

Мелница

За 2 играчи

Играта включва: 1 упътване за играта, 9 бели и 9 черни пула

Всеки играч получава по 3 пула с еднакъв цвят. Върху всяка свободна точка на игралното поле се поставя по един пул, като цветовете се редуват. Всеки играч трябва да се опита да образува ред от 3 пула в една линия – Мелница.

Когато всички пулове са върху игралното поле, се премества последователно съответно по един пул по линията до съседно свободно поле, отново с цел да се образува мелница. Който е успял да образува мелница, може да вземе пул на противника от игралното поле, но не и от затворена мелница на противника. Една мелница може да се отваря произволно често и да се затваря при следващия ход. Който затвори мелница, може отново да вземе пул на противника. Ако играч има само 3 пула, може

да „прескача“, т.е. с пул може да заема произволна празна точка, но само ако той е на ред. Ако играч има само 3 пула върху игралното поле и те образуват мелница, при следващия ход той трябва да отвори мелницата си, дори ако му отнема пул и той загуби играта. Победител е този, който с пуловете възпрепятства противника така, че не е възможен повече никакъв ход или отнеме на противника всички пулове – с изключение на 2 броя.

Мелница със зарове

Всеки играч се нуждае от 9 пула. Освен това за играта са необходими и три зара. Преди началото всичките 3 зара се хвърлят по веднъж. Играчите се редуват. Ако се хвърлят 4, 5 и 6 или 2 x 3 и 1 x 6 или 2 x 2 и 1 x 5 или 2 x 1 и 1 x 4, играчът може да премахне пул от мелницата на противника и да постави собствен. Ако по този начин той успее да затвори собствена мелница, може да отстрани още един пул на противника. При другите комбинации на заровете може да се поставя винаги само един пул. Когато всички пулове са поставени, играта продължава като нормална мелница.

Подскачаща мелница

Всеки играч се нуждае от 3 пула. 6-те пула се подреждат, както е показано на следващата фигура. Винаги в последователен ред всеки играч може да подскочи със своя пул в друго произволно поле. Печели този, който първи затвори мелница.

Лов

Един играч има 3 бели, другият 7 черни пула. 10-те пула се подреждат, както е показано на следващата фигура. Играчът със 7-те черни пула трябва да се опита да ги подреди така, че да се образува мелница. Образованите при поставянето мелници не се считат. Играчът с 3-те бели пула трябва да се опита да попречи на противника да образува мелница, като може да подскача върху всяко друго произволно поле. Ако играчът с черните пулове успее да образува мелница в рамките на 15 хода, той печели, в противен случай печели играчът с белите пулове.

Дама

За 2 играчи

Играта включва: 1 упътване за играта, 12 бели и черни пула

Играчите седят един срещу друг. Игралната дъска се поставя в средата така, че долу вдясно да има светло поле. След това се поставят два пъти по 12 пула (всеки играч има собствен цвят) пред играчите върху тъмните полета на дъската. По този начин двата реда на полета в средата остават свободни. Редувайки се играчите правят ходове напред. Започва светлият цвят. Пуловете могат да се местят напред около тъмно поле. Противниковите пулове, зад които има свободно поле, трябва да се прескачат. Прескоченият пул на противника се изважда от играта. Ако между два пула на противника има свободно поле, трябва да се прескочат и двата пула на противника с двоен ход. След това двата пула на противника се премахват.

Целта е с един или повече пулове да се достигне противоположния край на игралното поле (на страната на противника). Веднага щом пул е достигнал последния ред полета, той образува „Дама“. Съответният пул се маркира (напр. чрез поставяне на два пула един върху друг). За разлика от нормалните пулове „дамата“ може да се мести през няколко тъмни полета – а също и назад. Ако „дамата“ прескочи един или няколко пула на противника и може да бъде свалена непосредствено върху полето след последния пул, прескочените пулове могат да бъдат отстранени от полето. При възможност „дамата“ също трябва да прескочи пулове на противника. По време на играта е важно да се залагат капани на противника, принуждавайки го да победи собствен пул, за да може след това неговата „дама“ да бъде победена. Губи играч, ако няма повече пулове и „дама“ в играта. Стратегически доминираща позиция може да се спечели, като се контролира съществуващият диагонал на полето, състоящ се от 8 тъмни полета.

