugador con las fichas blancas.



Damas

Para 2 jugadores

El juego incluye: 1 tablero, 12 piezas blancas y negras

Los jugadores se deben sentar uno frente al otro. El tablero se coloca en el medio de manera que en la parte inferior derecha haya una casilla clara. Las 12 fichas de cada jugador (cada jugador con su propio color) se colocan delante de los jugadores en las casillas oscuras del tablero. Las dos filas de casillas del medio quedan vacías. Los turnos se alternan moviendo las fichas hacia adelante. Las fichas blancas empiezan. Ambos bandos pueden avanzar moviendo las fichas alrededor de una casilla oscura. Las fichas contrarias detrás de las cuales se encuentra una casilla vacía deben saltarse. La ficha sobre la que se ha saltado por encima se deberá retirar del tablero.

Si entre dos fichas contrarias hay un espacio vacío éstas también deberán ser saltadas en un doble movimiento.

Las dos fichas del contrario deberán retirarse del tablero.

El objetivo es alcanzar el borde opuesto del tablero (el del lado del oponente) con una o varias fichas. En cuanto una de las fichas llegue a la última fila del lado opuesto se convierte en una „dama“. La ficha que se convierte en una dama deberá ser identificada (por ejemplo, colocando una ficha encima). A diferencia de las fichas normales, la dama puede moverse sobre varias casillas oscuras, incluso hacia atrás. Si la dama salta sobre una o más fichas contrarias y se puede detener en la casilla que se encuentra justo después de la última ficha, se deberán retirar del tablero todas las fichas que han sido saltadas por la dama. La dama también debe saltar, si se da el caso, sobre las fichas del oponente. Durante el juego resulta importante colocar trampas al oponente, por ejemplo, obligándolo a que salte sobre una ficha sencilla para luego poder quitarle la dama. El jugador que primero se quede sin fichas y damas sobre el tablero pierde. Se puede obtener una posición estratégica de dominio si se controla la diagonal compuesta por 8 casillas oscuras.



Damas con esquinas

Los jugadores colocan el tablero girándolo de manera que cada jugador tenga en frente suya la esquina oscura. Cada jugador coloca 9 fichas delante suya en las casillas oscuras que se encuentran en la esquina más cercana. Es decir, que en cada esquina debería haber tres filas (casilla 1×1 , casillas 1×3 , casillas 1×5). El juego tiene como objetivo mover las propias fichas hasta la esquina del oponente y así ocupar las posiciones del otro jugador. Sin embargo, las fichas solo se pueden mover una casilla oscura hacia adelante o lateralmente. No se pueden mover hacia atrás. Se puede saltar sobre las fichas del oponente (sin soplarlas), siempre que la casilla que se encuentre justo detrás esté libre. No se puede saltar por encima de las propias fichas. El primero que ocupe las 9 casillas de la esquina contraria ha ganado.

Guerra de damas (también: Damas invertidas)

Se trata de un juego de damas que consiste en perder todas las fichas lo antes posible. El primer jugador que se quede sin fichas sobre el tablero gana.

Lobo y ovejas

Para 2 jugadores

Para este juego, solo se utilizan las casillas oscuras del tablero del juego de Damas. El objetivo del juego es rodear al lobo de tal manera que ya no pueda hacer ningún movimiento. Para el lobo se puede utilizar una ficha negra de damas y para las 4 ovejas fichas de damas blancas. Para empezar el juego se colocan las 4 ovejas en las cuatro casillas negras de la primera fila. El lobo se coloca en cualquier casilla oscura frente a las ovejas, a una o dos filas de separación con las ovejas. Las ovejas comienzan desplazándose (solo) hacia adelante. Sin embargo, el lobo puede ir hacia adelante y hacia atrás. Aquel que le toque mover solo podrá hacer un movimiento y sin saltar. Las ovejas intentarán rodear al lobo de tal manera que ya no pueda hacer ningún movimiento. Para ello, se aconseja que se muevan de la manera más cerrada posible. Ya que, si el lobo logra romper la línea de ovejas, habrá ganado. Principalmente porque las ovejas no pueden moverse hacia atrás.

Damas francesas

A diferencia del juego de damas tradicional, aquí los jugadores solo pueden avanzar hacia adelante, aunque a la hora de soplar fichas pueden hacerlo saltando hacia delante y hacia atrás. Si el juego lo permite será obligatorio soplar fichas, si es posible, se deberán soplar incluso varias fichas seguidas. Se puede soplar siguiendo la dirección de la diagonal y también saltando en zigzag.

Damas italianas

La variante „Damas italianas“ es conocida desde el siglo XVI. Se colocan por jugador 12 fichas que únicamente pueden ser movidas hacia adelante. Debe tenerse en cuenta: las damas solo pueden ser sopladas por damas y no por simples fichas. Siempre que se pueda, se debe soplar el mayor número de fichas contrarias.

¿Quién tiene el 6...?

Para 2-4 jugadores

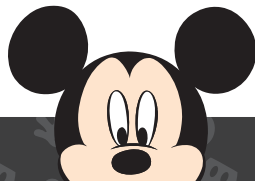
El juego incluye: 1 tablero, 16 peones, 1 dado

Este emocionante e interesante juego de mesa para niños y adultos es muy fácil de jugar. El tablero de juego se coloca en el centro. Cada jugador coge 4 peones de un mismo color y ocupa las 4 esquinas correspondientes. Seguidamente se tira el dado por turnos hasta que alguien saca un 6. El jugador que saque el 6 empieza. El objetivo consiste ahora en llevar sus 4 peones lo más rápido posible „al puerto“ dando una vuelta al tablero. Los turnos para tirar el dado se alternan y se sigue en sentido horario. Cada jugador mueve el peón que quiera del mismo color tantas casillas como indique el dado. Si un jugador cae con su propio peón en una casilla ya ocupada por otro jugador, éste deberá quitar su peón de la casilla y colocarla en su respectiva esquina para iniciar de nuevo el largo camino hasta el puerto. En caso de que dicha casilla esté ocupada por un peón del mismo jugador, el desplazamiento no se podrá efectuar teniendo que desplazarse con otro peón. En este caso los peones propios y contrarios podrán saltarse.

Para que el juego sea aún más interesante se pueden acordar también las siguientes reglas:

- que se permita volver a tirar el dado después de haber sacado un 6,
- que para entrar al „puerto“ se deba sacar exactamente el número requerido,
- que los diferentes peones no puedan entrar en el juego hasta que no se haya sacado antes un número en concreto (por ejemplo, 1, 3 o 6).

El primer jugador que consiga llevar al „puerto“ sus cuatro peones será el ganador.





Escaleras

El popular juego de dados para niños a partir de 5 años.

El juego incluye: 1 tablero, 1 dado, 4 peones

Preparación del juego: cada jugador recibe un peón de un color diferentes que se coloca delante de la casilla inicial. (También pueden jugar más de 4 jugadores, para ello se deberán coger más peones de otros colores).

Desarrollo del juego: El jugador más joven empieza, seguido en sentido horario por los demás jugadores. Cada jugador avanza con el peón tantas casillas como haya indicado el dado. En una misma casilla se pueden concentrar tantas figuras como se quiera, las figuras no se „comen“ entre sí. En caso de que un peón aterrice en una casilla especial éste deberá subir o bajar.

Como aclaración:

Hacia arriba: de casilla 1 a casilla 21, de casilla 6 a casilla 14, de casilla 11 a casilla 28, de casilla 19 a casilla 52, de casilla 31 a casilla 52, de casilla 46 a casilla 63, de casilla 57 a casilla 73 y de casilla 67 a casilla 80.

Hacia abajo: de casilla 13 a casilla 8, de casilla 35 a casilla 16, de casilla 50 a casilla 44, de casilla 55 a casilla 38, de casilla 75 a casilla 70 y de casilla 78 a casilla 59.

El primero en llegar a la casilla de llegada es el ganador.

Juegos con 1 dado

El Uno

Cada jugador lanza el dado hasta que saca un 1, pudiendo tirar un máximo de diez veces. El jugador que haya necesitado el menor número de lanzamientos gana.

Número de casa mayor

Cada jugador tiene 3 tiradas. En la primera tirada el jugador todavía puede decidirse por todas las posibilidades: anotar el número que ha salido en primer lugar (centenas), en segundo lugar (decenas) o en tercer lugar (unidades). Después de la tercera tirada se obtiene un número de tres dígitos (número de casa). El jugador con el número de casa más alto gana la partida.

Jule

Para jugar con cuantos jugadores se quiera. Se tiran los dados por turnos. El juego tiene como objetivo sacar lo antes posible todos los números del 1 al 6 en orden numérico ascendente y hacer lo mismo en orden descendente, es decir, del 6 al 1. Si un jugador saca, por ejemplo, un 1, lo anota e intenta sacar seguidamente un 2; en caso de que no lo consiga deberá pasar el turno al siguiente jugador. Aquel que sea capaz de anotar todos los números del 1 al 6 prosigue con el juego en la numeración decreciente. El jugador que sea capaz de completar el orden número decreciente gana.

Quince 15

Se juega por turnos. Cada jugador lanza el dado hasta que alcance una puntuación de 15 o se detenga justo por debajo de dicha cantidad. El jugador que supere los 15 sale del juego. El primer jugador capaz de alcanzar los 15 puntos gana. Si nadie es capaz de llegar a los 15 puntos, será ganador aquel que más se aproxime a dicha cifra.

El juego del piojo

Preparación y desarrollo del juego: En el centro de la mesa se coloca para todos los jugadores una plantilla parecida al siguiente piojo, que se puede dibujar con exactamente 13 trazos: Cada jugador elige un número entre 1 y 6 y lo anota en un papel. Seguidamente se lanza el dado por turnos teniendo cada jugador una tirada. Si alguien saca el número que ha anotado deberá dibujar sobre su papel el primer trazo de los 13 trazos de los que se compone el piojo, empezando primera con el tronco, luego la cabeza, los ojos, las antenas, las piernas y finalmente la cola. El primer jugador que complete su piojo gana la partida.

Juegos con 2 dados

Estrella

Se tiran los dados por turnos. Sólo se cuentan los unos. El jugador que después de 5 o 10 turnos haya sacado el mayor número de unos gana.

Pareja y siete

Se juega por turnos. Primero se intenta sacar en el menor número posible de tiradas una pareja, es decir, el mismo número en ambos dados. Una vez que se ha conseguido una pareja se debe intentar sacar un siete, es decir, que la suma de ambos dados sea igual a 7. El primer jugador que lo consiga, siguiendo el orden correcto, gana.



Nueves

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 2 dados de puntos, objetos de recuento (por ejemplo, palitos, fichas o similares)

Objetivo del juego: Cada jugador deberá tratar de conseguir objetos de recuento en la primera fase del juego para luego deshacerse de ellos lo antes posible en la segunda parte del juego.

Preparación y desarrollo del juego: Primero se colocan 9 objetos de recuento en el centro de la mesa. Cada jugador cuenta con una tirada de dos dados por cada turno. Si el jugador alcanza con esta tirada más de 9 puntos, deberá coger tantos objetos de recuento como puntos sobrepase de los 9, es decir, si ambos dados suman 10 puntos deberá coger 1 objetos de recuento, con 11 puntos coge 2 objetos de recuento y con 12 puntos, 3 objetos de recuento. Si un jugador consigue en una tirada 9 puntos o menos, no necesitará coger ningún objeto de recuento, seguidamente pasa los dados al siguiente jugador. El juego continúa hasta que se hayan repartido todas los objetos de recuento.

Ahora llega la segunda fase de juego: Todos los jugadores que no hayan recibido ningún objeto de recuento son eliminados. La tirada de los dados continúa en el mismo sentido que en la primera fase, con una diferencia: los puntos que se consigan ahora por encima de los 9 irán descontando objetos de recuento, es decir, que se irán devolviendo los objetos de recuento nuevamente.

El primero que devuelva todos los objetos de recuento gana.

Once arriba

El juego incluye: objetos de recuento (por ejemplo, palitos, fichas o similares)

Cada jugador deposita 5 objetos de recuento en la caja. El jugador que saque 11 puntos se queda con los objetos de recuento que se han depositado en la caja. Quien saque un 12 duplica el depósito de la caja. Todos los que se quedan por debajo de 11 deben depositar el valor obtenido de restar dicho número a 11 (por ejemplo, si alguien saca 5 puntos deberá depositar seis objetos de recuento).

Juegos con 3 dados

Serie

Se juega por turnos. Cada jugador puede tirar tres veces. Sólo se contabilizan las series, es decir, una secuencia numérica normal: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Gana el jugador que alcanza el mayor número de puntos. Antes de empezar a jugar se puede acordar que un jugador pueda dejar uno o dos dados después del primer o segundo lanzamiento y luego continuar jugando solo con dos o un dado.

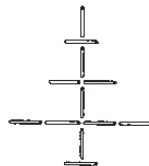
Emperador Nerón

Para 2 jugadores

Se lanza por turnos, el primero que saque un 6 empieza. Se aparta el dado con el que se ha sacado un seis y luego se intenta obtener con los demás dados el número de puntos más alto. Si, por ejemplo, sale un 5 y un 2, se puede dejar el 5 de lado e intentar mejorar el 2. O se intenta mejorar ambos dados con la última tirada. El jugador que consiga el mayor número de puntos gana.

Árbol de Navidad

Cada jugador necesita 12 cerillas/palitos. Cada vez que se saque un 1 se coloca un palito para ir montando su árbol de Navidad (ver ilustración) y se vuelve a tirar de nuevo. Si no vuelve a salir un 1 se pasa al siguiente turno. Para completar el árbol de Navidad se necesita sacar un 1 doce veces. En caso de que en la última tirada se saquen más unos de los que se requieran, se deberá retirar un palito por cada uno que se haya sobrepasado. Por ejemplo: Falta colocar el último palito y el jugador saca un trío de unos (3 puntos). De esta manera, el jugador deberá colocar un palito y quitar otros dos. Para completar el árbol necesitaría sacar ahora dos veces un 1. El jugador que complete primero su árbol gana.



Parejas y tríos (Pasch)

Cada jugador tiene 3 tiradas. Se puntúa según el número de las parejas y los tríos. Es decir, en el caso de las parejas, 5-5 equivale a 5 puntos y 3-3 cuenta como 3 puntos. En el caso de los tríos se puntúa multiplicando el número que se repite por 4, es decir, 6-6-6 equivale a 24 puntos.

