

Mlin

Za dva igrača

U igru spadaju: 1 ploča za igru, 9 bijelih i 9 crnih figurica

Svaki igrač dobiva 9 figurica iste boje. Na slobodnu točku polja za igru naizmjenično se prema boji stavlja po 1 figurica. Pritom svaki igrač mora već pokušati napraviti niz od 3 figurice u jednoj liniji – mlin.

Kad su sve figurice na polju za igru, onda se izmjenično povlači po jedna figurica duž linije prema susjednom slobodnom polju, opet s ciljem dobivanja mlina. Igrač koji uspije napraviti mlin smije uzeti figuricu protivnika s ploče za igru, ali ne iz zatvorenog mlina protivnika. Mlin se može otvoriti onoliko puta koliko želite, i kod sljedećeg poteza opet zatvoriti. Igrač koji ponovno zatvara mlin, protivniku smije ponovno uzeti jednu figuricu. Ako igrač ima još samo tri figurice, može

„skakati“ tj. s figuricom može zauzeti praznu točku po želji, ali samo ako je njegov red u igri. Ako igrač ima još samo 3 figurice na polju za igru i ako one čine mlin, kod sljedećeg poteza mora otvoriti svoj mlin, čak i ako mu se tada uzima figurica i gubi igru. Pobjednik je igrač koji protivniku figuricama onemogućući sljedeći potez ili koji protivniku uzme sve figurice – tako da ostane na 2 figurice.

Mlin s kockicama

Svakom igraču je potrebno 9 figurica. Osim toga, za igru su potrebne tri kockice. Prije stavljanja figurica jedanput se bacaju sve 3 kockice. Igrači igraju naizmjenično. Ako bacanjem kockica dobije 4, 5 i 6 ili 2 x 3 i 1 x 6 ili 2 x 2 i 1 x 5 ili 2 x 1 i 1 x 4, igrač može iz mlina protivnika uzeti jednu figuricu i na njezino mjesto staviti svoju. Ako igrač time može zatvoriti svoj mlin, smije uzeti još jednu figuricu protivnika. Kod drugih kombinacija bacanja kockica uvijek se smije staviti samo jedna figurica. Kada se stave sve figurice, igra se nastavlja prema uobičajenim pravilima.

Mlin uz skakanje

Svaki igrač upotrebljava 3 figurice. 6 figurica postavljaju se kako je prikazano na sljedećoj slici. Igrači naizmjenično svojim figuricama skaču na drugo polje prema želji. Pobjednik je igrač koji prvi zatvori mlin.

Hajka

Jedan igrač ima 3 bijele figurice, a drugi igrač 7 crnih figurica. 10 figurica postavljaju se kako je prikazano na sljedećoj slici. Igrač sa 7 crnih figurica mora pokušati napraviti potez tako da može napraviti mlin. Pritom se ne računaju mlinovi nastali pri stavljanju figurica. Igrač s 3 bijele figurice mora pokušati sprječiti protivnika da napravi mlin i pritom smije skakati na bilo koje polje po želji. Ako igrač sa crnim figuricama uspije napraviti mlin u 15 poteza, pobijedio je, pobjednik je u suprotnom igrač s bijelim figuricama.

Dama

Za dva igrača

U igru spadaju: 1 ploča za igru, 12 bijelih i crnih figurica

Igrači sjedaju jedan naspram drugoga. Ploča za igru stavlja se u sredinu tako da se desno dolje nalazi svijetlo polje. Zatim se na tamna polja ploče za igru ispred igrača stavlja dvaput po 12 figurica (svaki igrač u svojoj boji). Oba niza polja u sredini tako ostaju slobodna. Igrači naizmjenično igraju prema naprijed. Igru započinje igrač sa svijetlom bojom. Figurice se smiju pomicati za jedno tamno polje. Protivničke figurice iza kojih se nalazi slobodno polje moraju se preskočiti. Preskočena figurica protivnika zatim se izbacuje iz igre. Ako se između dviju figurica protivnika nalazi slobodno polje, dvostrukim potezom moraju se preskočiti i dvije figurice protivnika. Iz igre se zatim izbacuju obje figurice protivnika.

