

Mlýn

Pro dva hráče

Ke hře potřebujete: 1 hrací desku, 9 bílých a 9 černých kamenů

Každý hráč má k dispozici 9 kamenů stejné barvy. Hráči střídavě pokládají vždy po jednom kameni na volná pole na hrací desce. Každý hráč se přitom snaží vytvořit řadu ze tří kamenů – mlýn.

Jakmile jsou všechny kameny položeny na hrací desce, táhnou hráči střídavě svým kamenem na sousední volná pole, opět s cílem vytvoření mlýna. Ten, kdo dokáže vytvořit mlýn, může odebrat z hrací desky jeden kámen svého soupeře, nesmí se přitom jednat o kámen z uzavřeného mlýna protivníka. Mlýn je možné vícekrát otevřít a dalším tahem opět zavřít. Pokud hráč svůj mlýn takto opět uzavře, může soupeři znovu odebrat jeden kámen. Jestliže má jeden z hráčů k dispozici pouze 3 kameny, může

„skákat“ tzn. posunout svůj kámen na libovolný prázdný bod, samozřejmě jen tehdy, když je na řadě. Pokud některému hráči zbývají na hrací desce pouze 3 kameny, které tvoří mlýn, musí při dalším tahu tento mlýn otevřít, i když pak ztratí kámen a prohrává celou hru. Hra končí, pokud jeden z hráčů svými kameny nemůže provést žádný tah, nebo pokud mu zbývají poslední dva kameny, a nemůže tedy vytvořit mlýn.

Mlýn s kostkou

Každý hráč potřebuje 9 kamenů. Ke hře jsou dále zapotřebí 3 kostky. Před položením kamene hráč hodí všemi 3 kostkami. Hráči se střídají. Pokud padne 4, 5 a 6 nebo 2 x 3 a 1 x 6 nebo 2 x 2 a 1 x 5 nebo 2 x 1 a 1 x 4, může hráč z mlýna protivníka odstranit jeden kámen a položit za něj svůj. Pokud zároveň položením kamene uzavře svůj mlýn, může soupeři odebrat další kámen. Při všech ostatních kombinacích kostek smí položit jen jeden kámen. Po rozmištění všech kamenů na hrací desce se již nehází, a hra pokračuje podle běžných pravidel.

Mlýn s přesakováním

Každý hráč potřebuje 3 kameny. Kameny se na herní desce umístí podle následujícího vyobrazení. Hráči střídavě přeskakují se svými kameny na libovolné prázdné pole. Vyhrává ten, kdo jako první uzavře mlýn.

Naháněcí mlýn

Jeden hráč má 3 bílé kameny, druhý 7 černých kamenů. Těchto 10 kamenů se na herní desce umístí podle následujícího vyobrazení. Hráč se 7 černými kameny se pokouší táhnout tak, aby mohl vytvořit mlýn. Mlýny vzniklé při rozestavování přitom neplatí. Hráč se 3 bílými kameny se musí pokusit zabránit soupeři ve vytvoření mlýna, může přitom přesakovat na libovolné volné pole. Hráč s černými kameny vyhraje, pokud dokáže během 15 tahů vytvořit mlýn, v opačném případě vyhrává hráč s bílými kameny.

Dáma

Pro dva hráče

Ke hře potřebujete: 1 hrací desku, 12 bílých a 12 černých kamenů

Hráči sedí proti sobě. Šachovnici si natočí tak, aby vpravo dole bylo bílé pole. Pak umístí 12 kamenů své barvy na tmavá pole hrací desky před sebou. Mezi nimi tak zůstanou dvě prázdné řady uprostřed. Táhne se střídavě vždy dopředu. Začíná hráč s bílými kameny. Kameny se posunují pouze po černých polích, šíkmo do stran vždy o jedno pole. Pokud se kámen nachází před kamenem protivníka, za kterým je volné pole, je třeba soupeřův kámen přeskočit. Přeskočený kámen protivníka se pak odstraní ze hry. Pokud je mezi dvěma kameny protivníka volné pole, je třeba přeskočit i dva kameny pomocí dvojnásobného skoku. Ze hry se pak odstraní oba kameny protivníka.