Matemáticas

Se tira por turnos y en cada turno el jugador puede tirar hasta cuatro veces. Después de cada tirada se suman los puntos que han salido y la suma se anota en orden de tirada como a, b, c, d.

Ejemplo para realizar el cálculo: Formal $a + b \times c: d =$ puntuación.

Ejemplo de tirada:

1. Tirada (a) = 7 puntos
2. Tirada (b) = 5 puntos

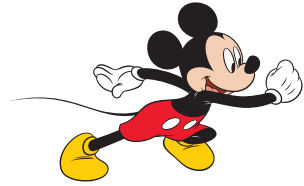


3. Tirada (c) = 9 puntos

4. Tirada (d) = 4 puntos

$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (puntuación)

El jugador con la puntuación más alta es el ganador de la ronda.



Trébol

El juego incluye: objetos de recuento (por ejemplo, palitos, fichas o similares)

Se trata de un juego para 3 personas. Primero se colocan 11 objetos de recuento en el centro de la mesa. Se juega por turnos. El jugador que saque menos de 11 puntos puede sacar 2 objetos de recuento de la mesa. El jugador que saque más de 11 puntos deberá ver cómo los demás jugadores cogen un objeto de recuento cada uno. Si se consiguen exactamente 11 puntos no se deberá retirar ningún objeto de recuento. El último objeto de recuento (el 11º) que queda en la mesa sirve como objeto de desempate. El jugador que tire la puntuación más alta se queda con este último objeto de recuento. De esta manera, también se determina el ganador si hasta el momento ha habido 2 jugadores que han reunido muchos objetos de recuento. Pierde el jugador que reúne la menor cantidad de objetos de recuento.

Las dos Carlotas

Se juega por turnos. Las puntuaciones que van sacando los jugadores se van sumando. El jugador al que le toque sumar 66 puntos o más pierde.

Ramba Zamba

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 3 dados de puntos, lápiz, papel

Objetivo del juego: se trata de anotar los tres puntos de los tres lanzamientos seguidos en la casilla de anotación de manera que de el número más alto posible.

Preparación y desarrollo del juego: Antes de empezar el juego se traza una lista de participantes de la siguiente manera:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

El primer jugador de la lista comienza a tirar los dados, tirando un dado tras otro sobre la mesa. Después del lanzamiento de cada dado debe decidir en qué casilla anotar los puntos sacados. En la columna „C“ (centenas), en la columna „D“ (decenas) o en la columna „U“ (unidades). De esta manera, después del tercer y último lanzamiento aparece un número de tres dígitos, que debería ser lo más alto posible. El número más alto alcanzable es 666, el más bajo 111. Obviamente que si en el primer lanzamiento se saca un seis, este se anotaría en la casilla de las centenas. Si al principio se saca un número bajo, lo más probable es que se anote en las decenas o unidades, con la esperanza de mejorar en el siguiente lanzamiento. Y así se pasa al siguiente turno. Después de un número de rondas previamente acordado, cada jugador suma todos los números anotados. Aquel que alcance la suma total más elevada será ganador del „Ramba Zamba“.

Juegos con 4 dados

Parejas

Para este juego se dibujan con un lápiz en color gris 2 de los 4 dados. Los dados blancos son los positivos, los grises los negativos, es decir: Los puntos de los dos dados blancos suman y los puntos de los dados grises restan. Cada jugador tiene 5 tiradas. Los resultados que sean negativos también deben anotarse. El jugador que obtenga la puntuación final más elevada gana.

Belcebú

En este caso 3 dados blancos juegan contra 1 gris, el „Belcebú“. Es decir, a la suma positiva de los 3 dados blancos se le restan los puntos del dado gris. Se juegan un total de 5 rondas.

Juegos con 5 dados

10 000

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 5 dados de puntos, papel y lápiz para anotar las puntuaciones.

Objetivo del juego: conseguir lo antes posible 10 000 puntos, obviamente combinando las puntuaciones de los dados.



Preparación y desarrollo del juego: se juega por turnos con cinco dados.

El jugador que consiga llegar primero a 10 000 punto gana.

Para ello se tienen en cuenta **los siguientes valores de puntuación:**

El „1“ = 100 puntos

El „5“ = 50 puntos

Tres veces „1“ = 1 000 puntos

Tres veces „2“ = 200 puntos

Tres veces „3“ = 300 puntos

Tres veces „4“ = 400 puntos

Tres veces „5“ = 500 puntos

Tres veces „6“ = 600 puntos

Escalera grande = 2 000 puntos (Los cinco dados muestran una secuencia de números, por ejemplo, 1- 2 - 3 - 4 - 5 o 2 - 3 - 4 - 5 - 6).



Cada jugador tiene por turno un máximo de tres tiradas. Después de cada tirada el jugador debe decidir qué dados deja sobre la mesa y con qué dados sigue tirando. Los dados que deje sobre la mesa ya no se podrán utilizar en la segunda o tercera tirada. Después del tercer lanzamiento se cuentan los puntos (por ejemplo, $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, los dados con los que no se pueda obtener ninguna combinación de puntos no se tienen en cuenta; esta ronda da un total de 500 puntos). El primer jugador en alcanzar o superar los 10 000 es el ganador del juego.

Chicago

Para 2 y más jugadores.

El juego incluye: 5 dados de puntos, papelitos, lápiz.

Objetivo del juego: en Chicago, el jugador que primero consiga 1 000 puntos gana.

Preparación y desarrollo del juego: primero se crea una lista con todos los jugadores en donde se anotan los puntos. En Chicago, el número uno tiene un valor de 100 puntos, mientras que el seis vale 60 puntos. Todos los demás puntos del dado se cuentan de manera normal. Cada jugador tiene por turno un máximo de tres tiradas. Al lanzar los dados se pueden tirar los 5 dados tres veces seguidas, pero también se puede optar por „dejar“ los dados que a uno más le convengan y continuar con los dados restantes. Aunque, hay que tener en cuenta que los dados que se dejen sobre la mesa no pueden volver a ser utilizados. Si el jugador cree que después de dos tiradas o incluso una ya tiene suficientes puntos, puede „plantarse“. Los siguientes jugadores también tendrán únicamente un tiro o dos, las mismas tiradas que el primer jugador. La siguiente ronda se empieza por el jugador que tiene el siguiente turno, que será el que determine el número de lanzamientos para esta ronda. A cada jugador se le abona la puntuación obtenida, es decir, se añade al resultado de la ronda anterior. Sin embargo, todavía hay que tener en cuenta la siguiente regla: Si en la primera tirada se sacan dos seises, se puede convertir un seis en un uno.

Yatzy

El juego se juega con 5 dados. Cada jugador tiene hasta 3 tiradas. Después de la primera y segunda tirada se pueden dejar los dados cuyos valores se consideren más propicios. En el tercer lanzamiento se pueden volver a coger los dados que se han dejado anteriormente. El juego se juega „según la elección de cada jugador“, es decir, los valores obtenidos se anotan en una casilla libre del bloque de anotaciones teniendo en cuenta las condiciones o se juega „de arriba hacia abajo“ en el orden prescrito. Las condiciones que no se cumplan no recibirán ninguna puntuación.

Condiciones:

Unos

= se anotan los dados con el número „1“.

Doses

= se anotan los dados con el número „2“.

Tres, cuatro, cinco seises,

= igual que arriba. Luego se determina el subtotal.

Bonificación total de la

= 25 puntos si el subtotal es de al menos 63 puntos. Después se determina la suma 1ª parte.

1 pareja

= solo se anotan los puntos de dos dados con la misma puntuación.

2 parejas

= solo se anotan los puntos de dos dados, que no tengan la misma puntuación.

Tres iguales

= solo se anotan los puntos de tres dados con la misma puntuación.

Cuatro iguales

= solo se anotan los puntos de cuatro dados con la misma puntuación.

Full house

= se anotan todos los puntos si se saca „1 pareja“ y „Tres iguales“.

Escalera pequeña

= 15 puntos si se tiró 1-2-3-4-5.

Escalera grande

= 20 puntos si se tiró 2-3-4-5-6.

5 x iguales = independientemente del número de dados lanzados, en este caso se contabilizan 50 puntos si los 5 dados muestran el mismo valor.



Chance

= aquí se puede anotar el valor total de una tirada cualquiera.

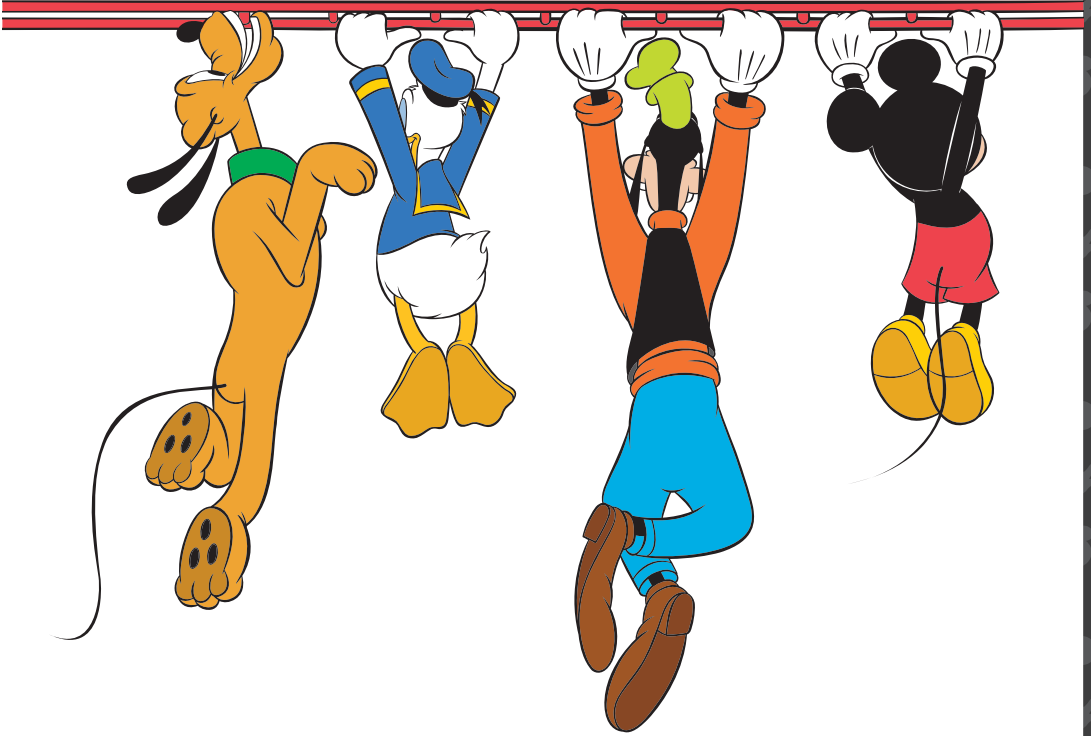
Suma final

(Esta opción suele utilizarse para aquellas combinaciones de dados que por lo general no reciben ninguna puntuación o en caso de sacar números altos.)

Suma final

= Determinar el subtotal de la segunda parte y sumarlo al subtotal de la primera parte.

El jugador con la puntuación más alta es el ganador.





Młynek

Dla 2 graczy

W zestawie do gry: 1 plansza do gry, 9 białych i 9 czarnych pionów

Każdy gracz otrzymuje 9 pionów w jednym kolorze. Piony rozmieszcza się kolorami na zmianę, ustawiając je na wolnych polach planszy do gry (miejsca przecięcia linii). W tym czasie każdy gracz stara się ułożyć rząd składający się z 3 pionów w jednej linii – tzw. młynek.

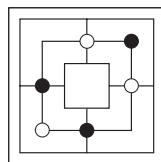
Gdy wszystkie piony znajdują się już na planszy, gracze na zmianę przesuwiają po jednym pionie wzdłuż linii na sąsiednie wolne pole. Celem jest także utworzenie młynka. Gracz, któremu udało się ułożyć młynek, może zdjąć z planszy jeden pion przeciwnika, jednak nie może to być pion pochodzący z zamkniętego młynka drugiego gracza. Młynek można otwierać dowolną ilość razy i ponownie zamykać przy okazji kolejnego ruchu. Kto ponownie zamknie młynek, może zabrać przeciwnikowi kolejny pion. Gdy jednemu z graczy zostaną tylko 3 piony, może zacząć nimi „skakać”, tzn. wolno mu zająć pionem dowolne puste pole, ale tylko wtedy, gdy jest jego kolej. Jeżeli graczowi pozostały na planszy tylko 3 piony, które tworzą młynek, podczas kolejnego ruchu musi on otworzyć swój młynek, nawet jeżeli w konsekwencji zostanie mu zabrany pion i przegra grę. Zwycięzcą zostaje gracz, który pionami uniemożliwi przeciwnikowi wykonanie kolejnego ruchu lub który odbierze drugiemu graczowi prawie wszystkie piony (z wyjątkiem dwóch).

Młynek kościany

Każdy gracz potrzebuje 9 pionów. Oprócz tego do gry potrzebne są 3 kości. Przed ustawieniem pionów wykonuje się jeden rzut wszystkimi 3 kośćmi. Gracze zmieniają się. W przypadku wyrzucenia 4, 5 i 6 lub 2 x 3 i 1 x 6 lub 2 x 2 i 1 x 5 lub 2 x 1 i 1 x 4 gracz może usunąć z młynka przeciwnika jeden pion i zastąpić go własnym. Jeżeli dzięki temu uda mu się zamknąć własny młynek, ma prawo usunąć kolejny pion przeciwnika. W przypadku innych kombinacji wolno postawić tylko jeden pion. Po ustawieniu wszystkich pionów, gra toczy się jak w normalnym młynku.

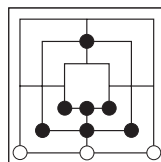
Młynek-skoczek

Każdy gracz używa 3 pionów. Piony w liczbie 6 rozkłada się na planszy w sposób przedstawiony na rysunku. Zawsze na zmianę każdy z graczy może przeskoczyć jednym ze swoich pionów na dowolne inne pole. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zamknie młynek.