Ъглова дама

Играчите поставят дъската по диагонал. Така всеки играч следва да има пред себе си черно ъглово поле. Играе се с 9 пула, които се разполагат срещуположно върху черните полета в ъглите. Така в двата ъгъла има по три редици (1 × 1 поле, 1 × 3 полета, 1 × 5 полета). Задачата в играта е собствените пулове да се преместят в ъгъла на противника и по този начин да се заемат позициите на другия играч. Но винаги може да се заема само едно черно или бяло поле. Не може да се мести назад. Могат да се прескачат пулове на противника (без да се бият), ако полето зад тях е свободно. Собствените пулове не могат да бъдат прескачани. Печели играчът, който пръв вземе 9-те ъгливи полета на противника.

Дама бияч (също: Грешна дама)

Игра на „Дама“, в която играчът трябва да опита да изгуби всички пулове максимално бързо. Победител е играчът, който пръв освободи от пуловете си върху дъската.

Вълк и овце

За 2 играчи

За тази игра се използват само черните полета на дъската за „Дама“. Задачата на играта е вълкът да бъде обкръжен така, че да не може да направи ход. За вълка може да се използва черен пул за „Дама“, за 4-те овце съответно един бял пул. В началото на играта 4-те овце са разположени върху четири черни полета на първия ред. Вълкът застава върху произволно черно поле пред овцете, на един или два реда пред тях. Сега овцете започват играта и се движат (само) напред. А вълкът може да се движи напред и назад. Който е на ред, може да направи един ход, а не да прескача. Овцете трябва да обкръжат вълка така, че той да не може да направи нито един ход. При това кръгът на овцете трябва да е възможно максимално затворен. Ако вълкът успее да пробие редицата овце, той печели. Защото овцете не могат да се върнат назад.

Френска дама

Обратно на обичайната игра Дама, тук играчите могат да се движат само напред, но могат да нанасят поражения напред и назад. При всички случаи трябва да се нанасят поражения, дори ако е възможно да се бият няколко пула един след друг. Бие се по посока на диагоналите, но също и диагонално на зиг-заг.

Италианска дама

Вариантът „Италианска дама“ е известен още от 16. век. Поставят се 12 пула, които се местят само напред. Моля, имайте предвид: дамите могат да бъдат бити само от дами, а не от обикновени пулове. При няколко възможности поражения се нанасят винаги така, че повечето от пуловете на противника да бъдат бити.

Кой има 6 ...?

За 2-4 играчи

Играта включва: 1 упътване за играта, 16 фигури, 1 зар

Тази вълнуваща и интересна игра на дъска за деца и възрастни е много лесна. Игралното поле се поставя в средата. Всеки играч си взема 4 фигури в един цвят и заема съответните 4 ъгливи полета. След това заровете се хвърлят, докато някой има 6. Този играч може да започне. Задачата сега е играчът максимално бързо да прибере своите 4 фигури върху игралното поле в „пристанището“ с неговия цвят. Зарът се хвърля последователно по един път по часовниковата стрелка. След това всеки играч прави ходове с произволна фигура от един цвят с броя на хвърлените точки. Ако играч със собствена фигура достигне поле, което вече е заето от друг играч, то другият играч трябва да премахне своя пул от играта и да започне дълъг ход отново по цялото игрално поле. Ако полето е заето от собствена фигура, този ход не може да бъде изпълнен и съответният играч трябва да продължи с друг пул. Могат да се прескачат собствени и чужди фигури.

За да направите играта още по-интересна, в началото можете да се уговорите допълнително:

- че може да се хвърля още веднъж след хвърлена 6
- че при влизане в собственото „пристанище“ трябва да се хвърли точно необходимият брой точки,
- че в началото на играта играчите могат да поставят отделните си фигури върху полето, ако са хвърлили предварително определен брой точки (напр. 1, 3 или 6).

Победител е този, който пръв вкара всичките четири пула в безопасност в своето „пристанище“.

Змии и стълби

Любима игра със зарове за деца над 5 години.