Cílem je dosáhnout jedním nebo více kameny protilehlý okraj šachovnice (na straně protivníka). Jakmile kámen dosáhne poslední řady šachovnice, promění se v „dámu“. Příslušný kámen se označí (např. složením ze dvou kamenů stejné barvy). Na rozdíl od běžných kamenů se může dáma pohybovat diagonálně dopředu i dozadu o libovolný počet polí. Pokud je možné dámou přeskočit jeden nebo několik soupeřových kamenů a postavit se na pole bezprostředně za posledním kamenem, lze přeskočené kameny odebrat ze šachovnice. Rovněž dáma musí využít příležitost k přeskočení kamenů protivníka. Během hry hráči kladou svému soupeři různé pasti, například jej donutí přeskočit obyčejný kámen, aby si tak mohl otevřít cestu k odstranění jeho dámy. Hráč, který již nemá ve hře žádné kameny ani dámy, prohrává. Strategicky výhodnou pozici lze získat obsazením diagonály šachovnice sestávající z 8 černých polí.

Rohová dáma

Hráči si postaví šachovnici špičkou k sobě. Oba pak musí mít před sebou černé pole. Hraje se s 9 kameny, které se postaví proti sobě na černá pole v rohu. V obou rozích tak proti sobě stojí tři řady (1×1 pole, 1×3 pole, 1×5 polí). Účelem této hry je umístit vlastní kameny do rohu soupeře, a obsadit tak jeho pozice. Při každém tahu se kámen posouvá o jedno pole černé či bílé barvy. Nesmí se však táhnout zpět. Soupeřovy kameny se mohou přeskakovat (ale neodstraňují se), pokud je za nimi volné pole. Vlastní kameny se přeskakovat nesmí. Vítězí hráč, který jako první obsadí 9 rohových polí soupeře svými figurkami.

Žravá dáma

Varianta klasické dámy, ve které jde o tom co nejdříve přijít o všechny kameny. Vyhrává ten, kdo jako první nemá na šachovnici žádný kámen.

Vlk a ovečky

Pro dva hráče

Na tuto hru se využívají pouze černá pole šachovnice. Cílem hry je obklíčit vlka tak, aby už nemohl udělat žádný tah. Na vlka se použije jeden černý, na ovečky 4 bílé kameny z dámy. Na začátku hry stojí 4 ovečky na čtyřech černých polích v první řadě. Vlk se postaví na libovolné černé pole před ovečky, asi jednu až dvě řady před nimi. Nyní začínají ovečky, které táhnou (jen) vpřed. Naproti tomu vlk se může pohybovat dopředu i dozadu. Ten, kdo je na řadě, se může pohybovat pouze o jedno pole, v této hře se neskáče. Ovečky by měly vlka obklíčit tak, aby nemohl udělat žádný tah. Měly by přitom postupovat soudržně. Pokud se totiž vlkovi podaří prorazit jejich řadu, vyhrává. Ovečky se totiž nemohou pohybovat dozadu.

Francouzská dáma

Na rozdíl od běžné dámy smí hráči táhnout jen dopředu, přeskakovat však mohou dopředu i dozadu. Přeskokování je povinné, i když je možné přeskočit hned několik kamenů za sebou. Přeskakuje se ve směru úhlopříček, ale také šikmo klikatým skokem.

Italská dáma

Varianta zvaná „Italská dáma“ je známá již od 16. století. Hraje se se 12 kameny, které se mohou pohybovat pouze dopředu. Co je důležité: Dámy mohou být vyhozeny pouze dámami, nikoli obyčejnými kameny. Skákání je povinné, v případě více možností skoku se vždy vybere ta, při níž se přeskočí nejvíce kamenů.