Połowanie z nagonką

Jeden gracz ma 3 białe piony, a drugi gracz 7 czarnych pionów. Piony w liczbie 10 rozkłada się na planszy w sposób przedstawiony na rysunku. Gracz z 7 czarnymi pionami stara się wykonywać takie ruchy, aby stworzyć młynek. Młynki powstałe podczas rozmieszczania pionów nie są brane pod uwagę. Gracz z 3 białymi pionami musi próbować udaremnić przeciwnikowi utworzenie młynka. W tym celu wolno mu przeskakiwać pionami na dowolne inne pole. Jeżeli graczowi z czarnymi pionami udało się zbudować młynek w ciągu 15 ruchów, zostaje zwycięzcą. W przeciwnym razie wygrywa gracz z białymi pionami.



Warcaby

Dla 2 graczy

W zestawie do gry: 1 plansza do gry, 12 białych i czarnych pionów

Gracze siedzą naprzeciw siebie. Planszę do gry umieszcza się na środku w taki sposób, aby jasne pole znajdowało się na dole z prawej strony. Następnie dwa komplety po 12 pionów (każdy gracz ma własny kolor) ustawia się na ciemnych polach planszy przed graczami. To oznacza, że oba znajdujące się pośrodku rzędy pól pozostają wolne. Ruchy wykonuje się na zmianę do przodu. Rozpoczyna jasny kolor. Piony wolno przesuwać do przodu o jedno ciemne pole. Piony przeciwnika, za którymi znajduje się wolne pole, należy przeskakiwać. Przeskoczony pion przeciwnika zostaje następnie usunięty z gry. Jeżeli między dwoma pionami przeciwnika znajduje się wolne pole, należy przeskoczyć oba piony przeciwnika, wykonując podwójny ruch. Oba piony przeciwnika zostają wówczas usunięte.

Celem jest dojście jednym lub większą liczbą pionów do przeciwległej krawędzi planszy (po stronie przeciwnika). Gdy tylko pion osiągnie ostatni rząd pól, staje się „damką”. Pion ten zostaje wyróżniony (np. poprzez nałożenie na siebie dwóch pionów). W przeciwieństwie do zwykłych pionów damka może poruszać się dalej niż o jedno pole (również do tyłu). Jeżeli damka przeskoczy jeden lub kilka pionów przeciwnika i znajdzie się bezpośrednio na polu za ostatnim pionem, przeskoczone piony można zdjąć z planszy. Przy nadarżającej się okazji również damka musi bić piony przeciwnika. W czasie gry chodzi o zastawianie pułapek na przeciwnika, zmuszając go do zbitcia zwykłego pionia, aby następnie móc zbić jego damkę. Partię przegrywa gracz, który straci w grze wszystkie piony i damki. Strategicznie dominującą pozycję można zdobyć wówczas, gdy kontroluje się przekątną planszy, którą tworzy 8 ciemnych pól.

Wybitka (również: warcaby odwrócone)

Gra w warcaby, w której chodzi o to, aby jak najszybciej stracić wszystkie piony. Zwycięży ten, kto straci ostatni pion.



Warcaby narożnikowe

Gracze ustawiają planszę do gry po przekątnej. Każdy gracz musi mieć przed sobą czarne pole narożne. Gra się 9 pionami, które ustawia się na czarnych polach w przeciwnych narożnikach. W obu narożnikach tworzą się w ten sposób po trzy ułożone naprzeciw siebie szeregi (1 × 1 pole, 1 × 3 pola, 1 × 5 pól). Celem gry jest dotarcie swoimi pionami do narożnika przeciwnika, zdobywając w ten sposób jego pozycję. Piony wolno jednak przesuwając tylko o jedno pole – czarne lub białe. Nie wolno wykonywać ruchów do tyłu. Piony przeciwnika można przeskakiwać (bez bicia), o ile znajdujące się za nimi pole jest wolne. Nie wolno przeskakiwać własnych pionów. Kto jako pierwszy zajmie 9 narożnych pól przeciwnika, wygrywa partię.

Wilk i owce

Dla 2 graczy

W tej grze używa się tylko czarnych pól planszy do gry w warcaby. Zadanie polega na okrażeniu wilka, tak aby nie miał możliwości wykonania ruchu. Wilkiem może być czarny pion, a czterema owcami cztery białe piony. Na początku gry cztery owce stoją na czterech czarnych polach w pierwszym rzędzie. Wilk zajmuje pozycję na dowolnym czarnym polu przed owcami, a więc jeden lub dwa rzędy przed. Zaczynają owce, przesuując się (tylko) do przodu. Wilkowi wolno z kolei wykonywać ruchy zarówno do przodu, jak i do tyłu. Gracz, którego jest kolej, może wykonać jeden ruch, ale nie wolno mu skakać. Owce mają za zadanie okrażyć wilka, tak aby nie mógł już wykonać żadnego ruchu. W trakcie okrażania owce powinny zachować możliwie zwarty szereg. Jeżeli wilkowi uda się przerwać zacieśniający się pierścień, wygra. Owcom nie wolno się mianowicie cofać.

Warcaby francuskie

W odróżnieniu od zwykłej gry w warcaby graczom wolno poruszać się tylko do przodu, przy czym bić można do przodu, jak i do tyłu. Bicie jest obowiązkowe, nawet jeżeli możliwe jest jednoczesne zabicie kilku pionów jeden po drugim. Bicie odbywa się w kierunku przekątnych, jak również po przekątnej, skacząc zygakiem.

Warcaby włoskie

Wariant „włoskich warcabów” jest znany już od XVI wieku. Każdy gracz ustawia po 12 pionów, które poruszają się tylko do przodu. Uwaga: damki mogą bić tylko damki – damek nie mogą bić zwykłe piony. Bicie jest obowiązkowe – w przypadku wielu możliwości należy zawsze wybrać opcję, w której zostanie zbitych najwięcej pionów przeciwnika.

Kto ma 6...?

Dla 2-4 graczy

W zestawie do gry: 1 plansza do gry, 16 figurek, 1 kość

Ta interesująca i trzymająca w napięciu gra planszowa dla dzieci i dorosłych jest bardzo prosta. Planszę do gry kładzie się na środku. Każdy gracz bierze 4 figurki w jednym kolorze i zajmuje właściwe 4 pola narożne. Następnie gracze na zmianę rzucają kością do momentu, aż ktoś wyrzuci 6 oczek. Gracz, któremu to się uda, może rozpocząć grę. Zadanie polega na tym, aby dotrzeć swoimi 4 figurkami do „portu” w swoim kolorze możliwie szybko, pokonując jedno okrażenie planszy. Gracze wykonują pojedynczy rzut kością po kolei i zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz przesuwa się do przodu dowolną figurką w jednym kolorze o wyrzuconą liczbę oczek. Gdy jeden z graczy trafi własną figurką na pole zajęte już przez innego gracza, wówczas ten inny gracz musi usunąć swój pionek z gry i ponownie rozpocząć długi marsz przez całą planszę. Jeżeli pole zajmuje własna figurka, nie można wykonać tego ruchu i gracz musi przesunąć inny pionek. Zasadniczo wolno przeskakiwać własne i obce figurki.

Abym jeszcze bardziej uatrakcyjnić rozgrywkę, na początku można ustalić dodatkowe zasady:

- po wyrzuceniu 6 oczek można rzucać jeszcze raz,
- podczas dobijania do „portu” należy wyrzucić dokładnie wymaganą liczbę oczek,
- na początku gry gracze mogą kolejno wprowadzić na planszę swoje figurki dopiero po wyrzuceniu kwadruplem ustalonej liczby oczek (np. 1, 3 lub 6).

Zwycięzcą zostaje gracz, który zapewni bezpieczeństwo wszystkim swoim 4 figurkom, wprowadzając je do własnego „portu”.

Drabiny

Ulubiona gra kościana dla dzieci w wieku od 5 lat.

W zestawie do gry: plansza do gry, 1 kość, 4 figurki

Przygotowanie gry: każdy gracz otrzymuje figurkę w jednym kolorze, którą stawia przed polem startowym (w grze może uczestniczyć więcej niż 5 graczy – w tym celu konieczne będą dodatkowe figurki w innych kolorach).

Przebieg gry: zaczyna najmłodszy uczestnik gry. Po nim rzucają kością kolejni gracze. Każdy gracz przesuwa figurkę do przodu o tyle pól, ile pokaże kość. Na jednym polu może znajdować się dowolna ilość figurek – obowiązuje zakaz „bicia” figurek przeciwnika. Gdy figurka trafi na pole specjalne, wówczas wspina się po drabinie lub z niej schodzi.



Wygląda to tak:

wspinają się figurki: z pola 1 na pole 21, z pola 6 na pole 14, z pola 11 na pole 28, z pola 19 na pole 52, z pola 31 na pole 52, z pola 46 na pole 63, z pola 57 na pole 73 oraz z pola 67 na pole 80.

schodzą figurki: z pola 13 na pole 8, z pola 35 na pole 16, z pola 50 na pole 44, z pola 55 na pole 38, z pola 75 na pole 70 oraz z pola 78 na pole 59.

Kto pierwszy osiągnie pole końcowe, zostanie zwycięzcą.

Gry z 1 kością

Pchełka

Każdy gracz rzuca tak długo, aż wyrzuci 1 oczko, jednak rzucać może nie więcej niż 10 razy. Wygrywa ten, komu uda się ta sztuka przy najmniejszej liczbie rzutów.

Wysokie numery domów

Każdy gracz ma 3 rzuty. Podczas pierwszego rzutu mamy jeszcze do wyboru wszystkie możliwości: czy wyrzucona liczba oczek ma zostać zapisana na pierwszym miejscu (setki), na drugim miejscu (dziesiątki) czy na trzecim miejscu (jedności). Po trzecim rzucie powstaje liczba trzycyfrowa (numer domu). Wygrywa gracz z wyrzuconym najwyższym numerem domu.

Julka

Dowolna liczba graczy. Gracze kolejno rzucają kością. Chodzi o to, aby możliwie jak najszybciej wyrzucić wszystkie oczka od 1 do 6 i z powrotem we właściwej kolejności. Jeżeli jeden z graczy wyrzuci np. 1 oczko, notuje cyfrę i przy kolejnym rzucie musi wyrzucić 2 oczka. W przeciwnym razie kość trafia w ręce kolejnego gracza. Komu udało się zanotować wszystkie cyfry od 1 do 6, zaczyna wyrzucać je w odwrotnej kolejności. Wygrywa ten, kto jako pierwszy ponownie skreśli cały rząd cyferok.

Quinze (15)

Gra się po kolei. Każdy gracz rzuca dopóty, dopóki nie uzyska 15 oczek lub liczby mniejszej, ale możliwie najbardziej zbliżonej. Jeżeli przekroczy liczbę 15, wypada z gry. Wygrywa ten, komu pierwszemu uda się zdobyć 15 oczek. Jeżeli nikt nie zdobędzie 15 oczek, zwycięzcą zostaje ten, kto uzyska najbardziej zbliżony wynik.

Weszka

Przygotowanie do gry i przebieg gry: na środku stołu leży rysunek przedstawiający weszkę jako wzór dla wszystkich graczy. Do jej narysowania potrzeba dokładnie 13 kresek: każdy wybiera sobie cyfrę z zakresu od 1 do 6 i notuje ją na swojej karteczce. Następnie kolejno rzuca się kością, przy czym każdy gracz ma jeden rzut. Jeżeli ktoś wyrzuci wybraną cyfrę, wówczas może na swojej karteczce narysować jeden z 13 elementów, w których składa się weszka, zaczynając od tułowia. Następnie rysuje głowę, oczy, czułki, odnóża i na końcu ogon. Kto jako pierwszy ukończy swoją weszkę, wygrywa grę.

Gry z 2 kośćmi

Gwiazdy

Gracze kolejno rzucają kością. Liczone są tylko jedyńki. Kto po 5 lub 10 kolejkach wyrzucił najwięcej jedynek, zostaje zwycięzcą.

Fajtlapa i Ksantypa

Gra się po kolei. Najpierw wyrzuca się kośćmi fajtlapę: wykonując możliwie najmniej rzutów należy wyrzucić parę (identyczną liczbę oczek na obu kościach). Gdy tak się stanie, trzeba jeszcze wylosować Ksantypę: w tym celu suma oczek obu kości musi wynosić 7. Komu jako pierwszemu uda się wyrzucić obie postaci we właściwej kolejności, wygrywa.

Dziewiątka

Dla 2 i więcej graczy

W zestawie do gry: 2 kości z oczkami, jednostki (np. zapalki, figurki itp.)

Cel gry: w drugiej fazie gry każdy gracz stara się możliwie jak najszybciej pozbyć jednostek zdobytych w pierwszej fazie gry.

Przygotowanie do gry i przebieg gry: na początku na środek stołu kładzie się 9 jednostek. W ciągu jednej kolejki każdy może wykonać jeden rzut dwiema kośćmi. Jeżeli w danym rzucie uzyska więcej niż 9 oczek, musi pobrać dokładnie tyle jednostek, o ile jego rzut przekroczył cyfrę 9, a więc w przypadku 10 oczek jedną jednostkę, w przypadku 11 oczek dwie jednostki, a jeśli wyrzuci 12 oczek trzy jednostki. W przypadku wyrzucenia dokładnie 9 oczek lub mniej niczego nie pobiera i przekazuje kubek z kośćmi dalej. Dzieje się tak do czasu, aż wszystkie jednostki zostaną rozdysponowane.



Teraz kolej na drugą fazę gry: wszyscy gracze, którzy nie otrzymali żadnych jednostek, wypadają z gry. Rzucanie kośćmi przebiega w taki sam sposób jak w fazie pierwszej z jedną wszakże różnicą: zdobyte punkty powyżej dziewięciu są teraz traktowane inaczej, tzn. gracze wolno odłożyć jednostki z powrotem na stół.

Kto jako pierwszy pozbędzie się jednostek, zostaje zwycięzcą.

Jedenaście do potęgi

W zestawie do gry: jednostki (np. zapalki, figurki itp.)

Każdy wplaca 5 jednostek do banku. Kto wyrzuci 11 oczek, wygrywa całą pulę znajdującą się w banku. Kto wyrzuci 12, podwaja zawartość kasy. Wszyscy gracze, którzy wyrzucili mniej niż 11 oczek, muszą wpłacić do kasy różnicę między wyrzuconą liczbą a 11 (np. w przypadku wyrzuconej piątki sześć jednostek).

Gry z 3 kośćmi

Seria

Gra się po kolei. Każdy gracz może rzucać trzy razy. Pod uwagę brane są tylko serie, a zatem zwykła kolejność liczb: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Zwycięży ten, komu uda się zdobyć najwyższą liczbę oczek. Wcześniej można uzgodnić, że po pierwszym lub drugim rzucie gracz odkłada jedną lub dwie kości i kontynuuje grę tylko dwiema lub jedną kością.