Cilj igre je s jednom ili više figurica stići na rub polja za igru na suprotnoj strani (na strani protivnika). Čim figurica tamo stigne na zadnji niz polja, postaje „Dama“. Odnosna figurica označava se (npr. stavljanjem dviju figurica jednu na drugu). Za razliku od normalnih figurica, dama se smije pomicati preko više tamnih polja, uključujući i unatrag. Kad dama može preskočiti jednu ili više figurica protivnika i kad se može staviti neposredno na polje iza zadnje figurice, preskočene figurice smiju se maknuti s polja. I dama mora kod postojeće prilike preskočiti figurice protivnika. Tijekom igre odlučujuće je protivniku postavljati zamke, na primjer da jedan igrač prisili drugog igrača da makne njegovu vlastitu običnu figuricu, kako bi on nakon toga mogao maknuti protivnikovu damu. Gubitnik je igrač koji u igri više nema figurica i dama. Strateški vladajući položaj može se dobiti ako se kontrolira dijagonala polja za igru koja se sastoji od 8 tamnih polja.

Dama u kutu

Igrači stavljaju ploču za igru preko kuta. Svaki igrač stoga ispred sebe mora imati crno polje u kutu. Igra se s 9 figurica koje se stavljaju sa suprotnih strana na crna polja u kutovima. Dakle, u oba kuta sada se nalaze po tri niza na suprotnim stranama (1 × 1 polje, 1 × 3 polja, 1 × 5 polja). Zadatak igre je da se vlastite figurice dovedu u kut protivnika i time zauzmu položaji suigrača. Međutim, figurice se smiju pomicati po samo jedno crno ili bijelo polje. Figurice se ne smiju pomicati unatrag. Figurice protivnika smiju se preskakati (bez izbacivanja iz igre) ako je polje koje se nalazi iza njih slobodno. Vlastite se figurice međutim ne mogu preskakati. Pobjednik je igrač koji prvi zauzme 9 polja u kutu protivnika.

Poražena dama (također: obrnuta dama)

Igra dame u kojoj se mora pokušati što je moguće brže izgubiti figurice. Pobjednik je igrač koji prvi izgubi sve figurice s ploče.

Vuk i ovce

Za dva igrača

Za ovu igru koriste se samo crna polja ploče za damu. Zadatak igre je okružiti vuka tako da više ne može napraviti nijedan potez. Za vuka se može upotrijebiti crna figurica dame, a za 4 ovce po jedna bijela figurica dame. Na početku igre 4 ovce nalaze se na četiri crna polja u prvom redu. Vuk se stavlja na crno polje po želji ispred ovaca, dakle otprilike jedan ili dva reda ispred. Sada se ovce počinju pomicati (samo) naprijed. Vuk se međutim smije pomicati naprijed i natrag. Igrač koji je na redu smije napraviti samo jedan potez i ne smije skakati. Ovce vuka trebaju okružiti tako da on više ne može napraviti nijedan potez. Ovce je pritom potrebno pomicati što je moguće bliže jednu drugoj. Naime, vuk je pobjednik ako mu uspije probiti red ovaca. Jer ovce se ne smiju pomicati unatrag.

Francuska dama

Za razliku od uobičajene igre dame, igrači ovdje figurice smiju pomicati samo naprijed, ali smiju rušiti figurice protivnika naprijed i unatrag. U svakom slučaju igrač mora srušiti figuricu protivnika, čak i kad je moguće istodobno srušiti više figurica jednu za drugom. Figurice se ruše dijagonalno, ali i preko kuta u cik-cak skoku.

Talijanska dama

Varijanta „Talijanska dama“ poznata je od 16. stoljeća. Na ploču se stavlja po 12 figurica koje se pomiču samo naprijed. Napomena! Samo dame mogu rušiti druge dame, obične figurice ne. U slučaju više mogućnosti figurice se moraju rušiti uvijek tako da se sruši većina protivničkih figurica.

Tko ima 6 ...?

Za 2 - 4 igrača

U igru spadaju: 1 ploča za igru, 16 figurica za igru, 1 kockica

Ovu uzbudljivu i interesantnu igru na ploči za djecu i odrasle jednostavno je igrati. Polje za igru stavlja se u sredinu. Svaki igrač uzima 4 figurice u jednoj boji i zauzima odgovarajuća 4 polja u kutu. Zatim se kockica naizmjenično baca dok netko od igrača ne dobije 6. Taj igrač započinje igru. Cilj je da igrač svoje 4 figurice jednom oko polja za igru što brže dovede u „luku“ u svojoj boji. Igrači jedanput bacaju kockicu jedan za drugim u smjeru kretanja kazaljki na satu. Zatim svaki igrač figuricu po želji u svojoj boji pomiče na polje u skladu s dobivenim brojem pri bacanju kockice. Ako igrač sa svojom figuricom pogodi polje na kojem se nalazi figurica drugog igrača, drugi igrač svoju figuricu mora izbaciti iz igre, a time ponovno preći dug put preko cijelog polja. Ako je polje zauzeto vlastitom figuricom, taj potez ne može se izvesti i odnosni igrač mora pomaknuti drugu figuricu. Vlastite figurice i figurice drugih igrača u pravilu se smiju preskakati.