Člověče, nezlob se

Pro 2-4 hráče

Ke hře potřebujete: 1 hrací desku, 16 figurek, 1 kostku

Tato napínavá a zajímavá desková hra pro děti i dospělé má velice jednoduchá pravidla. Hrací deska se položí doprostřed. Každý hráč si vezme 4 figurky stejné barvy a postaví je na své rohové pole. Pak hráči postupně hází kostkou tak dlouho, až jeden z nich hodí šestku. Tento hráč začíná. Cílem se provést své 4 figurky co nejrychleji jednou kolem hrací desky a umístit je do domečku své barvy. Každý má jeden hod a postupuje se ve směru hodinových ručiček. Každý hráč pak táhne libovolnou figurkou své barvy o tolik polí, kolik mu padlo na kostce. Pokud hráč skočí na pole, které již obsadil jiný hráč, musí druhý hráč odebrat svou figurku ze hry, a zahájit dlouhou cestu kolem hrací desky opět od začátku. Pokud je pole obsazeno vlastní figurkou, nelze tento tah provést a hráč musí táhnout jinou svou figurkou. Vlastní i cizí figurky se mohou přeskakovat.

Chcete-li, aby byla hra ještě zajímavější, můžete se na začátku dohodnout:

- že se po hození 6 může házet ještě jednou,
- že se pro případ zajždění do vlastního domečku musí hodit přesně potřebný počet bodů,
- že hráči na začátku hry mohou nasadit své figurky do hry teprve tehdy, až hodí určité stanovené číslo (např. 1, 3 nebo 6).

Ve hře vítězí ten, kdo jako první bezpečně dostane všechny své 4 figurky do domečku.

Žebříky

Oblíbená hra s kostkami pro děti od 5 let.

Ke hře potřebujete: hrací desku, 1 kostku, 4 figurky

Příprava ke hře: Každý hráč dostane figurku jedné barvy, kterou si postaví na startovní políčko. (Mohou hrát i více než 4 hráči, jen je třeba vzít další figurky jiné barvy).

Průběh hry: Začíná nejmladší účastník, hráči pak pokračují dokola. Každý hráč se s figurkou posune o tolik polí, kolik hodí kostkou. Na jednom poli může stát libovolné množství figurek, nedochází zde k "vyhazování" figurek protihráčů.

Pokud se některá figurka dostane na speciální pole, postoupí směrem nahoru nebo se opět vrátí zpět.

Pro znázornění:

Nahoru se postupuje z: pole 1 na pole 21, pole 6 na pole 15, pole 11 na pole 28, pole 19 na pole 52, pole 31 na pole 52, pole 46 na pole 63, pole 57 na pole 73 a pole 67 na pole 80.

Zpět se sestupuje z: pole 13 na pole 8, pole 35 na pole 16, pole 50 na pole 44, pole 55 na pole 38, pole 75 na pole 70 a pole 78 na pole 59.

Zvítězí ten, kdo jako první dosáhne cílového pole.

Hry s 1 kostkou

Vešky

Každý hráč hází tak dlouho, dokud nehodí jedničku, maximálně má 10 pokusů. Vítězem je ten, kdo potřebuje nejméně pokusů.

Vysoká domovní čísla

Každý má 3 hody. Při prvním hodu má tři možnosti: zda bude číslo na kostce, které hodil, zapsáno na prvním místě (stovky), na druhém místě (desítky) nebo na třetím místě (jednotky). Po 3. hodu vznikne trojmístné číslo (domovní číslo). Vyhrává hráč s nejvyšším domovním číslem.

Julka

Pro libovolné množství hráčů. Hází se stále dokola. Úkolem hráčů je naházet ve správném pořadí, a to co nejrychleji, všechny strany kostky od 1 do 6 a zase zpátky. Když například jeden z hráčů hodí 1, toto číslo si zapíše a při dalším hodu musí hodit 2; pokud se mu to nepodaří, podá kostku dalšímu hráči. Ten, kdo má zapsaná všechna čísla od 1 do 6, začne s další řadou v opačném pořadí. Zvítězí ten, kdo nejdříve projde celou číselnou řadu tam a zpět.