Играта включва: дъска за играта, 1 зар, 4 фигури

Подготовка за играта: Всеки играч получава една фигура с цвят, поставена пред стартовото поле. (Могат да играят повече от 4 играчи, за целта трябва да се вземат допълнителни Халма конуси в други цветове).

Ход на играта: Започва най-малкият участник, след което играчите хвърлят заровете поред. Всеки играч мести фигурата си с толкова полета, колкото показва числото на зара. В едно поле може да има произволно много фигури, няма „поражение“ на противниковите фигури. Ако фигура попадне в специално поле, ходът може да е нагоре или назад.

За онагледяване:

Нагоре може от: поле 1 в поле 21, поле 6 в поле 15, поле 11 в поле 28, поле 19 в поле 52, поле 31 в поле 52, поле 46 в поле 63, поле 57 в поле 73 и поле 67 в поле 80.

Отново назад може от: поле 13 в поле 8, поле 35 в поле 16, поле 50 в поле 44, поле 55 в поле 38, поле 75 в поле 70 и поле 78 в поле 59.

Победител е първият, който стигне до финалното поле.

Игри с 1 зар

Въшки

Всеки играч хвърля зара, докато получи 1, но не повече от десет пъти. Който е хвърлял най-малко, е победител.

Голям номер на къща

Всеки играч може да хвърля заровете 3 пъти. При първото хвърляне играчът може да се реши за всички възможности: дали хвърлените точки да се запишат на първо място (стотици), на второ място (десетици) или на трето място (единици). След 3-то хвърляне се получава трицифрено число (номер на къща). Печели играчът с най-големия хвърлен номер на къща.

Жул

За произволно много играчи. Зарът се хвърля поред. Играчът се опитва да хвърли максимално бързо в правилната последователност всички точки от 1 до 6 и обратно. Ако играч хвърли напр. една 1, той записва това число и следващия път трябва да хвърли 2; в противен случай зарът преминава в следващия играч. Който е отбелязал всички числа от 1 до 6, започва с обратната игра. Победител е играчът, който пръв задраска поредицата числа.

Quince 15

Играе се поред. Всеки играч хвърля дотогава, докато постигне 15 точки или близък брой точки под тях. Ако надвиши 15, следва да напусне играта. Победител е играчът, който е успял пръв да достигне 15 точки. Ако никой не достигне числото 15, победител е този, който е достигнал най-близо до него.

Игра на въшки

Подготовка и ход на играта: В средата на масата за всички играчи се поставя шаблон с изображението на следната въшка, която може да се начертае с точно 13 шриxa: Всеки си избира число между 1 и 6 и го записва върху бележката си. Играчите хвърлят зара поред, като всеки хвърля по един път. Ако някой хвърли избраното число, може да начертае върху бележката си с един шрих една от 13-те части на въшката, първо тялото, после главата, очите, пипалата, краката и накрая опашката. Играчът, който първи нарисова изцяло въшката, е победител.

Игри с 2 зара

Звезди

Зарът се хвърля поред. Броят се само единиците. Победител е играчът, който е хвърлил най-много единици след 5 или 10 кръга.

Глукакът и злата жена

Заровете се хвърлят поред. Първо се хвърлят заровете за Глукака: целта е с възможно най-малко хвърляния да се постигне чифт (еднакъв брой точки върху двата зара). Когато това се случи, трябва да се достигне и злата жена: по-точно точките на двата зара трябва заедно да дадат 7. Печели този, който успее пръв да хвърли двата зара в правилния ред.

Всички деветки

За 2 и повече играчи

Играта включва: 2 зара, жетони (напр. пулове, фигури или др.)

Цел на играта: Всеки трябва да се опита да се освободи във втората фаза възможно най-бързо от получените в първата фаза пулове.

Подготовка и ход на играта: В началото в средата на масата се поставят 9 жетона. Всеки има право на едно хвърляне на кръг с два зара. Ако при това хвърляне играчът постигне повече от 9 точки, той трябва да вземе толкова жетона, с колкото е надвишил числото 9, т.е. при 10 точки един жетон, при 11 точки два жетона и при 12 точки три жетона. При хвърляне с точно 9 точки или по-малко, той не взема нищо и предава чашата със заровете нататък. Това продължава докато се разпределят всички жетони.