Kako bi igra bila još interesantnija, igrači se na početku igre mogu dodatno dogovoriti:

- da se nakon dobivenog broja 6 kockica smije bacati još jedanput,
- da se pri ulasku u vlastitu „luku“ mora dobiti točno broj koji je potreban,
- da igrači na početku igre svoje figurice smiju staviti na polje za igru tek kada bacanjem kockice dobiju prethodno dogovoreni broj (npr. 1, 3 ili 6).

Pobjednik je igrač koji prvi sve svoje 4 figurice sigurno dovede u svoju „luku“.

Igra ljestvi

Omiljena igra s kockicama za djecu u dobi od 5 godina nadalje.

U igru spadaju: ploča za igru, 1 kockica, 4 figurice za igru

Priprema za igru: svaki igrač dobiva jednu figuricu u jednoj boji koja se stavlja ispred početnog polja. (Igru mogu igrati i više od 4 igrača. Za to je potrebno uzeti dodatne figurice u drugim bojama).

Tijek igre: igru započinje najmlađi igrač, a zatim kockicu bacaju redom ukруг drugi igrači. Svaki igrač pomiče figuricu za onoliko polja koliko je dobio bacanjem kockice. Na jednom polju može se nalaziti bilo koji broj figurica, „izbacivanje“ protivničkih figura ne postoji. Ako neka figurica dospjeje na posebno polje, pomiče se naprijed ili ponovno natrag.

Objašnjenje:

naprijed se ide s: polja 1 na polje 21, polja 6 na polje 15, polja 11 na polje 28, polja 19 na polje 52, polja 31 na polje 52, polja 46 na polje 63, polja 57 na polje 73 i polja 67 na polje 80.

Natrag se ide s: polja 13 na polje 8, polja 35 na polje 16, polja 50 na polje 44, polja 55 na polje 38, polja 75 na polje 70 i polja 78 na polje 59.

Pobjednik je igrač koji prvi dođe na ciljno polje.

Igre s 1 kockicom

Dosadnjaković

Svaki igrač baca dok ne dobije 1, ali najviše deset puta. Pobjednik je igrač s najmanje bacanja.

Veliki kućni brojevi

Svaki igrač ima 3 bacanja. Kod prvog bacanja igrač se još može odlučiti za sve mogućnosti: hoće li se dobivene točkice upisivati na prvom mjestu (stotice), drugom mjestu (desetice) ili trećem mjestu (jedinice). Nakon 3. bacanja nastaje trocifreni broj (kućni broj). Pobjednik je igrač s najvećim kućnim brojem.

Jule

Igra za više igrača. Igrači bacaju kockicu redom u krug. Igrači pokušavaju što je moguće brže baciti sve točkice od 1 do 6, a zatim unatrag u ispravnom redosljedom. Ako igrač pri bacanju dobije npr. 1, bilježi taj broj i pri sljedećem bacanju mora dobiti 2. Ako to nije slučaj, kockicu preuzima sljedeći igrač i tako dalje. Igrač koji zabilježi sve brojeve od 1 do 6, započinje uzvratnu igru. Pobjednik je igrač koji prvi ponovno prekrži niz brojeva.

Quinze 15

Igra se redom u krug. Svaki igrač baca kockicu onoliko puta dok ne skupi 15 točkica ili broj točkica koji je najbliže ispod tog broja. Ako igrač sakupi više od 15 točkica, ispada iz igre. Pobjednik je igrač koji prvi sakupi 15 točkica. Ako nijedan igrač ne dobije broj 15, pobjednik je igrač s najbližim brojem točkica.