Patnáctka

Hraje se stále dokola. Každý hází tak dlouho, dokud nedosáhne 15 bodů nebo hodnoty, která se jim co nejdříve blíží. Pokud se dostane nad 15, prohrává. Vítězem je ten, kdo jako první dosáhne 15 bodů. Pokud 15 bodů nikdo nedosáhne, vítězí ten, kdo má nejbližší hodnotu.

Veška

Příprava na hru a průběh: Uprostřed stolu leží pro všechny hráče předloha obrázku vešky, kterou lze namalovat přesně 13 čar. Každý si vybere jedno číslo od 1 do 6 a zapíše si je na papírek. Háže se kostkou stále dokola, přičemž každý hráč má vždy jeden hod. Pokud někdo hodí číslo, které si zvolil, může na svém papírku namalovat jednu část vešky, nejprve tělo, pak hlavu, oči, tykadla, nohy a nakonec ocásek. Hráč, který má první celý obrázek, vyhrává.

Hry se 2 kostkami

Hvězdy

Hází se stále dokola. Počítají se pouze jedničky. Zvítězí ten, kdo po 5 nebo 10 kolech naházet nejvíce jedniček.

Dublety a Xantipa

Hráči hrají postupně. Nejprve musí hodit dubletu: je třeba co nejméně hody získat dvojici (stejnou hodnotu na obou kostkách). Jakmile se to podaří, musí hráč ještě získat Xantipu: součet bodů na obou kostkách musí činit 7. Vyhrává ten, kdo to nejdříve zvládne v určeném pořadí.

Všechny devítky

Pro 2 a více hráčů

Ke hře potřebujete: 2 hrací kostky, žetony (např. sirky, figurky apod.)

Cíl hry: Sirek, které hráči získali v první fázi hry, se musí ve druhé fázi co nejrychleji zbavit.

Příprava na hru a průběh: Na začátku se doprostřed stolu položí 9 žetonů. V každém kole hodí všichni hráči jednou dvěma kostkami. Pokud při svém hodu získají více než 9 bodů, musí si vzít tolik žetonů, o kolik bodů hod překročil číslo 9, tedy v případě 10 bodů jeden žeton, při 11 bodech dva žetony a při 12 bodech tři. Pokud hráč hodí přesně 9 a méně, nebere si nic a podá pohárek s kostkami dále. Hraje se tak dlouho, až jsou všechny žetony rozdány.

Pak nastává druhá fáze hry: Všichni hráči, kteří nezískali žádné žetony, jsou nyní vyloučeni. Házení kostkou nyní pokračuje stejně jako v první fázi s jediným rozdílem: body dosažené nad 9 se nyní hodnotí opačně, tzn. že žetony se smí opět vracet.

Vítězem je ten, kdo se žetonů dokáže zbavit jako první.

Jedenáctka

Ke hře potřebujete: žetony (např. sirky, figurky apod.)

Každý hráč vloží do kasy 5 žetonů. Ten, kdo hodí 11, vyhrává celý obsah kasy. Kdo hodí 12, musí obsah kasy zdvojnásobit. Kdo hodí méně než 12, musí do kasy vložit rozdíl vhozené hodnoty a 11 (např. pokud hodí 5, pak šest žetonů).

Hry se 3 kostkami

Řada

Hraje se stále dokola. Každý smí házet 3x. Počítají se pouze série, tedy běžné řady čísel: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Vyhrává ten, kdo dosáhne nejvyššího počtu bodů. Je možné se předem dohodnout, že hráč může po prvním nebo druhém hodu nechat jednu nebo dvě kostky ležet a házet dále jen s jednou či dvěma kostkami.

Číslař Nero

Pro dva hráče

Hází se střídavě tak dlouho, až jeden z hráčů hodí šestku, ten pak začíná. Hozenou šestku hráč odloží stranou a se zbývajícimi kostkami se pokusí získat co nejvyšší počet bodů. Pokud mu padne 5 a 2, může nechat 5 ležet a pokusit se vylepšit 2. Nebo může zkusit zvýšit posledním hodem hodnotu na obou kostkách. Vítězem se stává ten, kdo dosáhne vyššího počtu bodů.

