

# Moara (Țintar)

Pentru 2 jucători

Pentru acest joc este nevoie de: 1 tablă de joc, 9 piese albe și 9 piese negre

Fiecare jucător primește 9 piese de aceeași culoare. Jucătorii plasează pe rând câte 1 piesă pe un punct liber de pe tabla de joc. Fiecare jucător încearcă să formeze un șir de 3 piese de-a lungul uneia din liniile tablei – configurație numită „moară”.

Dacă toate piesele sunt plasate pe tabla de joc, jucătorii își mută, pe rând, una dintre piese de-a lungul unei linii către un punct adiacent liber, în continuare în încercarea de a construi o moară. Jucătorul care a reușit să construiască o moară poate elimina una dintre piesele oponentului de pe tabla de joc, însă nu poate elimina o piesă dintr-o moară deja închisă a oponentului. O moară poate fi deschisă de nenumărate ori și închisă la loc în turul următor. Dacă închiși din nou o moară, poți elimina o altă piesă a oponentului de pe tabla de joc. Dacă un jucător a rămas cu doar 3 piese, acesta poate

„sări”, adică poate ocupa orice punct liber cu câte o piesă, însă numai dacă este rândul său. Dacă un jucător mai are doar 3 piese rămase pe tabla de joc iar acestea formează o moară, jucătorul trebuie să-și deschidă moara în turul următor, chiar dacă astfel îi va fi eliminată o piesă, urmând să piardă jocul. Câștigătorul este cel care își blochează oponentul cu ajutorul pieselor în așa fel încât acesta să nu mai poată face nicio mutare sau dacă oponentul a rămas cu doar 2 piese pe tablă.

## Țintar cu zaruri

Fiecare jucător are nevoie de 9 piese. Pentru acest joc sunt necesare și trei zaruri. În faza de început a jocului, se aruncă o dată cu toate cele 3 zaruri. Jucătorii joacă pe rând. Dacă rezultatul zarurilor este 4, 5 și 6 sau 2 x 3 și 1 x 6 sau 2 x 2 și 1 x 5 sau 2 x 1 și 1 x 4, jucătorul poate elimina o piesă dintr-o moară a unui oponent și poate plasa o piesă proprie pe acest punct. Dacă jucătorul poate închide o moară proprie, acesta poate elimina o altă piesă dintr-o moară a oponentului. Pentru restul combinațiilor de zaruri, o singură piesă poate fi plasată o dată. Dacă toate piesele sunt plasate, în continuare se aplică regulile jocului normal.

## Țintar cu salturi

Fiecare jucător are nevoie de 3 piese. Cele 6 piese sunt plasate conform ilustrației alăturate. Jucătorii joacă pe rând și fiecare poate sări cu una dintre piesele proprii pe orice alt punct. Câștigătorul este cel care închide primul o moară.

## Goana

Un jucător are 3 piese albe iar celălalt jucător are 7 piese negre. Cele 10 piese sunt plasate conform ilustrației alăturate. Jucătorul care are 7 piese negre încearcă să le mute astfel încât să construiască o moară. Morile create în faza de început a jocului nu se pun la socoteală. Jucătorul care are 3 piese albe trebuie să împiedice oponentul din a crea o moară. Acest jucător poate sări către orice alt punct de pe tabla de joc. Dacă jucătorul cu piesele negre a reușit să construiască o moară în 15 sau mai puține mutări, acesta este câștigător. În caz contrar, jucătorul cu piesele albe câștigă.

## Dame

Pentru 2 jucători

Pentru acest joc este nevoie de: 1 tablă de joc, 12 piese albe și negre

Jucătorii stau față în față. Tabla de joc este poziționată în mijloc astfel încât să existe un pătrat alb în colțul din dreapta jos. Cele 12 piese din fiecare culoare (fiecare jucător are propria sa culoare) sunt apoi plasate pe pătratele negre de pe tabla de joc în fața fiecărui jucător. Cele două rânduri de pătrate din centru rămân libere. Jucătorii joacă pe rând. Începe jucătorul care joacă cu culoarea albă. Piese pot fi mutate pe diagonală cu câte un pătrat negru. Piese oponentului în spatele cărora există un spațiu liber trebuie sărite. Piesa oponentului peste care s-a sărit trebuie eliminată de pe tabla de joc. Dacă există un spațiu liber între două piese ale oponentului, ambele piese trebuie sărite într-o captură în lanț. Apoi, ambele piese capturate ale oponentului sunt eliminate de pe tabla de joc.