Napast

Priprema za igru i tijek igre: na sredini stola za sve igrače kao predložak leži slika sljedeće napasti koju je moguće naslikati s točno 13 poteza: svaki igrač odabire broj između 1 i 6 i bilježi ga na svoj listić. Sada se baca kockica redosljedom u krug, a svaki igrač ima jedno bacanje. Ako igrač bacanjem kockice dobije odabrani broj, na svom listiću jednim potezom smije nacrtati jedan od 13 dijelova napasti, najprije trup, zatim glavu, oči, ticala, noge i na kraju rep. Pobjednik je igrač koji prvi nacrtat svoju napast.

Igre s 2 kockice

Zvijezde

Igrači bacaju kockicu redom u krug. Broje se samo jedinice. Pobjednik je igrač koji je nakon 5 ili 10 krugova bacio najviše jedinica.

Nespretnjaković i Zločka

Igra se redom u krug. Najprije se bacaju kockice za Nespretnjakovića: potrebno je sa što manje bacanja dobiti „pljus“ (jednak broj točkica na obje kockice). Ako se to dogodi, potrebno je postići i Zločku, tj. točkice obju kockica zajedno moraju dati zbir 7. Pobjednik je igrač kojem prvom uspije dobiti oba rezultata ispravnim redosljedom.

Sve devetke

Za 2 ili više igrača

U igru spadaju: 2 kockice, jedinice za brojanje (npr. drveni štapići, figurice ili sl.)

Cilj igre: svaki igrač mora pokušati da se u drugoj fazi igre što je moguće prije riješi drvenih štapića osvojenih u prvoj fazi igre.

Priprema za igru i tijek igre: za početak se na sredinu stola stavlja 9 jedinica za brojanje. Svaki igrač po krugu ima jedno bacanje s dvjema kockicama. Ako igrač u tom bacanju dobije više od 9 točkica, mora uzeti onoliko jedinica za brojanje, za koliko je bacanje prekoračilo broj 9. Dakle, kod 10 točkica igrač uzima 1 jedinicu za brojanje, kod 11 dvije jedinice za brojanje i kod 12 točkica tri jedinice za brojanje. Kod bacanja s točno 9 točkica ili manje igrač ne uzima ništa i prosljeđuje čašu s kockicama dalje. Igra se nastavlja sve do podjele svih jedinica za brojanje.

Sada je na redu druga faza igre: svi igrači koji nisu dobili nijednu jedinicu za brojanje ispadaju. Bacanje kockice nastavlja se na isti način kao i u prvoj fazi uz jednu razliku: dobivene točkice iznad 9 sada se obrnuto vrednuju, tj. jedinice za brojanje smiju se ponovno vratiti.

Pobjednik je igrač koji se najprije oslobodi jedinica za brojanje.

Jedanaest gore

U igru spadaju: jedinice za brojanje (npr. drveni štapići, figurice ili sl.)

Svaki igrač ulaze 5 jedinica za brojanje u blagajnu. Igrač koji bacanjem kockice dobije 11 točkica, dobiva cijeli sadržaj blagajne. Igrač koji bacanjem kockice dobije 12, udvostručuje sadržaj blagajne. Svi igrači koji ostanu ispod 11, iznos razlike do 11 moraju staviti u blagajnu (npr. kod bačenih 5 točkica, šest jedinica za brojanje).

Igre s 3 kockice

Niz

Igra se redom u krug. Svaki igrač triput smije bacati kockice. Vrednuju se samo nizovi, dakle uobičajeni slijed brojeva: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Pobjednik je igrač koji osvoji najveći broj točkica. Igrači se prethodno mogu dogovoriti da igrač nakon prvog ili drugog bacanja ostavi jednu kockicu ili dvije kockice i zatim nastavi igru samo s dvjema kockicama ili s jednom kockicom.

Car Neron

Za dva igrača

Igrači naizmjenično bacaju kockice, a igru započinje igrač koji prvi dobije šesticu. Kockicu s dobivenom šesticom igrač odlaze na stranu i s preostalim kockicama pokušava dobiti što je moguće veći dopunski broj. Ako igrač u bacanju dobije 5 i 2, kockicu s dobivenim brojem 5 smije ostaviti i pokušati poboljšati broj 2. Ili igrač pokušava poboljšati dobivene brojeve u zadnjem bacanju. Pobjednik je igrač koji dostigne najveći broj točkica.