Vánoční stromeček

Každý hráč dostane 12 sirek. Po každé hosené 1 smí hráč ke svému vánočnímu stromečku (viz obrázek) přiložit jednu sirku a ještě jednou házet. Pokud mu 1 nepadne, hází další hráč.

Pro postavení celého vánočního stromečku potřebujete dvanáct jedniček. Pokud při posledním hodu padne více jedniček, než je potřeba, musí hráč podle toho, kolik jedniček přebývá, odpovídající množství sirek opět odebrat. Příklad: Chybí poslední sirka a hráč hodí trojici (3 jedničky). Musí tedy jednu sirku doplnit a dvě opět odebrat. Pro dokončení stromku nyní hráč potřebuje ještě dvě jedničky. Vítězem se stává ten, kdo má svůj stromek hotový jako první.

Dvojice a trojice

Každý má 3 hody. Počítají se pouze hodnoty na kostce se dvojicí či trojicí. 5 – 5 se tedy počítá za 5 a 3 – 3 za 3. Trojice se však počítá jako čtyřnásobek. 6 – 6 – 6 se tedy počítá za 24.

Matematika

Hází se stále dokola, každý může házet 4x. Po každém hodu se body na kostkách sečtou a součet se pak podle pořadí hodů označí jako a, b, d, d.

Příklad výpočtu: $a + b \times c : d = \text{hodnocení}$.

Konkrétní příklad:

1. Hod (a) = 7 bodů
2. Hod (b) = 5 bodů
3. Hod (c) = 9 bodů

4. Hod (d) = 4 body
 $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (hodnocení)
 Vítězem kola se stane hráč s nejvyšším hodnocením.

Trojlístek

Ke hře potřebujete: žetony (např. sirky, figurky apod.)

Hra pro 3 osoby. Doprostřed se položí 11 žetonů. Háže se dokola. Hráč, který hodí méně než 11 bodů, si může vzít ze stolu 2 žetony. Když někdo hodí více než 11 bodů, vezmou si ostatní hráči po jednom žetonu. Pokud hráč hodí přesně 11 bodů, nikdo si nic nebere. Poslední (jedenáctý) žeton slouží k přebíjení. Tento žeton získá ten, kdo hodí nejvyšší počet bodů na kostkách. Rozhodne se tak často v případech, kdy dva hráči dokázali získat stejný počet žetonů. Ten, kdo získal nejméně žetonů, prohrává.

Luisa a Lotka

Háže se dokola. Body, které hráči na kostkách nahází, se průběžně sčítají. Prohrává ten, kdo dosáhne, nebo překročí číslo 66.

Ramba zamba

Pro 2 a více hráčů

Ke hře potřebujete: 3 kostky, propisku, papír

Cíl hry: Cílem této hry je zapsat tři za sebou naházené hodnoty kostek do trojmístné tabulky tak, aby vzniklo pokud možno co nejvyšší číslo.

Příprava na hru a průběh: Před začátkem hry si vytvořte seznam hráčů, který bude vypadat takto:

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

První v seznamu začíná házet tak, že hází kostky na stůl postupně. Po každém hodu se musí rozhodnout, do jakého sloupečku se daný počet запиše. Buď do sloupce „S“ (stovky), do sloupce „D“ (desítky) nebo do sloupce „J“ (jednotky). Tímto způsobem vznikne po hození třetí a poslední kostky trojmístné číslo, které by mělo být co nejvyšší. Nejvyšší dosažitelné číslo je 666, nejnižší pak 111. Pokud hodíte první kostkou šestku, zapíšete toto číslo samozřejmě do stovek. Pokud vám na začátku padne nižší hodnota, zapíšete ji do desítek nebo jednotek v naději, že další hod bude lepší. Takto postupně odházíjí všichni hráči. Po předem dohodnutém počtu kol si každý hráč sečte svá čísla. Ten, kdo dosáhne nejvyšší hodnoty, je vítěz.