Сега идва втората фаза на играта: Всички играчи, които не са получили жетони, напускат играта. Хвърлянето продължава по същия начин както в първата фаза, с една разлика: постигнатите точки над 9 вече се оценяват обратно, т.е. жетоните могат да се връщат обратно.

Победител е играчът, който пръв се освободи от жетоните.

Единайсет високо

Играта включва: жетони (напр. пулове, игрални фигури или др.)

Всеки брои в касата 5 жетона. Всеки, който има 11 точки след хвърляне на зара, печели цялото съдържание на касата. Който има 12 точки, удвоява съдържанието на касата. Всички, който останат под 11, трябва да оставят в касата разликата до 11 (напр. при хвърлена 5-ца - шест жетона).

Игри с 3 зара

Серия

Играе се поред. Всеки играч може да хвърля заровете три пъти. Оценяват се само серии, т.е. нормална последователност от числа: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Победител е играчът, постигнал максималните точки. Може предварително да се направи уговорка, че след първото или второто хвърляне играчът може да остави един или два зара и след това да продължи да играе само с два или един зар.

Император Нерон

За 2 играчи

Заровете се хвърлят последователно, започва играчът, който е хвърлил шестлица. Зарът с шестлицата се оставя настрана и играчите се опитват да достигнат с останалите зарове голямо допълващо число. Ако падне 5 и 2, играчът може да остави 5 и да се опита да подобри 2. Или се опитва да подобри и двете с последното хвърляне. Победител е този, който има най-високия брой точки.

Коледно дърво

Всеки играч се нуждае от 12 кибритени клечки/пула. При всяка хвърлена 1 играчът може да постави на коледното си дърво (виж фигурата) един пул и да хвърли още веднъж. Ако не падне 1, на ред е следващият играч. За да се завърши коледното дърво, е необходима 1 дванадесет пъти. Ако при последното хвърляне се паднат повече единици от необходимото, то съобразно излишните се отнемат отново пулове. Пример: Липсва последната кибритена клечка и играчът хвърля тройка (3 единици). Сега той трябва да постави един пул и да вземе два. За да довърши дървото, са му необходими два пъти единица. Печели играчът, което първи завърши своето дърво.

Чифт

Всеки играч може да хвърля зара 3 пъти. Оценяват се само чифтовете. 5 - 5 т.е. се брои 5 и 3 - 3 брои се 3. Тройка чифтове се оценява четирикратно Следователно 6 – 6 – 6 правят 24.

Математика

Заровете се хвърлят поред, всеки играч може да хвърля заровете четири пъти. След всяко хвърляне точките се сумират и сумата се обозначава по реда на хвърлянията с a, b, c, d.

Пример за изчисление:

Формално $a + b \times c : d =$

оценка. Пример за

пресмятане:

1. Хвърляне (a) = 7 точки
2. Хвърляне (b) = 5 точки
3. Хвърляне (c) = 9 точки

4. Хвърляне (d) = 4 точки

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

Играчът с най-висока оценка е победител в кръга.

Детелина

Играта включва: жетони (напр. пулове, игрални фигури или др.)

Игра за 3 играчи. Първо в средата на масата се поставят 11 жетона. Заровете се хвърлят поред. Който хвърли по-малко от 11 точки, може да вземе 2 жетона от масата. Който хвърли повече от 11, трябва да гледа как играчите вземат по един жетон. При точно 11 точки никой не получава нищо. Последният (единадесети) жетон, който остава на масата, служи за цакане. Получава го играчът, който има най-голям брой точки. Така се взема решение, ако до този момент 2 играчи имат еднакъв брой жетони. Губи този, който е взел най-малко жетони.

Двойната Лотхен

Заровете се хвърлят поред. Хвърлените точки на всички участници се сумират непрекъснато. Губещ е този, който достигне или надхвърли числото 66.

Рамба-Замба

За 2 и повече играчи

Играта включва: 3 зара, молив и лист

Цел на играта: Целта е да се въведат трите последователно хвърлени числа в таблицата с трицифрени стойности така, че да се получи възможно най-голямото число.