Scopul jocului este de a ajunge la marginea opusă a tablei de joc (pe partea oponentului) cu una sau mai multe piese. De îndată ce o piesă ajunge pe ultimul rând de pătrate, aceasta devine un „rege”. Piesa respectivă se marchează (de ex. prin plasarea a două piese una peste cealaltă). Spre deosebire de piesele normale, regele poate fi mutat peste mai multe pătrate negre – el poate merge și înapoi. Dacă regele a sărit peste una sau mai multe piese ale oponentului și astfel poate fi plasat direct pe pătratul de după ultima piesă, piesele sărite sunt capturate și trebuie eliminate de pe tabla de joc. Și regele trebuie să sară peste piesele oponentului dacă există posibilitatea de a face acest lucru. În timpul jocului este important să îți întinzi curse oponentului, de exemplu prin a-l forța să îți captureze o piesă simplă pentru ca ulterior tu să îi capturezi un rege. Un jucător a pierdut dacă nu mai are piese și regi pe tabla de joc. Poți câștiga o poziție dominantă din punct de vedere strategic dacă controlezi diagonala tablei de joc ce constă din 8 pătrate negre.

## Colțuri

Jucătorii întorc tabla de joc la unghi. Fiecare jucător trebuie astfel să aibă un colț negru orientat către sine. Jocul se joacă cu 9 piese care sunt plasate în colțuri, pe rânduri opuse unul față de celălalt, pe pătratele negre. Astfel, există trei rânduri opuse în ambele colțuri (1 × 1 pătrate, 1 × 3 pătrate, 1 × 5 pătrate). Scopul jocului este să îți plasezi propriile piese în colțul oponentului, ocupând pozițiile celui alt jucător. Totuși, se poate avansa doar cu câte un pătrat negru sau alb. Nu poți să te deplasezi înapoi. Piesele oponentului trebuie sărite (fără a le captura) dacă spațiul din spatele lor este liber. Totuși, propriile piese nu pot fi sărite. Câștigă primul jucător care ocupă cele 9 pătrate din colțul oponentului.

## Dame Învins

Un joc de dame în care obiectivul este să pierzi toate piesele cât se poate de repede. Câștigătorul este primul jucător ale cărui piese sunt eliminate de pe tabla de joc.

## Lupul și oile

Pentru 2 jucători

În acest joc se folosesc doar pătratele negre de pe tabla de joc pentru Dame. Scopul jocului este înconjurarea lupului în așa fel încât acesta să nu mai poată face nicio mutare. Un jucător primește o piesă neagră care reprezintă lupul iar celălalt jucător primește 4 piese albe care reprezintă oile. La începutul jocului, cele 4 oi sunt plasate pe cele patru pătrate negre de pe primul rând. Lupul se poziționează pe orice pătrat negru în fața oilor, deci cu unul sau două rânduri în față. Oile încep jocul și se deplasează (doar) înainte. Lupul, pe de cealaltă parte, se poate deplasa și înainte, și înapoi. Cine este la rând poate doar să mute și nu să sară. Acum, oile ar trebui să încercuiască lupul astfel încât acesta să nu mai poată face nicio mutare. Ele ar trebui să se miște cât mai apropiat posibil. Lupul câștigă dacă reușește să ajungă în spatele oilor, fiindcă oile nu au voie să meargă înapoi.

## Dame franțuzești

Contrar jocului standard de Dame, în această variantă jucătorii se pot deplasa doar înainte, însă pot captura piese și înainte, și înapoi. Dacă un jucător poate să captureze, acesta este obligat să o facă, chiar dacă trebuie să captureze mai multe piese la rând. Capturarea se face pe direcția diagonalelor, dar și peste colțuri într-un salt în zig-zag.

## Dame italienești

Varianta „Dame italienești” este cunoscută încă din secolul 16. Pe tablă se poziționează 12 piese care se pot muta doar înainte. Ce trebuie să rețineți: Regii pot fi capturați doar cu alți regi, nu și cu piesele simple. Atunci când există mai multe posibilități de capturare, jucătorul trebuie să o aleagă pe cea care presupune capturarea celor mai multe piese.