Hry se 4 kostkami

Dvojičky

Pro tuto hru nabarvíte 2 ze 4 kostek tužkou došeda. Bílé kostky jsou pozitiv, šedé jsou negativ. Sečtete body z obou bílých kostek a od nich odečtete body obou šedých kostek. Každý má 5 hody. Zapsat je třeba i záporné mezisoučty. Vítězem se stává hráč s nejvyšším konečným součtem.

Belzebub

V této hře hrají 3 bílé kostky proti jedné šedé, „Belzebubovi“. Sečte se hodnota na 3 bílých kostkách a od ní se odečtou body ze šedé kostky. Hraje se na 5 kol.

Hry se 5 kostkami

10 000

Pro 2 a více hráčů

Ke hře potřebujete: 5 kostek, papír a tužku pro zapisování bodů

Cíl hry: Co nejrychleji naházet 10 000 bodů – samozřejmě pomocí upravených hodnot kostek.

Příprava na hru a průběh: Hraje se stále dokola s pěti kostkami. Ve hře vítězí ten, kdo jako první dosáhne 10 000 bodů.

Přítom se používají následující hodnoty kostek:

„1“ = 100 bodů

„5“ = 50 bodů

Třikrát „1“ = 1 000 bodů

Třikrát „2“ = 200 bodů

Třikrát „3“ = 300 bodů

Třikrát „4“ = 400 bodů

Třikrát „5“ = 500 bodů

Třikrát „6“ = 600 bodů

Velká postupka = 2 000 bodů (na kostkách je sled čísel za sebou, např. 1–2–3–4–5 nebo 2–3–4–5–6).

Hráč má v jednom kole až tři hody. Po každém hodu se musí rozhodnout, kterou kostku nechá ležet, a se kterou bude házet dále. Kostky ponechané na stole již při druhém ani třetím hodu nelze použít. Po třetím hodu se sečtou body (např. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, body na jednotlivých kostkách se nepočítají; celkem tedy v tomto kole 500 bodů). Vítězem této hry je hráč, který jako první dosáhne nebo překročí 10 000 bodů.

Chicago

Pro 2 a více hráčů

Ke hře potřebujete: 5 kostek, notýsek, tužku

Cíl hry: Ve hře Chicago vyhrává hráč, který jako první dosáhne v součtu 1 000 bodů. Příprava na hru a průběh:

Nejprve vytvoříte seznam hráčů, do kterého se budou zapisovat dosažené body. Jednička je ve hře Chicago za 100 bodů, šestka za 60. Všechna ostatní čísla mají svou obvyklou hodnotu. Hráč má v jednom kole maximálně tři hody. Po každém hodu může hráč kostky, s jejichž hodnotou je spokojen, nechat ležet, nebo házet znovu se všemi 5 kostkami. Kostky, které nechal ležet, však již nemůže znovu použít. Pokud se hráč již po druhém, nebo dokonce hned po prvním hodu domnívá, že už má dost bodů, může přestat. Další hráči pak mají rovněž pouze dva hody resp. jeden hod jako první hráč. Příští kolo zahájí další hráč za ním, který stanoví počet hodů pro toto kolo. Každý z hráčů si dopíše dosažené body, resp. se mu jeho body rovnou přičtou k výsledkům z předcházejících kol. Existuje i toto doplňkové pravidlo: Jestliže v prvním hodu hodíte dvě šestky, můžete jednu šestku otočit na jedničku.

Bankéř

Každý má 5 hody. Kostky se hází jednotlivě. Při hodech můžete jednou sčítat, jednou odečítat, jednou násobit a jednou dělit, a vždy sami rozhodnete, v jakém pořadí tyto početní úkony proběhnou.

Příklad: Pokud máte po prvních 2 hodech na stole čísla 2 a 5, sečtete je a získáte číslo 7. Pokud se po třetím hodu objeví jednička, doporučuje se dělení. Číslo 7 zůstává. Jestliže v dalším hodu hodíte 6, budete násobit, a dosáhnete 42. Po posledním hodu budete ještě muset odečíst. Řekněme, že hodíte 3, konečný výsledek pak bude 39 bodů. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Protože při dělení často vznikají necelá čísla, je třeba před začátkem hry dohodnout, zda se bude zaokrouhlovat nahoru nebo dolů.