Подготовка и ход на играта: Преди започване на играта списъкът на участниците се подготвя по следния начин:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
С	Д	Е	С	Д	Е	С	Д	Е	С	Д	Е

Първият в списъка започва с хвърлянето на заровете, като ги търкаля един след друг на масата. След всеки паднал зар играчът следва да реши в коя от колоните да се отбелязва броят на точките. В колоната „С“ (стотици), в колоната „Д“ (десетици) или в колоната „Е“ (единици). По този начин след третия и последен зар се образува трицифрено число, което трябва да е максимално голямо. Най-високото постижимо число е 666, а най-малкото 111. Ако при първото хвърляне на зара се постигне шестци, този брой точки се вписва естествено при стотиците. Ако в началото се хвърли малко число, то вероятно ще бъде записано при десетиците или единиците – с надеждата, че следващото хвърляне ще е по-успешно. Така се хвърля поред. След предварително съгласуван брой на кръговете, всеки играч сумира числата си. Победител в „Рамба-Замба“ е този, който е достигнал най-голямата обща сума.

Игри с 4 зара

Двойка

За тази игра 2 или 4 зара се оцветяват в сиво с молив. Белите са положителните, а сивите са отрицателните, това означава следното: Точките на двата бели зара се сумират и от тях се изваждат точките на двата сиви зара. Всеки играч може да хвърля заровете 5 пъти. Записват се също и отрицателните междинни суми. Печели играчът с най-голямата крайна сума.

Beelzebub

Този път играят 3 бели зара срещу един сив, „Beelzebub“. Образува се сумата на 3 бели зара и от нея се изваждат точките на сивия зар. Играят се 5 кръга.

Игри с 5 зара

10.000

За 2 и повече играчи

Играта включва: 5 зара, лист и молив за записване на точките

Цел на играта: Да се постигнат максимално бързо 10.000 точки при хвърляне – естествено с променени стойности на заровете.

Подготовка и ход на играта: Хвърлят се пет зара поред. Победител в играта е този, който пръв постигне 10.000 точки.

Валидни са следните стойности на заровете:

„1“ = 100 точки
„5“ = 50 точки
Три пъти „1“ = 1 000 точки
Три пъти „2“ = 200 точки
Три пъти „3“ = 300 точки
Три пъти „4“ = 400 точки
Три пъти „5“ = 500 точки
Три пъти „6“ = 600 точки

Голяма улица = 2.000 точки (Всичките пет зара показват числа в последователност, напр. 1–2–3–4–5 или 2–3–4–5–6).

Всеки играч има право на до 3 хвърляния на кръг. След всяко хвърляне трябва да се реши кои зарове остават и с кои играта продължава. Оставените зарове не могат да се използват повече при второто или третото хвърляне. След третото хвърляне точките се преброяват (напр. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, единичните точки не се броят, общо се получават 500 точки в този кръг). Победител е този, който пръв достигне в серията числото 10.000 или го надвиши.

Чикаго

За 2 и повече играчи

Играта включва: 5 зара, лист, молив

Цел на играта: В играта Чикаго печели играчът, който пръв достигне сумата от 1.000 точки. Подготовка и ход на играта: Първо се съставя списък на всички играчи, в който се отбелязват точките. При „Чикаго“ единицата се брои за 100 точки, а шестцифрата за 60 точки. Всички други точки се отчитат нормално. Всеки играч има право на до 3 хвърляния на кръг. При това могат да се използват всичките 5 зара три пъти последователно, може също да се „оставят“ подходящите зарове и играта да продължи само с останалите зарове. Но заровете, които остават, не могат да се вземат повече. Ако играч мисли, че е събрал достатъчно точки след две хвърления или дори след първото, може да спре. Тогава следващите играчи също имат само две или едно хвърляне като първия играч. Следващият кръг се открива от играча по ред, който определя броя на хвърлянията за този кръг. Записва се постигнатият брой точки на всеки играч или се добавя към резултата от предходните кръгове. Съществува следното допълнително правило: Ако играч има две шестцици при първото хвърляне, едната шестцица може да се превърне в единица.

Банкер

Всеки играч може да хвърля заровете 5 пъти. Заровете се хвърлят поотделно. При хвърлянията може веднъж да се сумира, веднъж да се изважда, веднъж да се умножава и веднъж да се дели и играчът следва да реши в каква последователност иска да приложи аритметичните действия.