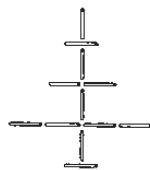
Cesarz Neron

Dla 2 graczy

Gracze rzucają kośćmi na zmianę – kto pierwszy wyrzuci szóstkę, zaczyna. Gracz odkłada kość z szóstką na bok i próbuje uzyskać możliwie wysoką liczbę uzupełniającą przy użyciu pozostałych kości. Jeżeli teraz wypadnie 5 i 2, można pozostawić piątkę na stole i spróbować poprawić dwójkę. Inną opcją jest próba poprawienia obu cyfr w ostatnim rzucie. Zwycięzcą jest ten, kto uzyska najwyższą liczbę oczek.

Choinka

Każdy gracz otrzymuje 12 zapalek/patyczków. Za każdym razem, gdy wyrzuci się jedynekę, można dołożyć jedną zapalkę do swojej choinki (patrz: rysunek) i jeszcze raz rzucić kośćmi. Jeżeli nie wypadnie jedynek, kolejka przechodzi na następnego gracza. Aby ukończyć bożonarodzeniowe drzewko, potrzeba dwunastu jedynek. Jeśli w ostatnim rzucie wypadnie więcej jedynek niż jest to konieczne, należy usunąć z choinki zapalki w ilości odpowiadającej nadliczbowym jedynekom. Przykład: brakuje ostatniej zapalki i gracz wyrzuci 3 jedynek. W takim przypadku musi dołożyć jedną zapalkę i ponownie usunąć dwie. Aby móc teraz ukończyć drzewko, potrzebuje jeszcze dwóch jedynek. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ukończy swoją choinkę.



Pasch

Każdy gracz ma 3 rzuty. Liczone są tylko liczby oczek, które tworzą tzw. pasch. Pasch 5 – 5 liczy się jako 5 punktów, a pasch 3 – 3 daje 3 punkty. Pasch potrójny liczony jest jednak poczwórnie. Pasch 6 – 6 oznacza więc 24 punkty.

Matematyka

Gracze kolejno rzucają kośćmi – każdy może rzucać cztery razy. Po każdym rzucie liczby oczek są sumowane i uzyskana suma zostaje następnie oznaczona literką a, b, c, d zgodnie z kolejnością rzutów.

Przykład obliczenia: formułka $a + b \times c : d = \text{ocena}$.

Przykład obliczeniowy:

- 1. rzut (a) = 7 oczek
 - 2. rzut (b) = 5 oczek
 - 3. rzut (c) = 9 oczek
 - 4. rzut (d) = 4 oczka
- $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (ocena)

Gracz z najwyższą oceną zostaje zwycięzcą kolejk.



Koniczynka

W zestawie do gry: jednostki (np. zapalki, figurki itp.)

Gra dla 3 osób. Najpierw na środek stołu kładzie się 11 jednostek. Gracze kolejno rzucają kośćmi. Kto wyrzuci mniej niż 11 oczek, może pobrać 2 jednostki ze stołu. Gracz, który wyrzuci więcej niż 11 oczek, musi patrzeć, jak pozostali gracze biorą po jednej jednostce. W przypadku wyrzucenia dokładnie 11 oczek nikt niczego nie dostaje. Ostatnia (jedenasta) jednostka, która pozostanie na stole, służy do dalszej rozgrywki. Otrzyma ją ten, kto wyrzuci najwyższą liczbę oczek. W ten sposób decyzja może zapaść również w przypadku, gdy dwóm graczom udało się do tej pory zebrać taką samą ilość jednostek. Przegrywa ten, kto mógł pobrać najmniej jednostek.



Mania czy Ania

Gracze kolejno rzucają kośćmi. Wyrzucone liczby oczek wszystkich uczestników gry są sumowane na bieżąco. Przegrywa ten, kto uzyska lub przekroczy liczbę 66.

Ramba Zamba

Dla 2 i więcej graczy

W zestawie do gry: 3 kości z oczkami, ołówek, kartka papieru

Cel gry: chodzi o to, aby wyrzucone po sobie liczby oczek wpisać do tabeli w postaci trzycyfrowych wartości w taki sposób, aby powstała możliwie wysoka liczba.

Przygotowanie do gry i przebieg gry: przed rozpoczęciem gry zostaje sporządzona lista graczy według następującego wzoru:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
s	d	j	s	d	j	s	d	j	s	d	j

Pierwsza postać na liście zaczyna rzucać, wyrzucając na stół kości jedna po drugiej. Po każdej wyrzuconej kości trzeba zdecydować, w której z rubryk chce się zanotować liczbę oczek: w rubryce „s” (setki), w rubryce „d” (dziesiątki) czy w rubryce „j” (jedności). W ten sposób, po trzecim i ostatnim rzucie, powstaje liczba trzycyfrowa, która powinna być możliwie jak najwyższa. Najwyższa możliwa do uzyskania liczba to 666, najniższa 111. Jeżeli pierwszą kością wyrzucimy szóstkę, uzyskaną liczbę oczek wpisujemy oczywiście w „setkach”. Jeżeli na początku wyrzucimy małą liczbę oczek, powinno się ją wprowadzić raczej w „dziesiątkach” lub „jednościach”, mając nadzieję, że kolejny rzut będzie lepszy. W ten sposób gracze kolejno rzucają kośćmi. Po uzgodnionej wcześniej liczbie kolejek każdy gracz sumuje swoje liczby. Kto uzyska najwyższą sumę całkowitą, zostaje zwycięzcą gry „Ramba Zamba”.

Gry z 4 kośćmi

Parka

Dla potrzeb gry dwie z czterech kości zostają zabarwione ołówkiem na szaro. Białe kości są dodatnie, szare – ujemne, co oznacza, że oczka obu białych kości sumuje się i od tej sumy odejmuje oczka obu kości szarych. Każdy gracz ma 5 rzutów. Zapisywać należy również ujemne sumy pośrednie. Wygrywa najwyższa suma końcowa.

Belzebub

Tym razem 3 białe kości grają przeciwko jednej szarej – „Belzebubowi”. Od wartości powstałej po zsumowaniu liczby oczek na trzech białych kościach zostają odjęte oczka szarej kości. Gra trwa 5 kolejek.

Gry z 5 kośćmi

10 000

Dla 2 i więcej graczy

W zestawie do gry: 5 kości z oczkami, kartka papieru i ołówek do notowania punktacji

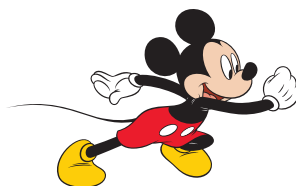
Cel gry: możliwie jak najszybciej wyrzucić 10 000 punktów – oczywiście wartości podane na kościach są odpowiednio modyfikowane. Przygotowanie do gry i przebieg gry: gracze kolejno rzucają pięcioma kośćmi. Zwycięzcą gry zostanie ten, kto jako pierwszy uzyska 10 000 punktów.

Obowiązuje następujący przelicznik wartości:

- „1” = 100 punktów
- „5” = 50 punktów
- 3 x „1” = 1 000 punktów
- 3 x „2” = 200 punktów
- 3 x „3” = 300 punktów
- 3 x „4” = 400 punktów
- 3 x „5” = 500 punktów
- 3 x „6” = 600 punktów

Duży strit = 2 000 punktów (wszystkie pięć kości wskazuje liczby oczek w kolejności, np. 1–2–3–4–5 / ub 2–3–4–5–6).

Każdemu przysługują maksymalnie trzy rzuty na kolejkę. Po każdym rzucie trzeba zdecydować, które kości pozostawić na stole, a którymi kośćmi rzucać dalej. Kości pozostawionych na stole nie wolno używać w drugim lub trzecim rzucie. Po trzecim rzucie następuje liczenie punktów (np. 3 x 4 = 400, 1 x 1 = 100, pojedyncze oczka nie są liczone; w sumie daje to 500 punktów w danej kolejce). Kto jako pierwszy zdobędzie lub przekroczy 10 000 punktów, zostaje zwycięzcą partii.





Chicago

Dla 2 i więcej graczy

W zestawie do gry: 5 kości z oczkami, kartka do notatek, ołówek

Cel gry: w grze Chicago wygrywa gracz, który jako pierwszy wyrzuci sumę 1 000 punktów. **Przygotowanie do gry i przebieg gry:** najpierw tworzona jest lista wszystkich graczy, na której będą notowane zdobyte punkty. Jedyńka w grze Chicago jest warta 100 punktów, natomiast szóstka 60 punktów. Wszystkie pozostałe oczka liczone są normalnie. Każdy ma maksymalnie 3 rzuty na kolejkę, przy czym można wykorzystać wszystkie 5 kości trzy razy z rzędu, ale można również pozostawić na stole korzystne dla siebie kości i kontynuować rzuty pozostałymi kośćmi. Kości, które pozostają na stole, nie wolno ponownie wykorzystywać. Jeżeli uważamy, że już po dwóch rzutach (lub nawet po jednym rzucie) mamy wystarczającą ilość punktów, możemy przestać rzucać. Kolejni gracze mają wówczas również tylko dwa, wzgl. jeden rzut, tak jak pierwszy gracz. Następną kolejkę rozpoczyna następny w kolejności gracz, który określa ilość rzutów dla danej kolejki. Zdobyta liczba punktów zostaje zapisana na konto danego gracza, wzgl. dodana do wyniku uzyskanego w poprzedniej kolejce. Obowiązuje dodatkowa zasada: jeżeli w pierwszym rzucie wyrzucimy dwie szóstki, wówczas możemy zamienić jedną szóstkę na jedynkę.

Yahtzee

Gra się 5 kośćmi. Każdemu przysługują maksymalnie 3 rzuty. Po pierwszym i drugim rzucie można pozostawić kości, których wyniki wydają się korzystne. W trzecim rzucie kości, które pozostawiono wcześniej na stole, można ponownie wziąć. Gra toczy się według zasady „swobodnego wyboru”, tzn. wyrzucone wartości zostają wpisane wedle wyboru gracza i po spełnieniu warunków w wolne okienko bloczka do gry lub gra się „z góry na dół” według ustalonej kolejności. Niespełnione warunki zostają wykreślone jako bezwartościowe.

Warunki:

Jedyńki

= wpisywane są punkty z kości z liczbą oczek „1”.

Dwójki

= wpisywane są punkty z kości z liczbą oczek „2”.

Trójki, czwórki, piątki, szóstki

= odpowiednio jak wyżej. Następnie ustalana jest suma pośrednia.

Bonus

= 25 punktów, jeżeli suma pośrednia wynosi co najmniej 63 punkty. Następnie należy ustalić sumę całkowitą pierwszej części.

1 para

= wpisywane są tylko punkty dwóch kości wskazujących identyczną liczbę oczek.

2 pary

= wpisywane są tylko punkty dwóch par oczek.

Trzy jednakowe

= wpisywane są tylko punkty trzech kości wskazujących identyczną liczbę oczek.

Cztery jednakowe

= wpisywane są tylko punkty czterech kości wskazujących identyczną liczbę oczek.

Full

= wpisać wszystkie oczka, jeżeli wyrzucono „1 parę” i „trzy jednakowe”.

Mały strit

= 15 punktów, jeżeli wyrzucono 1–2–3–4–5.

Duży strit

= 20 punktów, jeżeli wyrzucono 2–3–4–5–6.

Pięć jednakowych

= niezależnie od wyrzuconej liczby oczek wpisuje się w tym przypadku 50 punktów, jeżeli wszy stkie 5 kości wskazuje identyczną wartość.

Szansa

= w tym przypadku można wpisać liczbę oczek dowolnego rzutu.

(taką możliwość najczęściej wykorzystuje się w przypadku niemożności wykorzystania zestawienia w inny sposób lub w przypadku wysokiej liczby oczek)

Suma końcowa

= ustalić sumę pośrednią drugiej części i dodać do sumy pośredniej części pierwszej.

Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższą całkowitą liczbą punktów.





Mlin

Za 2 igralca

K igri sodi naslednje: 1 načrt igre, 9 belih in 9 črnih igralnih ploščic

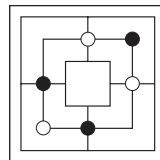
Vsak igralec prejme 9 igralnih ploščic enake barve. Barvno odstopajoče se po 1 igralna ploščica položi na prosto točko igralnega polja. Pri tem mora vsak igralec/igralka že poskusiti ustvariti eno vrstico iz 3 igralnih ploščic v eni liniji - en mlin. Če na igralnem polju ležijo vse ploščice, je treba izmenjujoče po eno ploščico povleči vzdolž ene linije do mejnega prostega polja, ponovno s ciljem ustvarjanja mlina. Kdor je ustvaril mlin, lahko z igralnega polja odstrani eno ploščico nasprotnika, vsekakor pa ne iz zaprtega mlina nasprotnega igralca. Mlin lahko poljubno pogosto odpremo in ga pri naslednji potezi ponovno zapremo. Kdor svoj mlin ponovno zapre, lahko nasprotniku ponovno odvzame eno igralno ploščico. Če ima določen igralec samo še 3 ploščice, potem lahko „skoči“, torej s po eno ploščico lahko zasede poljubno prazno točko, vendar samo, če je na vrsti za potezo. Če ima določen igralec samo še 3 igralne ploščice na igralnem polju in te ustvarjajo mlin, potem mora pri naslednji potezi odpreti mlin, tudi, če se mu potem odvzame ena ploščica in tako igro izgubi. Zmagovalec je tisti, ki nasprotnega igralca z igralnimi ploščicami tako ovira, da ni mogoča nobena poteza več, ali pa so nasprotniku odvzeti vsi kamni - vse do 2 komadov.

Mlin s kocko

Vsak igralec potrebuje 9 igralnih ploščic. Nadalje so potrebne tri kocke za igro. Pred postavljanjem je treba z vsemi 3 kockami enkrat metati. Igralci se pri tem izmenjujejo. Če vržete številke 4, 5 in 6 ali 2 x 3 in 1 x 6 ali 2 x 2 in 1 x 5 ali 2 x 1 in 1 x 4, lahko igralec iz enega mlina nasprotnika odstrani eno igralno ploščico in za to vstavi svojo ploščico. Če lahko s tem zapre lasten mlin, potem lahko odstrani še dodatno ploščico nasprotnika. Pri drugih kombinacijah metanja kocke je dovoljeno postaviti samo eno igralno ploščico. Ko so postavljene vse ploščice, lahko igrate mlin naprej.