Vabank

Pro 2 a více hráčů

Ke hře potřebujete: 5 kostek, tužku a notýsek, pro každého hráče stejný počet žetonů (např. sirky, kolečka z jiných her apod.)

Cíl hry: Cílem hry je spojit pět bodů na postupně hozených kostkách pomocí čtyř početních operací tak, aby vznikl co nejvyšší výsledek.

Příprava na hru a průběh: Každý hodí kostkou a hráč s nejvyšším hozeným číslem převezme „bank“. Každý hráč předá bankéři banku vklad ve výši 20 žetonů. Ten nyní začne postupně za každého hráče házet kostky tak, že na stůl hází jednu kostku za druhou. Hráč, za kterého bankéř právě hází, se pokusí dosáhnout za použití všech čtyř základních početních operací co nejvyššího počtu bodů. Může vždy jednou sčítat, odečítat, násobit a dělit, přičemž o pořadí těchto úkonů rozhoduje sám.

Příklad jedné hry: Bankéř hodí první kostkou „4“, druhou pak „2“. Po druhém hodu se hráč rozhodne, jaký početní úkon se pro obě čísla použije – vybere násobení, a získá tak 8 bodů (4×2). Třetí kostkou hodí bankéř „6“, kterou

hráč po krátkém přemýšlení přičte: $8 + 6 = 14$. (Pro čtvrtý hod nyní zůstávají pouze početní operace „odčítání“ a „dělení“!). Čtvrtý hod přinese „4“, kterou hráč odečte: $14 - 4 = 10$. Tato hodnota se musí na závěr vydělit hodnotou na poslední vržené kostce, kde se objeví „2“, a vznikne tak výsledek 5. Bankéř si u příslušného hráče zapíše do seznamu číslo 5, a začíná stejná hra s dalším hráčem. Ten, kdo po dokončení celého kola dosáhl nejvyššího počtu bodů, si může vzít celý vklad. Stává se vítězem tohoto kola. Další kolo začíná s novým bankéřem.

Yatzy

Hraje se s 5 kostkami. Každý hráč má vždy 3 hody. Po prvním a druhém hodu může nechat kostky se správnými čísly ležet. Při třetím hodu je možné použít i kostky, které hráč předtím odložil. Hra může probíhat v libovolném pořadí, tzn. že naházené kostky se zapisují do políček v hrací tabulce podle požadavku hráče a splněných podmínek, nebo se hraje postupně, tedy v předepsaném pořadí. Nesplněná pole se proškrtnou bez hodnoty.

Podmínky:

Jedničky = zapisují se body za kostky s počtem „1“.

Dvojky = zapisují se body za kostky s počtem „2“.

Trojky, čtyřky, pětky, šestek = viz výše. Po dokončení se pak stanoví mezisoučet.

Bonus = 25 bodů, pokud mezisoučet činí alespoň 63 bodů.
Pak se stanoví celkový součet za 1. část.

1 pár = zapíše se pouze body ze pár stejných čísel.

2 páry = zapíše se pouze body ze dvou párů stejných čísel.

Trojice = zapíše se pouze body za tři stejná čísla.

Čtveřice = zapíše se pouze body za čtyři stejná čísla.

Full house = zapíše se všechny body, pokud hráč hodil „1 pár“ a „trojici“.

Malá postupka = 15 bodů, pokud hráč hodí 1–2–3–4–5.

Velká postupka = 20 bodů, pokud hráč hodí 2–3–4–5–6.

Pětice = nezávisle na tom, jaké hodnoty jsou na kostkách, hráč získá 50 bodů, pokud se mu podaří hodit 5 kostek se stejnou hodnotou.

Šance = hráč se snaží naházet na kostkách co nejvyšší počet bodů.
(Tato možnost se většinou používá při jinak nepoužitelné sestavě kostek

nebo
v případě vysokých čísel.)

Konečný součet = stanovte mezisoučet 2. části a sečtěte s mezisoučtem 1. části.
Vítězem se stane hráč s nejvyšším počtem bodů.