Božićno drvece

Svaki igrač dobiva 12 žigica/drvenih štapića. Ako igrač u bacanju kockice dobije 1, na svoje božićno drvece (pogledajte sliku) smije staviti jedan drveni štapić i bacati još jedanput. Ako igrač u bacanju kockice ne dobije 1, na redu je sljedeći igrač. Za završetak božićnog drvca potrebno je dvanaest puta dobiti broj 1. Ako igrač u prvom bacanju dobije više jedinica nego što je potrebno, treba maknuti onoliko drvenih štapića koliko je dobio viška jedinica. Primjer: zadnja žigica nedostaje i igrač u bacanju dobije tricu (3 jedinice). Igrač sada mora staviti jedan drveni štapić, a ponovno maknuti dva. Za završetak drvca igrač sada treba još dvaput dobiti jedinicu. Pobjednik je igrač koji prvi završi svoje drvece.

Jednaki brojevi

Svaki igrač ima 3 bacanja. Vrednuju se samo jednaki brojevi. 5 – 5 vrednuju se kao 5, a 3 – 3 kao 3. Triplet se vrednuje četverostruko. 6 – 6 – 6 vrednuju se kao 24.

Matematika

Kockica se baca redom u krug, a svaki igrač smije bacati četiri puta. Nakon svakog bacanja zbrajaju se točkice i zbir se označava prema redoslijedu bacanja s a, b, c, d.

Primjer za izračun: formula $a + b \times c : d =$ ocjena.

Primjer računanja:

1. Bacanje (a) = 7 točkica
2. Bacanje (b) = 5 točkica
3. Bacanje (c) = 9 točkica

4. Bacanje (d) = 4 točkice
 $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (ocjena)
 Pobjednik kruga je igrač s najvećom ocjenom.

List djeteline

U igru spadaju: jedinice za brojanje (npr. drveni štapići, figurice ili sl.)
 Igra za tri osobe. Najprije se na sredinu stola stavi 11 jedinica za brojanje. Kockica se baca redom u krug. Igrač koji u bacanju dobije manje od 11 točkica, sa stola smije uzeti 2 jedinice za brojanje. Igrač koji u bacanju dobije više od 11 točkica, mora gledati kako suigrači uzimaju po jednu jedinicu za brojanje. Ako igrač u bacanju dobije točno 11 točkica, nitko ne dobiva ništa. Zadnja (jedanaesta) jedinica za brojanje koja preostane na stolu služi za ubadanje. Ovu jedinicu dobiva igrač koji u bacanju dobije najveći broj točkica. Time pada i odluka ako su do tada 2 igrača dobila jednak broj jedinica za brojanje. Gubitnik je igrač s najmanje jedinica za brojanje.

Blizanke

Kockica se baca redom u krug. Dobivene točkice u bacanju svih igrača kontinuirano se zbrajaju. Gubitnik je igrač koji dostigne ili prekorači broj 66.

Ramba-Zamba

Za 2 ili više igrača

U igru spadaju: 3 kockice, olovka, papir

Cilj igre: unijeti točkice iz triju uzastopnih bacanja u trodijelnu tablicu vrijednosti tako da se dobije što je moguće veći broj.

Priprema za igru i tijek igre: prije početka igre radi se popis igrača na otprilike ovaj način:

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

Prvi igrač na popisu počinje s bacanjem kockice tako da kockicu zakotrlja prema drugom igraču za stolom. Igrač nakon svakog bacanja treba odlučiti u koji će se stupac zabilježiti broj točkica. U stupac „S“ (stotice), u stupac „D“ (desetice) ili u stupac „J“ (jedinice). Na ovaj način nakon trećeg i zadnjeg bacanja dobiva se trocifreni broj koji treba biti što je moguće veći. Najveći broj koji je moguće postići je 666, a najniži 111. Ako igrač u prvom bacanju dobije šesticu, taj broj točkica se naravno unosi u stupac za stotice. Ako igrač na početku dobije niži broj točkica, taj se broj unosi u stupac za desetice ili jedinice - u nadi da će u sljedećem bacanju biti bolje. Igra se nastavlja bacanjem kockice redom. Nakon prethodno dogovorenog broja krugova, svaki igrač zbraja svoje brojeve. Pobjednik igre „Ramba-Zamba“ je igrač koji ima najveći ukupni zbroj.

Igre s 4 kockice

Parovi

U ovoj igri 2 od 4 kockice olovkom se oboje u sivu boju. Bijele su pozitivne, a sive negativne kockice, što znači: igrač zbraja točkice obiju bijelih kockica, a od tog zbira oduzima točkice obiju sivih kockica. Svaki igrač ima 5 bacanja. Unose se i negativni međuzbrojevi. Pobjednik je igrač s najvećim krajnjim zbrojem.