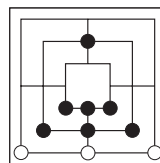
Skakalni mlin

Vsak igralec uporablja 3 igralne ploščice. 6 ploščic je treba sestaviti tako, kot je prikazano spodaj. Vedno izmenjujoče lahko vsak igralec z enim svojih kamnov skoči na poljubno drugo polje. Kdor prvi zapre mlin zmagaja.



Lovec

En igralec ima 3 bele, drugi 7 črnih igralnih ploščic. 10 ploščic je treba sestaviti tako, kot je prikazano spodaj. Igralec s 7 črnimi igralnimi ploščicami mora poskušati te tako povleči, da lahko ustvari mlin. Pri sestavljanju nastali mlini ne štejejo. Igralec s 3 belimi igralnimi ploščicami mora poskušati preprečiti mlin nasprotnika, pri tem lahko skoči na vsako poljubno drugo polje. Kadar lahko igralec s črnimi igralnimi ploščicami v 15 potezah ustvari mlin, zmagaja, v nasprotnem primeru zmagaja igralec z belimi igralnimi ploščicami.



Dama

Za 2 igralca

K igri sodi naslednje: 1 načrt igre, 12 belih in črnih igralnih ploščic

Igralca sedita drug nasproti drugemu. Igralna ploščica naj bo postavljena na sredini tako, da je desno spodaj svetlo polje. Dvakrat po 12 igralnih ploščic (vsak igralec ima lastno barvo) je treba nato postaviti na temna polja igralnega načrta pred igralca.obe liniji polja na sredini ostaneta tako prazni. Vedno je treba vleči naprej. Začne svetla barva. Ploščice je dovoljeno pomakniti naprej za eno temno polje. Nasprotne ploščice, za katerimi se nahaja prosto polje, je treba preskočiti. Preskočene ploščice nasprotnika bodo nato izvzete iz igre. Če med dvema igralnima ploščicama nasprotnika leži prazno polje, je treba tudi dva kamna nasprotnika preskočiti z dvojno potezo. Obe ploščici nasprotnika bosta nato odstranjeni. Cilj je, da z enim ali več ploščicami doseže nasproti ležeč igralni rob (na strani nasprotnika). Takoj, ko ena igralna ploščica tam doseže zadnjo vrsto polja, se ta spremeni v »damo«. Zadevna ploščica bo označena (npr. Tako, da dve igralni ploščici položimo drugo nad drugo). V nasprotju z običajnimi igralnimi ploščicami je dovoljeno damo premikati čez več temnih polj - tudi v smeri nazaj. Če je dama preskočila eno ali več nasprotnih ploščic in jo je mogoče na polju odložiti neposredno za zadnjo igralno ploščico, potem je dovoljeno preskočene ploščice odstraniti z igralnega polja. Tudi dama mora pri tej priložnosti preskočiti ploščice nasprotnika. Med igranjem je pomembno, da nasprotniku postavljamo pasti tako, da ga prisilimo, da premaga lastno igralno ploščico in tako lahko premaga svojo damo. Izgubi tisti igralec, ki v igri nima več nobenih kamnov in dam. Strateško obvladujoč položaj lahko pridobimo tako, kadar nadzorujemo diagonalo igralnega polja, sestavljeno iz 8 temnih polj.

Kotna dama

Igralci položijo igralno ploščico diagonalno. Vsak igralec mora za tem imeti pred seboj črno kotno polje. Igramo z 9 igralnimi ploščicami, katere je treba nasproti postaviti na črna polja v kote. Torej v obeh kotih si nasproti stojijo po tri vrste (1 x 1 polje, 1 x 3 polje, 1 x 5 polje). Naloga igre je torej, da lastne igralne ploščice namestite v kot nasprotnika in s tem zasedete položaje soigralca.



Vsekakor je dovoljeno vedno naprej vleči samo eno črno ali eno belo polje. Nazaj se ni dovoljeno pomikati. Igralne ploščice nasprotnika (brez, da bi te preobrnil) je dovoljeno preskočiti, če je za njimi nahajajoče se polje prazno. Lastnih igralnih ploščic ni dovoljeno preskočiti. Kdor prvi zasede 9 kotnih polj nasprotnika, zmagava.

Obrnjena dama

Igra dame, pri kateri je treba poskusiti, da vse igralne ploščice izgubimo, kolikor hitro je možno. Kdor ostane prvi brez vseh igralnih ploščic na igralni plošči, ta je zmagovalec.

Volk in ovce

Za 2 igralca

Za to igro se uporabljajo samo črna polja igralne plošče za damo. Naloga igre je obkoliti volka, in sicer tako, da ne more storiti nobene poteze več. Za volka lahko uporabite črno igralno ploščico dame, za 4 ovce pa eno belo igralno ploščico dame. Ob začetku igre stojijo 4 ovce na štirih črnih poljih v prvi vrsti. Volk se postavi na poljubno črno polje pred ovce, torej nekje eno ali dve vrstici pred njimi. Sedaj začnejo ovce in se pomikajo (samo) naprej. Volku se je dovoljeno pomikati naprej in nazaj. Kdor je na vrsti, lahko sedaj stori svojo potezo, ne sme pa skočiti. Ovce morajo volka tako obkoliti, da ne more storiti nobene poteze več. Pri tem morajo te ravnati čim bolj sklenjeno. Če namreč volku uspe, da prodre skozi vrsto ovc, potem zmagava. Saj nazaj se ovce ne smejo pomikati.

Francoska dama

V nasprotju z običajno igro dame je dovoljeno igralcem se tukaj pomikati samo naprej, lahko pa udarjajo naprej ali nazaj. V vsakem primeru je treba udariti, tudi če je možno hkrati udariti več igralnih ploščic zaporedoma. Udarja se v smeri diagonal, vendar tudi poševno v skokih cik-cak.

Italijanska dama

Različica »Italijanska dama« je znana od 16. stoletja. Po 12 kamnov je treba postaviti in jih premikati naprej. Upoštevati je treba naslednje: Dame lahko premagajo samo dame in ne navadne igralne ploščice. Premagati je treba pri več možnostih vedno tako, da je treba pri večini nasprotnih igralnih ploščic te premagati.

Kdor ima 6 ...?

Za 2 do 4 igralce / K igri sodi naslednje: 1 igralni načrt, 16 figuric, 1 kocka

To napeto in zanimivo družabno igro za otroke in odrasle je povsem preprosto igrati. Igralno polje je treba postaviti na sredino. Vsak igralec vzame 4 igralne figure v eni barvi in zasede ustrezna 4 kotna polja. Nato je treba tako dolgo izmenjujoče metati kocko, dokler nekdo ne vrže številke 6. Ta igralec lahko začne. Naloga je sedaj, da svoje 4 igralne figure enkrat po igralnem polju čim hitreje pripeljemo v »pristanišče« svoje barve. Kocko mečemo drug za drugim v smeri urinega kazalca. Vsak igralec se nato premakne s poljubno figuro ene barve za ustrezno število polj, kolikor je bilo vrženih s kocko. Če igralec z lastno igralno figuro pride na polje, katerega že zaseda drug igralec, potem mora ta drug igralec svojo igralno ploščico odstraniti iz igre in s tem začeti ponovni dolgi pohod čez celotno igralno polje. Če je polje zasedeno z lastno igralno figuro, potem te poteze ni mogoče izvesti in zadevni igralec se mora pomakniti naprej z drugo igralno ploščico. Lastne in tuje igralne figure je dovoljeno načeloma preskočiti.

Da bi igro oblikovali še bolj zanimivo, se lahko na začetku dogovorimo naslednje:

- da lahko po tem, ko vržemo številko 6, še enkrat mečemo kocko,
- da je pri pomiku v lastno »pristanišče« treba na kocki vreči natančno potrebno število pik,
- da lahko igralci ob začetku igre šele nato na igralno polje pripeljejo posamezne igralne figure, če so na kocki vrgli predhodno določeno število točk (npr. 1, 3 ali 6).

Zmagovalec je tisti, ki prvi vse 4 igralne ploščice varno pripelje v svoje »pristanišče«.

Igra lestve in kače

Priljubljena igra s kockami za otroke nad 5 let.

K igri sodi naslednje: Igralni načrt, 1 kocka, 4 igralne figure

Priprava na igro: Vsak igralec prejme eno igralno figuro ene barve, ki se postavi na začetno polje. (igrajo lahko tudi več kot 4 igralci, za to je treba uporabiti stožce Halma druge barve).

Potek igre: Najmlajši udeleženec začne, nato mečejo kocko igralci po vrsti. Vsak igralec se pomakne z igralno figuro za toliko polj naprej, kolikor znaša število pik na vrženi kocki. Na določenem polju lahko stoji poljubno število figur, »metanje ven« nasprotnikovih figur pri tem ne obstaja. Če določena igralna figura pride na posebno polje, potem gre navzgor ali navzdol.

Za pojasnilo:

Navzgor se gre z: Polje 1 na polje 21, polje 6 na polje 14, polje 11 na polje 28, polje 19 na polje 52, polje 31 na polje 52, polje 46 na polje 63, polje 57 na polje 73 in polje 67 na polje 80.

Ponovno navzdol se gre z naslednjih polj: Polje 13 na polje 8, polje 35 na polje 16, polje 50 na polje 44, polje 55 na polje 38, polje 75 na polje 70 in polje 78 na polje 59. Kdor prvi doseže ciljno polje, je zmagovalec



Igre z 1 kocko

Igra z lončkom in kocko

Vsak tako dolgo meče kocko, dokler ne vrže 1, vendar največ desetkrat. Kdor potrebuje najmanj metov, ta je zmagovalec.

Visoke hišne številke

Vsak ima 3 mete. Pri prvem metu se lahko še odločimo za vse možnosti: če se vržene pike zabeležijo na prvo mesto (stotica), na drugo mesto (desetica) ali na tretje mesto (enica). Po 3. metu nastane trimesna številka (hišna številka). Igralec z najvišjo hišno številko zmaga.

Igra Jule

Za poljubno število igralcev. Kocko mečemo v krogu. S kocko poskušamo vreči tako hitro kot je možno vse pike od 1 do 6 in ponovno nazaj, v pravilnem zaporedju. Če določen igralec vrže npr. 1, si zabeleži to številko in mora pri naslednjem metu vreči 2; če ne vrže te številke, potem meče kocko naslednji igralec. Kdor zabeleži vse številke od 1 do 6 začne s povratno igro. Zmaga tisti, ki ima kot prvi celotno vrstico števil.

Quinze 15

Igra se v krogu. Vsak tako dolgo meče kocko, dokler ne doseže številke 15 ali števila tik pod tem. Če številko 15 preokoraci, potem je izločen. Zmagovalec je tisti, ki najprej doseže 15 pik. Če števila 15 nihče ne doseže, potem je zmagovalec tisti, ki je temu najbližji.

Igra uši

Priprava na igro in potek igre: Na sredini mize leži predloga za vse igralce v podobi uši, katero je mogoče narisati iz natančno 13 linij: Vsak izbere eno številko med 1 in 6 in jo zabeleži v beležko. Sedaj mečemo v krogu, pri čemer ima vsak igralec en met. Če nekdo vrže izbrano številko, potem lahko na svojem listu z eno linijo izriše enega od 13 delov uši, najprej telo, nato glavo, oči, tipala, noge in nazadnje rep. Kdor kot prvi izpopolni svojo uš, ta zmaga v igri.

Igre z 2 kockama

Zvezde

Kocko mečemo v krogu. Štejejo samo enice. Kdor po 5 ali 10 krogih prikocka večino enic, ta je zmagovalec.

Neroda in Ksantipa

Igra se v krogu. Najprej je treba metati Nerodo: s čim manj meti je treba doseči dve enaki številki (enako število pik na obeh kockah). Ko se to zgodi, je treba metati Ksantipo: in sicer morajo pike na obeh kockah skupaj znašati 7. Komur najprej uspe metati oboje v pravem zaporedju, ta zmaga.

Vse devetke

Za 2 in več igralcev

K igri sodi naslednje: 2 kocki, številčne enote (npr. lesene palčke, igralne figure ipd.)

Cilj igre: Vsak mora poskušati, da se v prvi igralni fazi pridobljenih lesenih palčk poskuša ponovno znebiti v drugi igralni fazi.

Priprava na igro in potek igre: Za začetek je treba 9 številčnih enot položiti na sredino mize. Vsak ima v vsakem krogu po en met z dvema kockama. Če s tem metom doseže več kot 9 točk, mora sprejeti toliko številčnih enot, za kolikor met prekorači številko 9, torej če vrže 10 potem mora vzeti eno številčno enoto, če vrže 11 mora vzeti dve številčni enoti in, če vrže 12 mora vzeti tri številčne enote. Pri enem metu z natančno 9 pikami ali manj ne sprejme ničesar in poda lonček za kockanje naprej. To traja tako dolgo, dokler niso razdeljene vse številčne enote.

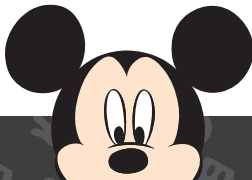
Sedaj pridemo do druge igralne faze: Vsi igralci, ki niso prejeli nobenih številčnih enot, so izločeni. Metanje kocke se nadaljuje v enakem smislu, kot v prvi fazi, s to razliko: dosežene točke nad 9 bodo ovrednotene obratno, torej številčne enote je dovoljeno ponovno vrniti.

Kdor se kot prvi znebi vseh številčnih enot, ta je zmagovalec.

Enajst navzgor

K igri sodi naslednje: Številčne enote (npr. lesene palčke, igralne figure ipd.)

Vsak prešteje 5 številčnih enot v blagajno. Kdor vrže 11 pik, ta osvoji celotno vsebino blagajne. Kdor vrže 12, podvoji vsebino blagajne. Vsi, ki vržejo manj od 11, morajo razliko do 11 položiti v blagajno (npr. pri vrženi 5 je to šest številčnih enot).