Пример: Ако след първите 2 хвърляния на масата са числата 2 и 5, те ще трябва да се сумират и се получава числото 7. Ако при третото хвърляне се появи 1, се препоръчва деление. Числото 7 остава. Ако при четвъртото хвърляне се получи 6, се умножава и се постига 42. На последното хвърляне само трябва да се изважда. Ако приемем, че се хвърля 3, окончателният резултат е 39 точки. Печели играчът с най-високия краен резултат. Тъй като не при всяко деление се получават цели точки, преди началото на играта играчите се уговарят дали ще се закръгля към по-голямото или към по-малкото число.

Игра Ва банк

За 2 и повече играчи

Играта включва: 5 зара, молив и бележка, за всеки играч еднакъв брой жетони (напр. пулове, игрални чипове и т.н.)

Цел на играта: Играчът се опитва да комбинира пет последователно хвърлени числа с помощта на четирите основни аритметични действия по такъв начин, че да се постигне най-високият възможен резултат.

Подготовка и ход на играта: Най-голямото хвърлено число определя играча, който поема пръв „банката“. Всеки играч остава своя залог от 20 жетона на „банкера“. Той започва да хвърля заровете поред за всеки играч, като ги търкала един след друг на масата. Играчът, за когото „банкерът“ хвърля заровете, трябва да се опита да постигне най-високия възможен брой точки, използвайки всичките четири основни аритметични действия. Но има право само веднъж да сумира, изважда, умножава и дели, като последователността няма значение.

Пример за играта: „Банкерът“ хвърля с първия зар „4“, с втория „2“. След второто хвърляне играчът решава кое аритметично действие трябва да приложи за двете числа – умножава двете числа и получава 8 (4×2). При третото хвърляне „банкерът“ е постигнал „6“, която

добавя след кратко размисляне: $8 + 6 = 14$. (За четвъртото хвърляне остават само аритметичните действия „Изваждане“ и „Деление“!). Четвъртото хвърляне дава „4“, която се изважда: $14 - 4 = 10$. Накрая този резултат трябва да се раздели на стойността от петото хвърляне на „2“, с което се получава резултат 5. „Банкерът“ записва числото 5 за съответния играч в първоначално съставения списък на участниците и започва същата игра със следващия играч.. Играчът, който е постигнал най-високия резултат след края на кръга, може да вземе целия залог. Той е победител в кръга. Новият кръг започва с нов „банкер“.

Yatzy

Играе се с 5 зара. Всеки участник има право на 3 хвърляния. След първото и второто хвърляне по-добрите числа могат да останат. На третото хвърляне заровете, които са били оставени предварително, могат да бъдат взети отново. Играе се „на свободен избор“, т.е. валидните стойности се въвеждат по избор на играча и съобразно изпълнение на условията в свободно квадратче в блока за играта или се играе „отгоре надолу“ в предписания ред. Неизпълнените условия се отменят като невалидни.

Условия:

Единица = записват се точките на заровете с число „1“

Двойка = записват се точките на заровете с число „2“

Тройка, четворка, петица, Шестица = съответно както по-горе. След това се определя междинна сума.

Бонус = 25 точки, ако междинният сбор е минимум 63 точки.
След това се изчислява общият сбор 1. част.

1 чифт = записват се само точките на два еднакви зара.

2 чифта = записват се точките на две двойки.

3 еднакви = записват се само точките на три еднакви зара.

4 еднакви = записват се само точките на четири еднакви зара.

Пълна къща = записват се всички точки, ако са хвърлени „1 чифт“ и „Три еднакви“.

Малка улица = 15 точки, ако са хвърлени 1 – 2 – 3 – 4 – 5.

Голяма улица = 20 точки, ако са хвърлени 2 – 3 – 4 – 5 – 6.

5 x еднакви = независимо от хвърлените числа тук се записват 50 точки, ако всички зарове са с еднаква стойности.

Шанс = тук може да се впишат точките от произволно хвърляне.
(Тази възможност се използва при иначе неприложима комбинация
или
или голям брой точки.)

Крайна сума = изчислява се междинната сума 2. част и се сумира с междинната сума 1. част.
Играчът с най-високия общ брой точки е победител.