Belzebub

U ovoj igri igra se s 3 bijele kockice protiv jedne sive kockice, „Belzebuba“. Zbrajaju se točkice 3 bijelih kockica i od tog zbroja oduzimaju se točkice sive kockice. Igra se igra u 5 krugova.

Igre s 5 kockica

10.000

Za 2 ili više igrača

U igru spadaju: 5 kockica, papir i olovka za bilježenje broja točkica

Cilj igre: u bacanju što je moguće prije dostići 10.000 bodova - naravno s promijenjenim vrijednostima bacanja.

Priprema za igru i tijek igre: igra se redom s pet kockica. Pobjednik je igrač koji prvi dostigne 10.000 bodova.

Pritom vrijede sljedeće vrijednosti kockice:

Jedinica „1“ = 100 bodova

Petica „5“ = 50 bodova

Tripud „1“ = 1.000 bodova

Tripud „2“ = 200 bodova

Tripud „3“ = 300 bodova

Tripud „4“ = 400 bodova

Tripud „5“ = 500 bodova

Tripud „6“ = 600 bodova

Velika skala = 2.000 bodova (svih pet kockica prikazuju broj točkica u jednom nizu, npr. 1– 2 – 3 – 4 – 5 ili 2 – 3 – 4 – 5 – 6).

Svaki igrač ima do tri bacanja po krugu. Igrač pritom nakon svakog bacanja treba odlučiti koje će kockice ostaviti da leže i s kojima će nastaviti bacanje. Kockice koje se ostave ne smiju se više upotrebljavati pri drugom ili trećem bacanju. Nakon trećeg bacanja broje se bodovi (npr. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, pojedinačne točkice se ne broje; daje ukupno 500 bodova u ovom krugu). Pobjednik igre je igrač koji prvi dostigne ili prekorači broj 10.000.

Chicago

Za 2 ili više igrača

U igru spadaju: 5 kockica, listić, olovka

Cilj igre: kod igre Chicago pobjednik je igrač koji prvi dobije ukupan zbroj od 1.000 bodova. Priprema za igru i tijek igre: najprije se radi popis svih igrača na koji se bilježe postignuti bodovi. Jedinica u igri Chicago broji se 100 bodova, a šestica 60 bodova. Sve ostale točkice broje se normalno. Svaki igrač ima maksimalno 3 bacanja po krugu. Pritom igrač tripud uzastopno može upotrijebiti svih 5 kockica, ali može i „zadržati“ bačene kockice s povoljnim brojem i nastaviti samo s preostalim kockicama. Kockice koje su zadržane na stolu ne smiju se više uzimati. Ako igrač vjeruje da će već nakon dva bacanja ili čak nakon prvog bacanja imati dovoljno bodova, može prestati s bacanjem. Sljedeći igrači onda imaju isto samo dva bacanja ili jedno bacanje kao i prvi igrač. Sljedeći krug otvara sljedeći igrač na redu koji određuje broj bacanja za taj krug. Svakom igraču bilježi se postignuti broj bodova, odnosno dodaje se rezultatu iz prethodnih krugova. Postoji još jedno dodatno pravilo: ako igrač u prvom bacanju dobije dvije šestice, jednu šesticu smije pretvoriti u jednu jedinicu.

Bankar

Svaki igrač ima 5 bacanja. Kockice se bacaju pojedinačno. Kod bacanja se smije jedanput zbrajati, jedanput oduzimati, jedanput množiti i jedanput dijeliti i odlučiti kojim će se redoslijedom primjenjivati vrste računanja.

Primjer: ako nakon prva 2 bacanja na stolu leže brojevi 2 i 5, ti će se brojevi zbrojiti i dobit će se broj 7. Ako se u trećem bacanju dobije 1, preporučljivo je da se tim brojem podijeli. Broj ostaje 7. Ako se u četvrtom bacanju dobije 6, onda se množi i rezultat je 42. U zadnjem bacanju preostalo je još samo oduzimanje. Ako se u tom bacanju dobije 3, krajnji rezultat je 39 bodova. Pobjednik je igrač koji ima najveći krajnji rezultat. Budući da svako dijeljenje ne daje cijeli rezultat, na početku igre igrači se dogovaraju hoće li se broj zaokružiti naviše ili naniže.