Igre s 3 kockami

Serija

Igra se v krogu. Vsak lahko kocko vrže trikrat. Ovrednotene bodo samo serije, torej običajno številčno zaporedje: 1–2–3, 2–3–4, 3–4–5, 4–5–6. Zmaga tisti, ki je lahko dosegel najvišje število pik. Predhodno je mogoče dogovoriti, da lahko igralec po prvem ali drugem metu pustiti eno ali dve kocki ležati in nato igro nadaljuje samo z dvema ali eno kocko.

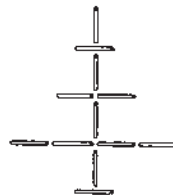
Cesar Neron

Za 2 igralca

Mečemo izmenično, kdor prvi vrže številko šest, začne. Kocko s številko šest položimo na stran in s preostalimi kockami poskušamo vreči čim višje dopolnilno število. Če vržemo sedaj 5 in 2, lahko pustimo 5 ležati in poskušamo 2 izboljšati. Ali pa poskusimo obe izboljšati z zadnjim metom. Zmagovalec je tisti, ki doseže najvišje število.

Božično drevesce

Vsak igralec potrebuje 12 vžigalic/igralnih palčk. Pri vsaki vrženi 1 lahko božičnemu drevesu (glejte sliko) priložimo eno igralno palčko in še enkrat mečemo. Če ne vržemo nobene 1, je na vrsti naslednji igralec. Za dokončanje božičnega drevesa, potrebujemo dvanajstkrat 1. Če pri zadnjem metu vržete več enic, potem je treba v skladu s prekomernim številom enic ponovno odstraniti igralne palčke. Primer: Zadnja vžigalica manjka in igralec vrže trojčka (3 enice). On mora priložiti igralno palčko in dve odstraniti. Da bi sedaj dokončali drevo, potrebuje še dvakrat enico. Zmaga tisti, ki prvi dokonča svoje božično drevesce.



Paž

Vsak ima 3 mete. Ovrednotijo se samo parne številke. 5 - 5 šteje torej 5 in 3 - 3 šteje 3. Trojni paž se ovrednoti štirikratno. 6 - 6 - 6 štejejo torej 24.

Matematika

Kocko mečemo v krogu, vsak lahko meče štirikrat. Po vsakem metu se prištejejo vržene pike in vsota se nato zabeleži v zaporedju z a, b, c, d. **Primer za izračun:** Formalna $a + b \times c : d =$ ocena.

Primer računa:

1. Met (a) = 7 pik
2. Met (b) = 5 pik
3. Met (c) = 9 pik
4. Met (d) = 4 pike

$$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27 \text{ (ovrednotenje)}$$

Igralec z najvišjim ovrednotenjem je zmagovalec kroga.



Deteljica

K igri sodi naslednje: Številčne enote (npr. lesene palčke, igralne figure ipd.)

Ena igra za 3 osebe. Najprej bo 11 številčnih enot položenih na sredino. Kocko mečemo v krogu. Kdor vrže manj kot 11 pik, lahko 2 številčni enoti vzame z mize. Kdor vrže več kot 11 pik si mora prizadevati kako si soigralci vzamejo po eno številčno enoto. Pri natančno 11 pikah ne dobi nihče ničesar. Zadnja (enajsta) številčna enota, ki ostane na mizi, je namenjena vbadanju. To številčno enoto prejme oseba, ki vrže najvišje število pik. S tem se tudi odloči takrat, kadar sta doslej 2 igralca osvojila enako število številčnih enot. Izgubi tista oseba, katera si je lahko vzela najmanj številčnih enot.

Dvojna Loti

Kocko mečemo v krogu. Vrženo število pik vseh udeležencev se tekoče prišteva. Izgubi tista oseba, ki doseže število 66 ali pa ga prekorači.

Ramba - Zamba

Za 2 in več igralcev / K igri sodi naslednje: 3 kocke s pikami, svinčnik, papir

Cilj igre: Gre za to, da tri zaporedoma vržene številke pik tako vnesete v trimestno preglednico, da nastane čim višje število. **Priprava na igro in potek igre:** Pred začetkom igre se uredi seznam udeležencev, ki je videti takole:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
S	D	E	S	D	E	S	D	E	S	D	E



Prva oseba na seznamu začne z metanjem kocke tako, da kocke meče na mizo drugo za drugo. Po vsaki vrženi kocki se je treba odločiti v katere stolpce se zabeleži število pik. V stolpec »S« (stotica), v stolpec »D« (desetica) ali v stolpec »E« (enica). Na ta način nastane po tretjem in zadnjem metanju trimestno število, ki bi moralo biti kolikor je mogoče visoko. Najvišja dovoljena številka je 666, najnižja 111. Če s prvo kocko vržete številko šest, potem se bo to število pik seveda vneslo pri stotinah. Če na začetku vržemo nizko število pik, se potem to vnese pri desetinah ali enicah - v upanju, da bo naslednji met boljši. Tako mečemo kocko v krogu. Po predhodno dogovorjenem številu krogov sešteje vsak igralec svoje številke. Kdor doseže najvišji skupni znesek je zmagovalec v igri »Ramba-Zamba«.

Igre s 4 kockami

Pari

Za to igro se 2 od 4 kock obarvata s svinčnikom v sivo barvo. Bele so pozitivne, sive so negativne, kar pomeni naslednje: Pike obeh belih kock je treba sešteti in od tega odšteti pike obeh sivih kock. Vsak ima 5 metov. Tudi negativne vmesne vsote je treba zapisati. Zmaga najvišji končni znesek.

Belcebub

Tokrat igrajo 3 bele kocke proti sivim, igro »Beelzebub«. Ustvari se vsota 3 belih kock in od tega se odštejejo pike sive kocke. Igralo se bo 5 krogov.

Igre s 5 kockami

10.000

Za 2 in več igralcev

K igri sodi naslednje: 5 kock s pikami, papir in svinčnik za beleženje števila pik

Cilj igre: Kar se da hitro priklopkajte 10.000 točk - seveda s spremenjenimi vrednostmi kock.

Priprava na igro in potek igre: Kockamo v krogu s petimi kockami. Zmagovalec igre je tista oseba, ki kot prva osvoji 10.000 točk. **Pri tem veljajo naslednje vrednosti kock:**

„1“ = 100 točk

„5“ = 50 točk

Trikrat „1“ = 1.000 točk

Trikrat „2“ = 200 točk

Trikrat „3“ = 300 točk

Trikrat „4“ = 400 točk

Trikrat „5“ = 500 točk

Trikrat „6“ = 600 točk

Velika cesta = 2.000 točk (vse kocke prikazujejo pike v enem zaporedju, npr. 1-2-3-4-5 ali 2-3-4-5-6).

Vsak ima v vsakem krogu po tri mete. Pri tem je treba po vsakem metu odločiti, katere kocke bomo pustili stati in s katerimi bomo igrali naprej. Kock, ki mirujejo pri drugem ali tretjem metu ni več dovoljeno uporabiti. Po tretjem metu se seštejejo točke (npr. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, posamezne pike se ne štejejo; vse skupaj znese 500 točk v tem krogu). Kdor prvi osvoji število 10.000 ali pa ga preseže, je zmagovalec serije.

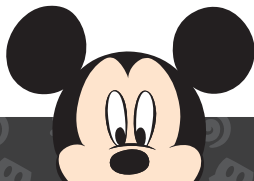


Chicago

Za 2 in več igralcev

K igri sodi naslednje: 5 kock s pikami, beležka, svinčnik

Cilj igre: Pri igri Chicago zmaga tisti igralec, ki najprej prikloпка vsoto točk 1.000. **Priprava na igro in potek igre:** Najprej sestavimo seznam vseh igralcev v katerega se beležijo dosežene točke. Številka ena šteje pri igri Chicago 100 točk in številka 6 šteje 60 točk. Vse preostale pike se štejejo kot običajno. Vsak ima v vsakem krogu po največ 3 mete. Pri tem lahko trikrat zaporedoma uporabimo vseh 5 kock, lahko pa tudi ugodno kocko »pustimo stati« in nadaljujemo s preostalimi kockami. Kock, ki mirujejo, ni dovoljeno ponovno uporabiti. Če menimo, da imamo po dveh metih ali celo po prvem metu dovolj točk, potem lahko nehamo. Naslednji igralci imajo prav tako samo dva meta oz. en met, kot prvi igralec. Naslednji krog odpre samo naslednji igralec v krogu, ki za ta krog določi število metov. Vsakemu igralcu se v dobro pripiše doseženo število točk oz. se prišteje k rezultatu predhodnega kroga. Velja še naslednje dodatno pravilo: Če v prvem metu vržemo dve šestici, potem lahko eno šestico spremenimo v enico.





Yatzy

Igramo s 5 kockami. Pravico imamo do 3 metov. Po prvem in drugem metu lahko pustimo ugodne mete ležati. Pri tretjem metu je dovoljeno pobrati kocke, ki so predhodno ostale na položaju. Igramo »po prosti izbiri«, torej prikockane vrednosti bodo po izbiri igralca in izpolnitvi pogojev vnesene v prazen okvirček igralnega bloka ali pa igramo »od zgoraj navzdol« v predpisanem zaporedju. Neizpolnjeni pogoji bodo prečrtani kot brez vrednosti.

Pogoji:

<i>Enica</i>	= vnesejo se točke kocke s številom „1“.
<i>Dvojka</i>	= vnesejo se točke kocke s številom „2“.
<i>Trojka, štirka, petka, šestica</i>	= kot je navedeno zgoraj. Potem se ugotavlja vmesna vsota.
<i>Bonus</i>	= 25 točka, če vmesna vsota znaša vsaj 63 točk.
	<i>Nato je treba ugotoviti skupno vsoto 1. dela.</i>
<i>1 par</i>	= vnesejo se samo točke dveh prikazanih kock.
<i>2 para</i>	= vnesejo se samo točke dveh parov pik.
<i>Tri enake</i>	= vnesejo se samo točke treh hkrati prikazanih kock.
<i>Štiri enake</i>	= vnesejo se samo točke štirih prikazanih kock.
<i>Polna hiša</i>	= vnesejo vse točke, kadar mečete „1 par“ in „tri enake“.
<i>Majhna cesta</i>	= 15 točk, kadar mečete 1– 2 – 3 – 4 – 5.
<i>Velika cesta</i>	= 20 točk, kadar mečete 2 – 3 – 4 – 5 – 6.
<i>5 × enake</i>	= neodvisno od vrženega števila pik se tukaj vnese 50 točk, kadar ima vseh 5 kock enako vrednost.
<i>Priložnost</i>	= tukaj je mogoče vnesti število točk poljubnega meta. (Ta možnost se uporablja večinoma pri drugače neuporabni sestavi ali pri višjem številu točk.)
<i>Končna vsota</i>	= Ugotovite vmesno vsoto 2. dela in prištejte vmesno vsoto 1. dela.
Igralec z najvišjim številom točk je zmagovalec.	





Mlyn

Pre 2 hráčov

K hre patria: 1 herný plán, 9 bielych a 9 čiernych hracích kameňov

Každý hráč/hráčka dostane 9 hracích kameňov rovnakej farby. Farebne odlišný sa uloží vždy 1 hrací kameň na voľný bod hracieho poľa. Prítom sa musí každý/á hráč/hráčka pokúsiť, vytvoriť rad 3 hracích kameňov v jednej línii - mlyn.

Ak ležia všetky kamene na hracom poli, ťahá sa striedavo jedným kameňom pozdĺž línie k susednému alebo voľnému poľu, opäť s cieľom vytvoriť mlyn. Kto dokázal vytvoriť mlyn, môže zobrať jeden kameň súpera, ale nie z uzavretého mlyna súpera. Mlyn sa dá ľubovoľne často otvoriť a pri nasledujúcom ťahu opäť zatvoriť. Kto opäť uzavrie mlyn, môže zobrať súperovi jeden kameň. Ak má hráč/hráčka iba 3 kamene, potom sa dá

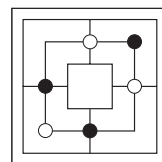
„skákať“, to znamená, že sa dá vždy jedným kameňom obsadiť každý ľubovoľný prázdny bod, ale iba ak je poradie hry na hráčovi. Pokiaľ má hráč/hráčka na hracom poli už len 3 hracie kamene a tieto vytvárajú mlyn, musí pri ďalšom ťahu otvoriť svoj mlyn, aj keď mu bol odobratý kameň a prehrá hru. Víťazom/Víťazkou je ten/tá, kto zabráni protihráčovi prostredníctvom hracích kameňov, aby nemohol urobiť ďalší ťah, alebo boli odobraté súperovi všetky kamene - až na 2 kusy.

Mlyn s kockami

Každý/á hráč/hráčka potrebuje 9 kameňov. Okrem toho sú potrebné na hru tri kocky. Pred uložením sa hádže všetkými 3 kockami. Hráči sa striedajú. Ak sa hodí hodnota 4, 5 a 6 alebo 2 x 3 a 1 x 6 alebo 2 x 2 a 1 x 5 alebo 2 x 1 a 1 x 4, môže odstrániť hráč/hráčka z mlyna súpera jeden kameň a nahradiť ho vlastným kameňom. Ak tým dokáže uzavrieť vlastný mlyn, môže odstrániť ešte ďalší kameň súpera. Pri iných kombináciách na kockách sa môže uložiť vždy iba jeden kameň. Keď sú uložené všetky kamene, hrá sa ďalej normálny mlyn.

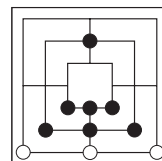
Skákací mlyn

Každý/á hráč/hráčka potrebuje 3 kamene. 6 kameňov sa postaví - ako je uvedené na nasledujúcom obrázku. Vždy striedavo môže preskočiť každý/á hráč/hráčka so svojimi kameňmi na ľubovoľné iné pole. Vyhráva ten, kto najskôr uzavrel mlyn.



Poľovačka

Jeden hráč/jedna hráčka má 3 biele, druhý/á 7 čiernych hracích kameňov. 10 kameňov sa postaví - ako je uvedené na nasledujúcom obrázku. Hráč/Hráčka so 7 čiernymi kameňmi sa musí pokúsiť ťahať tak, aby dokázal/a vytvoriť mlyn. Mlyny, ktoré vznikli pri ukladaní, prítom neplatia. Hráč/Hráčka s 3 bielymi kameňmi sa musí pokúsiť, zabrániť vytvoreniu mlynu súpera, prítom môže skákať na ľubovoľné iné pole. Ak nedokáže hráč/hráčka vytvoriť pomocou čiernych kameňov v priebehu 15 ťahov mlyn, vyhral, v opačnom prípade vyháva hráč/hráčka s bielymi kameňmi.



