

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 przesuwają 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.

Polowanie 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 zbitia zwykłego piona, 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.

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 pozycje. Piony wolno jednak przesuwać 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.

Wybitka (również: warcaby odwrócone)

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

Wilk i owce

Dla 2 graczy

W tej grze używa się tylko czarnych pól planszy do gry w warcaby. Zadanie polega na okrążeniu 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, przesuając 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 okrążyć wilka, tak aby nie mógł już wykonać żadnego ruchu. W trakcie okrążania owce powinny zachować możliwie zwarty szyk. 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 okrążenie 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.

Aby 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 wcześniej 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 15, 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 cyferek.

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 weszka 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, z których składa się weszka, zaczynając od tułowia. Następnie rysuje głowę, oczy, czułki, odnóża i na końcu ogon. Kto jako pierwszy ukończy swoją weszka, wygrywa grę.

Gry z 2 kośćmi

Gwiazdy

Gracze kolejno rzucają kością. Liczone są tylko jedyne. 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. graczowi wolno odłożyć jednostki z powrotem na stół.

Kto jako pierwszy pozbedzie się jednostek, zostaje zwycięzcą.

Jedenaście do potęgi

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

Każdy wpłaca 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 jedynek, 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 wyrzuca 3 jedynki. 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 – 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 kolejki.

Koniczynka

W zestawie do gry: jednostki (np. zapałki, 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. Przegrzywa ten, kto mógł pobrać najmniej jednostek.

Mania czy Ania

Gracze kolejno rzucają kośćmi. Wyrzucone liczby oczek wszystkich uczestników gry są sumowane na bieżąco. Przegrzywa 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:

Miki			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 wpiszemy 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 lub 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. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, 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. Jedynek 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 wykorzystać. 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.

Bankier

Każdy gracz ma 5 rzutów. Kości rzucać są pojedynczo. W czasie wykonywania rzutów możemy raz dodać, raz odjąć, raz pomnożyć i raz podzielić – to my decydujemy, w jakiej kolejności zastosujemy określone działanie matematyczne. **Przykład:** po pierwszych dwóch rzutach na stole leżą dwie kości z cyframi 2 i 5. Po ich zsumowaniu otrzymujemy liczbę 7. Jeżeli w trzecim rzucie zostanie wyrzucona cyfra 1, warto zastosować dzielenie. Liczba 7 pozostaje. Jeżeli czwarty rzut przyniesie szóstkę, można wykonać mnożenie, uzyskując wynik 42. W przypadku ostatniego rzutu wystarczy jeszcze tylko odjąć. Przyjmując, że wyrzuci się 3 oczka, wynik końcowy wyniesie wówczas 39 punktów. Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem końcowym. Ponieważ nie każde dzielenie daje całe punkty, należy przed rozpoczęciem gry ustalić, czy wyniki będą zaokrąglane w górę czy w dół.

Gra va banque

Dla 2 i więcej graczy

W zestawie do gry: 5 kości z oczkami, ołówek, kartka do notatek i dla każdego gracza taka sama ilość jednostek (np. zapalki, żetony do gry itp.)

Cel gry: postarać się połączyć pięć wyrzuconych kolejno liczb oczek przy pomocy czterech działań matematycznych w taki sposób, aby uzyskać możliwie wysoki wynik.

Przygotowanie do gry i przebieg gry: gracze rzucają kośćmi i ten kto wyrzuci najwyższą liczbę oczek, jako pierwszy przejmuje „bank”. Każdy gracz przekazuje swoją stawkę w wysokości 20 jednostek „bankierowi”, który zaczyna rzucać kośćmi po kolei za każdego gracza, wyrzucając na stół jedną kość po drugiej. Gracz, w imieniu którego rzuca „bankier”, musi w tym czasie próbować uzyskać możliwie wysoką liczbę punktów, wykorzystując do tego celu wszystkie cztery podstawowe działania matematyczne. Wolno mu jednak tylko raz dodać, odjąć, pomnożyć i podzielić, przy czym kolejność nie odgrywa żadnej roli.

Przykład gry: „bankier” wyrzuca pierwszą kością „4”, a drugą kością „2”. Po drugim rzucie decydujemy, jakie działanie wstawić między obie cyfry – jeżeli je pomnożymy, otrzymamy wynik 8 (4×2). W trzecim rzucie „bankier” uzyskał cyfrę „6”, którą

po krótkim namyśle dodajemy do uzyskanego wcześniej wyniku: $8 + 6 = 14$. (w czwartym rzucie pozostają jeszcze tylko dwie operacje: odejmowanie i dzielenie!). Czwarty rzut daje wartość „4”, którą odejmujemy: $14 - 4 = 10$. Uzyskany wynik należy na koniec podzielić przez wartość piątego rzutu, którą jest „2”, otrzymując wynik 5. Na utworzonej na początku liście graczy „bankier” notuje cyfrę 5 przy imieniu danego gracza i rozpoczyna tę samą grę z następnym graczem. Kto po zakończeniu kolejki uzyska najwyższy wynik, zgarnia całą pulę z banku, zostając zwycięzcą kolejki. Rozpoczyna się nowa kolejka z nowym „bankierem”.

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:

Jedynki = 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 wszystkie 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.