Stavljanje na kocku

Za 2 ili više igrača

U igru spadaju: 5 kockica, olovka i listić, za svakog igrača jednak zbroj jedinica za brojanje (npr. drveni štapići, žetoni za igru i sl.)

Cilj igre: igrač pokušava broj točkica iz pet uzastopnih bacanja pomoću četiriju računskih operacija povezati tako da postigne najveći mogući rezultat.

Priprema za igru i tijek igre: bacanjem za najveći broj, određuje se igrač koji kao prvi preuzima „banku“. Svaki igrač „igraču bankaru“ daje svoj ulog od 20 jedinica za brojanje. Taj igrač sada započinje redom bacati za svakog igrača bacanjem kockice prema drugom igraču za stolom. Igrač za kojeg „igrač bankar“ baca kockicu pritom mora pokušati uz primjenu svih četiriju osnovnih računskih operacija postići što je moguće veći broj bodova. Igrač smije samo jednom zbrajati, oduzimati, množiti i dijeliti, pri čemu redoslijed nije bitan.

Ovdje je jedan primjer za igru: „Igrač bankar“ u bacanju s prvom kockicom dobiva „4“, a s drugom kockicom „2“. Nakon drugog bacanja odlučuje se koja će se računski operacija upotrijebiti za ta dva broja - brojevi se množe i dobiva se broj 8 (4×2). U trećem bacanju „igrač bankar“ dobiva broj „6“ koji se

nakon kraćeg razmišljanja zbraja: $8 + 6 = 14$. (Za četvrto bacanje sada ostaju još računске operacije „Oduzimanje“ i „Dijeljenje“!). U četvrtom bacanju dobiva se broj „4“ koji se oduzima: $14 - 4 = 10$. Ovaj rezultat se na kraju mora podijeliti s vrijednošću petog bacanja, brojem „2“, pri čemu se dobiva krajnji rezultat 5. „Igrač bankar“ bilježi na popis igrača izrađen na početku igre za odnosnog igrača broj 5 i započinje istu igru sa sljedećim igračem. Igrač koji je nakon jednog kruga postigao najveći rezultat, smije uzeti cijeli ulog. Taj igrač je pobjednik kruga igre. Novi krug započinje s novim „igračem bankarom“.

Yatzy

Igra se s 5 kockica. Igrač ima do 3 slobodna bacanja. Nakon prvog i drugog bacanja mogu se zadržati vrijednosti koje se čine povoljnima. Kod sljedećeg bacanja smiju se ponovno upotrebljavati kockice koje su prethodno zadržane. Igra se odvija „po slobodnom izboru“, tj. dobivene vrijednosti se prema odabiru igrača i ispunjavanju uvjeta unose u slobodno polje bloka za igru ili se igra „odozgo prema dolje“ prethodno dogovorenim redosljedom. Neispunjeni uvjeti križaju se kao bezvrijedni.

Uvjeti:

Jedinica = unose se bodovi kockica s brojem točkica „1“.

Dvica = unose se bodovi kockica s brojem točkica „2“.

Trica, četvorka, petica, šestice = kao i prethodno. Zatim se izračunava međuzbroj.

Bonus = 25 bodova ako međuzbroj iznosi najmanje 63 boda.
Zatim se računa ukupan zbroj 1. dijela.

1 par = unose se samo bodovi dviju jednako dobivenih kockica.

2 para = unose se samo bodovi dvaju parova točkica.

Tri jednaka broja = unose se samo bodovi triju jednako dobivenih kockica.

Četiri jednaka broja = unose se samo bodovi četiriju jednako dobivenih kockica.

Ful = unose se svi bodovi ako se dobije „1 par“ i „tri jednaka broja“.

Mala skala = 15 bodova ako se dobije 1–2–3–4–5.

Velika skala = 20 bodova ako se dobije 2–3–4–5–6.

5 x isti broj = neovisno o dobivenom broju točkica ovdje se unosi 50 bodova ako se na svim kockicama dobije ista vrijednost.

Šansa = ovdje se može unijeti broj točkica kockice po odabiru.
(Ova mogućnost koristi se najčešće kod drukčijeg neuporabivog zbroja

ili
kod velikog broja točkica.)

Krajnji zbroj = izračunati međuzbroj 2. dijela i zbrojiti ga s međuzbrojem 1. dijela.
Pobjednik je igrač s najvećim ukupnim brojem bodova.