Dáma

Pre 2 hráčov / K hre patria: 1 herný plán, 12 bielych a čiernych hracích kameňov

Hráči/Hráčky si sadnú oproti sebe. Šachovnica sa uloží do stredu tak, aby bolo vpravo dole svetlé pole. Dvakrát 12 hracích kameňov (každý/á hráč/hráčka vlastnej farby) sa potom uloží na tmavé políčka herného plánu pred hráčov. Oba rady polí v strede tak zostávajú voľné. Ťahá sa striedavo vpred. Začína svetlá farba. Kamene sa môžu pohybovať vždy o jedno tmavé pole dopredu. Kamene súpera, za ktorými sa nachádza voľné pole, sa musia preskočiť. Preskočený kameň súpera sa odstráni z hry. Ak je medzi hracími kameňmi súpera voľné políčko, musia sa tiež preskočiť dva kamene súpera v dvojtom ťahu. Oba kamene súpera sa potom odstránia.

Cieľom je, aby sa dosiahol jedným alebo viacerými kameňmi protiľahlý okraj hracieho poľa (na strane súpera). Ak dosiahne hrací kameň posledný rad poľa, stáva sa „dámou“. Príslušný kameň sa označí (napr. tak, že sa uložia dva hracie kamene na seba). V protiklade k bežným hracím kameňom sa môže pohybovať dáma po viacerých tmavých políach - tiež smerom späť. Ak preskočí dáma jeden alebo viac kameňov súpera a zastaví sa bezprostredne na poli po poslednom hracom kameni, môžu sa odstrániť preskočené kamene z hry. Tiež dáma musí pri ponúkanej príležitosti preskočiť kamene protivníka. Počas hry prichádza k tomu, že sa kladú pasce protivníkovi, pričom sa môže napríklad prinútiť, aby preskočil obyčajný kameň, aby ste mohli potom preskočiť jeho dámu. Prehráva hráč, ktorý nemá v hre žiadne kamene a ani dámu. Strategicky vedúcu polohu možno získať, ak budete kontrolovať diagonálu hracieho poľa, zloženú z 8 tmavých políček.

Rohová dáma

Hráči/Hráčky uložia hraciu dosku do rohu. Každý hráč/hráčka musí mať potom pred sebou čierne rohové pole. Hrá sa s 9 hracími kameňmi, ktoré sa uložia oproti čiernym poliam do rohov. V oboch rohoch stoja oproti sebe vždy tri rady (1 x 1 pole, 1 x 3 polia, 1 x 5 polí). Úlohou hry je dostať vlastné kamene do rohu súpera a obsadiť tak pozície protihráča. Ťahať je ale možné vždy iba po čiernych alebo bielych políčkach. Nesmie sa ťahať späť. Kamene súpera sa môžu (bez narážania do nich) preskakovať, pokiaľ je pole za týmito kameňmi voľné. Vlastné kamene sa ale nemôžu preskakovať. Vlastné kamene sa ale nemôžu preskakovať.



Bicia dáma (tiež: opačná dáma)

Hra dáma, pri ktorej sa musíte pokúsiť, stratiť čo možno najrýchlejšie všetky kamene. Kto ako prvý nemá na šachovnici hracie kamene, je víťaz/víťazka.

Vlk a ovce

Pre 2 hráčov

Pre túto hru sú potrebné iba čierne polia šachovnice na dámu. Úlohou hry je obkľúčiť vlka, a to síce tak, aby nemohol urobiť ďalší ťah. Pre vlka sa požíva čierny kameň na dámu, pre 4 ovce vždy biele kamene na dámu. Na začiatku hry stoja 4 ovce na štyroch čiernych poliach v prvom rade. Vlk sa postaví na ľubovoľné čierne pole pred ovce, teda jeden alebo dva rady pred ne. Potom začínajú ovce a ťahajú (iba) vpred. Vlk môže oproti tomu ťahať dopredu a dozadu. Kto je na rade, môže urobiť jeden ťah, a nesmie skákať. Ovce musia obkľúčiť vlka tak, aby nedokázal urobiť žiadny ťah. Prítom musia pokiaľ možno postupovať zomknuté. Ak sa podarí prelomiť vlkovi rad oviec, potom vlk vyhral. Lebo naspäť sa ovce nemôžu pohybovať.

Francúzska dáma

Oproti bežnej hre dáma môžu hráči/hráčky ťahať iba dopredu, ale preskakovať môžu dopredu a dozadu. Preskakovať sa musí v každom prípade, aj keď je možné, preskočiť ihneď za sebou viac kameňov. Preskakuje sa diagonálnym smerom, ale tiež cez rohy pomocou skákania krížom-krážom.

Talianska dáma

Verzia hry „Talianska dáma“ je známa už od 16. storočia. Používa sa vždy 12 kameňov a pohybuje iba vpred. Musíte rešpektovať: Dámy môžu preskakovať iba dámy, nie bežné hracie kamene. Preskakovať sa musí, pri viacerých možnostiach vždy tak, aby sa prítom preskočilo čo najviac kameňov súpera.

Kto má 6 ...?

Pre 2-4 hráčov

K hre patria: 1 herný plán, 16 hracích figúrok, 1 kocka

Táto napínavá a zaujímavá stolná hra pre deti a dospelých sa hrá úplne jednoducho. Hracia doska sa položí do stredu. Každý hráč/hráčka si vezme 4 hracie figúrky a obsadí príslušné 4 rohové polia. Potom hráči striedavo hádžu kockou, kým niekto nehodí 6. Tento/Táto hráč/hráčka môže začínať. Úlohou je potom dostať svoje 4 hracie figúrky raz okolo hracieho poľa a dostať ich čo možno najrýchlejšie do „prístavu“ so svojou farbou. Hádže sa jeden raz za sebou v smere hodinových ručičiek. Každý/á hráč/hráčka potom ťahá ľubovoľnou figúrkou jednej farby o príslušný počet bodov. Ak sa dostane hráč/hráčka s vlastnou hracou figúrkou na pole, ktoré je už obsadené iným hráčom/hráčkou, potom musí tento/táto ďalší/ďalšia hráč/hráčka zobrať svoj kameň z hry a začať s ním opäť dlhý pochod po celom hracom poli. Pokiaľ je pole obsadené vlastnou hracou figúrkou, potom sa nedá vykonať tento ťah a príslušný hráč musí ťahať inou hracou figúrkou. Vlastné a cudzie hracie figúrky sa môžu zásadne preskakovať.

Aby bola hra čo najzaujímavejšia, môžete sa na začiatku dodatočne dohodnúť:

- že sa po hodení čísla 6 môže hádzať ešte raz,
- že sa pri vstupe do vlastného „prístavu“ musí hodiť presne požadovaný počet bodov,
- že hráči/hráčky môžu na začiatku hry uložiť hracie figúrky na hracie pole až vtedy, keď bol hodený vpred stanovený počet bodov (napr. 1, 3 alebo 6).

že víťazom/víťazkou je ten/tá, kto dostane najskôr všetky 4 hracie figúrky do bezpečia vo svojom „prístave“.

Hra Rebríky

Obľúbená detská hra s kockami od 5 rokov.

K hre patria: herný plán, 1 kocka, 4 hracie figúrky

Príprava hry: Každý/á hráč/hráčka dostane iba jednu hraciu figúrku jednej farby, ktorá sa postaví pred štartovacie pole. (Hrať môžu tiež viac než 4 hráči, k tomu sa musia pribrať ale ďalšie figúrky v iných farbách).

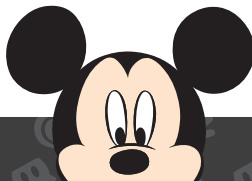
Priebeh hry: Najmladší/Najmladšia účastník/účastníčka začína, potom hádžu hráči po poradí. Každý/á hráč/hráčka potiahne hracou figúrkou o toľko políčok, koľko zobrazuje kocka. Na jednom políčku môže stáť ľubovoľne veľa figúrok, „preskakovanie“ figúrok súpera nie je možné. Pokiaľ sa dostane hracia figúrka na zvláštne pole, potom musí ísť buď hore, alebo sa vrátiť späť.

Pre zdôraznenie:

Hore sa ide z: poľa 1 na pole 21, poľa 6 na pole 14, poľa 11 na pole 28, poľa 19 na pole 52, poľa 31 na pole 52, poľa 46 na pole 63, poľa 57 na pole 73 a poľa 67 na pole 80.

Dole sa ide opäť z: poľa 13 na pole 8, poľa 35 na pole 16, poľa 50 na pole 44, poľa 55 na pole 38, poľa 75 na pole 70 a poľa 78 na pole 59.

Kto prvý dosiahne cieľové políčko, je víťaz





Hry s 1 kockou

Filcka

Každý hádže tak dlho, kým nehodí číslo 1, ale maximálne desaťkrát. Kto na to spotrebuje najmenej hodov, je víťaz.

Vysoké čísla domov

Každý má 3 hody. Pri prvom hode sa môžete ešte rozhodnúť pre všetky možnosti: či sa majú zapísať hodené body na prvom mieste (stovky), na druhom mieste (desiatky) alebo na treťom mieste (jednotky). Po 3. hode vznikne trojmiestne číslo (číslo domu). Víťazom je hráč/hráčka s najvyšším hodeným číslom domu.

Jule

Pre ľubovoľne veľa účastníkov. Hádže jeden hráč za druhým. Musíte sa pokúsiť, hodiť čo najrýchlejšie a v správnom poradí všetky body od 1 do 6 a opäť naspäť. Ak hodí hráč/hráčka napr. číslo 1, zapíše si toto číslo a musí hodiť pri ďalšom hode číslo 2; ak sa tak nestane, musí odovzdať kocku ďalšiemu hráčovi/hráčke. Kto dokázal zapísať všetky čísla od 1 do 6, začína so spätnou hrou. Víťazom/Víťazkou je ten, kto najskôr opäť prečiarke rad čísel.

Quinze 15

Hrá sa po poradí. Každý hádže tak dlho, kým nedosiahne 15 bodov alebo počet bodov, ktorý je k nim najbližší. Kto hodí nad 15, vypadáva. Víťazom/Víťazkou je ten/tá, kto dokázal dosiahnuť ako prvý 15 bodov. Ak nikto nedosiahne počet 15, je víťazom/víťazkou ten/tá, kto bol najbližšie k tomuto počtu bodov.

Hra Vši

Príprava a priebeh hry: V strede stola leží pre všetkých hráčov/hráčky ako predloha obrázok vši, ktorý sa dá nakresliť presne 13 čiarami: Každý si vyberie číslo medzi 1 a 6 a zapíše si ho do svojho poznámkového lístku. Potom sa hádže po poradí, pričom má každý/á hráč/hráčka jeden hod. Ak niekto hodí zvolené číslo, potom môže na svojom lístku nakresliť jednu z 13 častí vši, najskôr trup, potom hlavu, oči, tykadlá, nohy a nakoniec chvost. Kto bude mať ako prvý kompletnú voš, vyhráva hru.

Hry s 2 kockami

Hviezdičky

Hádže jeden hráč za druhým. Počítajú sa iba jednotky. Kto dosiahol po 5 alebo 10 kolách najviac jednotiek, je víťazom.

Nešikovník a Xantipa

Hrá sa jeden za druhým. Najskôr sa hádže nešikovník: treba dosiahnuť zhodu (rovnaký počet bodov na oboch kockách) s čo najmenej hodmi. Ak k tomu došlo, musí sa ešte dosiahnuť Xantipa: a síce musia dať body na oboch kockách číslo 7. Kto zvládne ako prvý hodiť obe hodnoty v správnom poradí, vyhráva.

Všetkých deväť

Pre 2 a viac hráčov

K hre patria: 2 kocky, počítacie jednotky (napr. drevka, hracie figúrky a pod.)

Cieľ hry: Každý sa musí pokúsiť, zbaviť sa opäť drevok, ktoré získal v prvej fáze hry, čo najrýchlejšie v druhej fáze hry.

Príprava a priebeh hry: Na začiatku sa vloží 9 počítacích jednotiek do stredu. Každý hráč má v jednom kole jeden hod dvomi kockami. Ak dosiahne svojím hodom viac než 9 bodov, musí si vziať toľko počítacích jednotiek, o koľko prekračuje hod číslo 9, teda pri 10 bodoch jednu počítaciu jednotku, pri 11 bodoch dve počítacie jednotky a pri 12 bodoch tri počítacie jednotky. Pri hodení presne 9 bodov alebo menej neberie nič a odovzdá ďalej pohárik s kockami. Trvá do tak dlho, kým sa nerozdelia všetky počítacie jednotky.

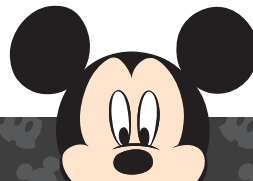
Potom prichádza druhá fáza hry: Všetci hráči, ktorí dostali počítacie jednotky, potom vypadávajú. Hádzanie pokračuje ďalej rovnakým smerom ako v prvej fáze, s rozdielom: dosiahnuté body nad 9 sa teraz hodnotia naopak, to znamená, že počítacie jednotky sa opäť môžu vrátiť.

Kto sa najskôr zbaví počítacích jednotiek, stáva sa víťazom/víťazkou.

Jedenásť hore

K hre patria: počítacie jednotky (napr. drevka, hracie figúrky a pod.)

Každý zaplatí 5 počítacích jednotiek do pokladne. Kto hodí 11 bodov, vyhráva kompletný obsah pokladne. Kto hodí 12 bodov, zdvojnásobí obsah pokladne. Všetci, ktorí zostávajú pod počtom 11, musia vložiť rozdielovú sumu k počtu 11 do pokladne (napr. pri hodenej hodnote 5 šesť počítacích jednotiek).





Hry s 3 kockami

Séria

Hrá sa po poradí. Každá môže hádzať trikrát. Hodnotia sa iba série, teda normálne poradie čísiel: 1– 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Vyhráva ten, kto dosiahol najvyšší počet bodov. Môžete sa vopred dohodnúť, že hráč/hráčka môže nechať ležať po prvom alebo druhom hode jednu alebo dve kocky a hrať ďalej s jednou alebo dvomi kockami.

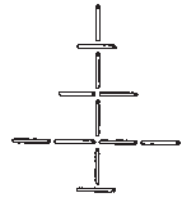
Cisár Nero

Pre 2 hráčov

Hádzže sa striedavo, začína ten, kto ako prvý hodí šestku. Kocku s hodenou šestkou odložte bokom a pokúste sa získať s ostatnými kockami čo možno najvyššie doplnkové číslo. Ak potom padne číslo 5 a 2, môžete nechať ležať číslo 5 a pokúste sa zlepšiť číslo 2. Alebo sa pokúsite zlepšiť obe hodnoty posledným hodom. Víťazom/Víťazkou je ten/tá, kto dosiahne najvyšší počet bodov.

Vianočný stromček

Každý/á hráč/hráčka dostane 12 zápalek/drievok. Pri každom hodení čísla 1 môžete pridať na svoj vianočný stromček (p. obrázok) drievko a ešte raz hádzať. Ak nepadne číslo 1, je na rade ďalší hráč. Aby ste dokončili vianočný stromček, je potrebných dvanásť hodení čísla 1. Ak padne pri poslednom hodení viac jednotiek, než je treba, potom musíte podľa nadpočetných jednotiek opäť odobrať drievka. Príklad: Posledná zápalka chýba a hráč/hráčka hodí trojku (3 jednotky). Musíte pridať iba jedno drievko a opäť odstrániť dve drievka. Aby sa potom dokončil stromček, potrebuje ešte dvakrát jednotku. Vyhráva ten, kto má ako prvý hotový svoj stromček.



Zhoda

Každý má 3 hody. Hodnotia sa iba zhodné čísla. 5 – 5 sa počítajú ako 5 a 3 – 3 sa počítajú ako 3. Trojitá zhoda sa ale hodnotí ako štvornásobná. 6 – 6 – 6 platia teda 24.

Matematika

Hádzže sa jeden za druhým, každý môže hádzať štyrikrát. Po každom hode sa spočítajú počty bodov a súčet sa označí v poradí kociek písmenami a, b, c, d.

Príklad na výpočet:

Vzorec $a + b \times c : d =$ hodnotenie.

Príklad na rátaenie:

1. Hod (a) = 7 bodov
2. Hod (b) = 5 bodov
3. Hod (c) = 9 bodov
4. Hod (d) = 4 body

$$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27 \text{ (hodnotenie)}$$

Hráč s najvyšším hodnotením je víťaz.

Trojlistok

K hre patria: počítacie jednotky (napr. drievka, hracie figúrky a pod.)

Hra pre 3 osoby. Najskôr sa vloží 11 počítacích jednotiek do stredu. Hádzže sa po poradí. Kto hodí menej ako 11 bodov, môže si vziať 2 počítacie jednotky zo stola. Kto hodí viac než 11 bodov, musí sa prizerať, ako si berú protihráči po jednej počítacej jednotke. Pri prsne 11 bodoch nedostane nikto nič. Posledná (jedenásta) počítacia jednotka, ktorá zostáva na stole, slúži na pichanie. Túto počítaciu jednotku dostane ten, kto hodí najvyšší počet bodov. Týmto spôsobom padne tiež rozhodnutie, ak by doteraz dokázali získať 2 hráči rovnaký počet počítacích jednotiek. Prehráva ten/tá, kto dokázal vziať najmenej počítacích jednotiek.

Dvojitá Lottchen

Hádzže sa po poradí. Hodený počet bodov účastníkov hry sa priebežne sčítava. Prehráva ten, kto dosiahne alebo prekročí počet 66.

Ramba-Zamba

Pre 2 a viac hráčov

K hre patria: 3 kocky, ceruzka, papier

Cieľ hry: Ide o to, aby sa zapísali tri za sebou hodené hodnoty na kockách do trojmiestnej tabuľky s miestami pre hodnoty tak, aby vzniklo pokiaľ možno vysoké číslo. **Príprava a priebeh hry:** Pred začiatkom hry sa vytvorí zoznam účastníkov približne nasledujúceho druhu:



Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
S	D	J	S	D	J	S	D	J	S	D	J

Prvý/Prvá na zozname začína hádzať tak, že kotúľa jednu kocku za druhou po stole. Po každej hodenej kocke sa musíte rozhodnúť, do ktorého zo stĺpcov sa zapíše počet bodov. V stĺpci „S“ (stovky), iv stĺpci „D“ (desiatky) alebo v stĺpci „J“ (jednotky). Týmto spôsobom vzniká po druhej a tretej kocke trojmiestne číslo, ktoré by malo byť čo možno najvyššie. Najvyššie číslo, ktoré sa dá dosiahnuť, je 666, najnižšie 111. Ak sa hodí prvým hodom šesťka, potom sa zapíše tento počet bodov samozrejme do stoviek. Ak sa na začiatku hodí nízky počet bodov, zapíše sa do desiatok alebo jednotiek - s nádejou, že to bude pri ďalšom hode lepšie. Hádzať jeden hráč po druhom. Po vopred dohodnutom počte kôl spočíta každý/á hráč/hráčka svoje čísla. Kto dosiahne najvyšší celkový súčet, je víťazom/víťazkou hry „Ramba-Zamba“.

Hry s 4 kockami

Páry

Pre túto hru sa zafarbia 2 zo 4 kociek sivou ceruzkou. Biele sú pozitívne, sivé negatívne, to znamená nasledujúce: Spočítať body oboch bielych kociek a odpočítať od nich body oboch sivých kociek. Každý má 5 hodov. Tiež záporné priebežné sumy sa musia zapísať. Vyhráva najvyšší konečný súčet.

Belzebub

Tento raz hrajú 3 biele kocky proti sivým, teda „Belzebubovi“. Vytvorí sa súčet 3 bielych kociek, a z neho sa odpočítajú body zo sivých kociek. Hrá sa na 5 kôl.

Hry s 5 kockami

10.000

Pre 2 a viac hráčov / K hre patria: 5 kociek, papier a ceruzka na zaznamenávanie počtu bodov

Cieľ hry: Hodiť tak rýchlo, ako je to len možné, 10.000 bodov - prirodzene s rôznymi hodnotami na kockách.

Príprava a priebeh hry: Hádza sa po poradí piatimi kockami. Víťazom/víťazkou hry je ten/tá, kto dosiahne ako prvý 10.000 bodov. **Platia hrom nasledujúce hodnoty na kockách:**

„1“ = 100 bodov

„5“ = 50 bodov

Trikrát „1“ = 1.000 bodov

Trikrát „2“ = 200 bodov

Trikrát „3“ = 300 bodov

Trikrát „4“ = 400 bodov

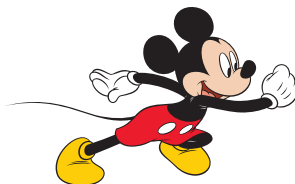
Trikrát „5“ = 500 bodov

Trikrát „6“ = 600 bodov

Velká ulica = 2.000 bodov (Všetkých päť kociek ukazuje počty bodov v poradí za sebou, napr.

1 – 2 – 3 – 4 – 5 alebo 2 – 3 – 4 – 5 – 6).

Každý má až tri hody na jedno kolo. Prítom sa musíte po každom hode rozhodnúť, ktoré kocky necháte stáť a s ktorými sa bude hádzať ďalej. Ponechané kocky sa nemôžu použiť pri druhom alebo treťom hode. Po treťom hode sa spočítajú body (napr. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, samostatné body sa nepočítajú; vydá spolu 500 bodov v tomto kole). Kto najskôr dosiahne alebo prekročí počet 10.000 bodov, je víťazom/víťazkou partie.



Chicago

Pre 2 a viac hráčov / K hre patria: 5 kociek, poznámkový listok, ceruzka

Cieľ hry: Pri hre Chicago vyhráva hráč/hráčka, ktorý/ktorá najskôr hodí počet bodov 1.000. **Príprava a priebeh hry:**

Najskôr sa vytvorí zoznam všetkých hráčov, do ktorého sa zaznamenajú dosiahnuté body. Jednotka sa počíta v hre Chicago za 100 bodov a šesťka za 60 bodov. Všetky ostatné body sa bežne počítajú. Každý má maximálne 3 hody na jedno kolo. Prítom sa dá použiť trikrát za sebou všetkých 5 kociek, môžete ale tiež „nechať stáť“ výhodnú kocku a pokračovať ďalej len so zvyšnými kockami. Kocky, ktoré zostanú stáť, sa nemôžu opäť zapojiť do hry. Pokiaľ si myslíte, že máte po dvoch hodoch alebo dokonca po prvom hode dostatok bodov, potom môžete prestať. Nasledujúci hráči/hráčky majú potom tiež iba dva alebo jeden hod ako prvý/á hráč/hráčka. Ďalšie kolo otvára nasledujúci/a hráč/hráčka v poradí, ktorí určia počet hodov pre toto kolo. Každý/á hráč/hráčka si pripíše k dobru dosiahnutý počet bodov alebo si ho pripočíta k výsledku z predchádzajúceho kola. Existujú ešte nasledovné prídavné pravidla: Pokiaľ hodíte prvým hodom dve šesťky, potom môžete zmeniť jednu šesťku na jednotku.



Yatzy

Hrá sa s 5 kockami. Až 3 kocky sú voľné. Po prvom a druhom hode môžete nechať ležať výhodné hodnoty. Pri treťom hode môžete opäť použiť kocky, ktoré ste predtým nechali ležať. Hrá sa „podľa slobodnej voľby“, to znamená, že hodené hodnoty sa zapisujú po voľbe hry a splnení podmienok do voľného okienka hracieho bloku, alebo sa hrá „zhora dole“ v predpísanom poradí. Nesplnené podmienky sa preškrtnú ako bezcenné.

Podmienky:

Jednotky

= zapisujú sa body na kockách s počtom „1“.

Dvojky

= zapisujú sa body na kockách s počtom „2“.

Trojky, štvorky, päťky, šesťky

= tak ako hore. Potom sa zisťuje priebežný počet.

Bonus

= 25 bodov, ak má priebežný súčet hodnotu minimálne 63 bodov.

Potom zistiť celkový súčet 1. časti.

1 pár

= zapisujú sa iba body dvoch súčasne zobrazovaných kociek.

2 páry

= zapisujú sa iba body dvoch párov bodov na kockách.

Tri rovnaké

= zapisujú sa iba body troch súčasne zobrazovaných kociek.

Štyri rovnaké

= zapisujú sa iba body štyroch súčasne zobrazovaných kociek.

Plný dom

= zapisovať všetky body, ak sa hodí „1 pár“ a „tri rovnaké“.

Malá ulica

= 15 bodov, ak sa hodí 1– 2 – 3 – 4 – 5.

Veľká ulica

= 20 bodov, ak sa hodí 2– 3 – 4 – 5 – 6.

5 × rovnaké

= nezávisle od hodeného počtu bodov sa tu zapisí počet bodov 50, ak zobrazuje kocky rovnakú hodnotu.

všetkých 5

= tu sa dá zapísať počet bodov z ľubovoľného bodu.

Šanca

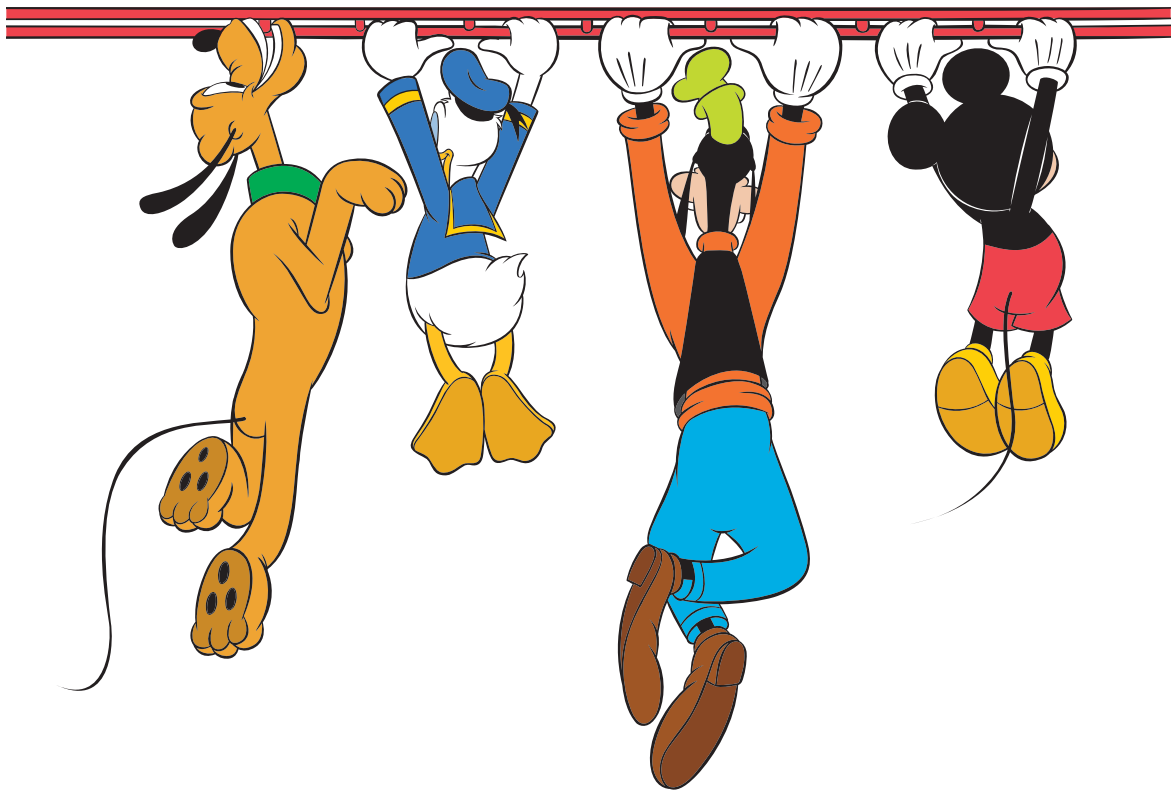
(Táto možnosť sa používa väčšinou pri zložení, ktoré sa nepoužíva iným spôsobom alebo pri vysokom počte bodov.)

Konečný súčet

= zistiť priebežný súčet 2. dielu a spočítať s priebežným súčtom 1. dielu.

Hráč s najvyšším celkovým počtom bodov je víťaz.





MICKEY MOUSE & Friends



22029851

©DISNEY

© 2019 ASS Altenburger
Spielkartenfabrik Altenburg GmbH • Leipziger Straße 7 • D-04600 Altenburg