## Cine are 6-le...?

Pentru 2-4 jucători

Pentru acest joc este nevoie de: 1 tablă de joc, 16 figurine de joc, 1 zar

Acest minunat și interesant joc pentru copii și adulți este foarte ușor de jucat. Tabla de joc se așază pe centru. Fiecare jucător ia 4 figurine de joc de o culoare și le plasează pe cele 4 câmpuri din colțurile corespunzătoare. Apoi, fiecare jucător dă cu zarul până când cineva dă un 6. Acest jucător începe jocul. Scopul jocului este de a parcurge cât mai repede tabla de joc cu cele 4 figurine și de a le aduce în „casa” de aceeași culoare. Jucătorii aruncă cu zarul pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Fiecare jucător mută apoi orice figurină cu același număr de spații ca cel indicat de zar. Dacă jucătorul care este la rând ajunge pe un spațiu ocupat deja de figurina unui alt jucător, acesta trebuie să-și elimine figurina din joc și să înceapă din nou întregul parcurs de-a lungul tablei de joc cu această figurină. Dacă un spațiu este ocupat de o altă figurină a jucătorului care este la rând, această mutare nu este permisă și respectivul jucător trebuie să mute o altă figurină. Figurinele proprii și figurinele oponentilor pot fi sărite.

Pentru a face jocul și mai interesant, jucătorii pot stabili următoarele reguli suplimentare la începutul jocului:

- se poate da cu zarul din nou dacă s-a dat un 6,
- intrarea în propria „casă” trebuie să se facă cu numărul exact de spații necesare,
- la începutul jocului, jucătorii pot introduce în joc figurine individuale doar după ce au dat cu zarul un anumit număr stabilit în prealabil (de ex. 1, 3 sau 6).

Câștigătorul este cel care și-a adus primul toate cele 4 figurine în „casă”.

## Șerpi și scări

Un joc cu zaruri distractiv pentru copiii de peste 5 ani.

Pentru acest joc este nevoie de: Tablă de joc, 1 zar, 4 figurine de joc

Pregătirea jocului: Fiecare jucător primește o figurină de o culoare care se plasează în fața câmpului de start. (Pot fi și mai mult de 4 jucători, însă în acest caz trebuie folosiți mai mulți pionii de diferite culori).

Desfășurarea jocului: Jucătorul cel mai tânăr începe, după care toți jucătorii dau pe rând cu zarul. Fiecare jucător avansează pionul cu un număr de spații egal cu numărul indicat pe zar. Pe un spațiu pot fi plasate orice număr de piese, figurinele oponentilor nu pot fi „capturate”. Dacă o figurină este plasată pe un spațiu special, aceasta avansează sau merge înapoi.

Pentru clarificare:

Avansarea are loc astfel: De la spațiul 1 la spațiul 21, de la spațiul 6 la spațiul 15, de la spațiul 11 la spațiul 28, de la spațiul 19 la spațiul 52, de la spațiul 31 la spațiul 52, de la spațiul 46 la spațiul 63, de la spațiul 57 la spațiul 73 și de la spațiul 67 la spațiul 80.

Și mersul înapoi are loc după cum urmează: De la spațiul 13 la spațiul 8, de la spațiul 35 la spațiul 16, de la spațiul 50 la spațiul 44, de la spațiul 55 la spațiul 38, de la spațiul 75 la spațiul 70 și de la spațiul 78 la spațiul 59.

Câștigătorul este cel care atinge primul spațiul țintă.

## Jocuri cu 1 zar

### Crabul

Fiecare jucător dă cu zarul până când dă un 1, însă nu mai mult de zece ori. Câștigătorul este cel care are nevoie de cele mai puține încercări.

### Cel mai mare număr al casei

Fiecare jucător are 3 aruncări de zar. La prima aruncare poți decide pentru toate posibilitățile: dacă numărul de pe fața zarului se va scrie pe prima poziție (sute), pe a doua (zeci) sau pe a treia (unități). După cea de-a treia aruncare se formează un număr de trei cifre (numărul casei). Câștigătorul este cel care a obținut cel mai mare număr al casei.

### Jule

Pentru orice număr de participanți. Jucătorii aruncă cu zarul pe rând. Ei încearcă să obțină cât mai repede posibil toate fețele zarului de la 1 la 6 și înapoi, în ordinea corectă. De exemplu, dacă un jucător aruncă un 1, el notează acest număr și apoi trebuie să dea un 2 la următoarea aruncare; dacă nu reușește, zarul trece la următorul jucător. Cine a reușit să noteze toate numerele de la 1 la 6, începe cu ordinea inversă. Câștigătorul este cel care reușește primul să obțină toate numerele.

### Quinze 15

Jocul se joacă pe ture. Fiecare jucător aruncă cu zarul până când obține numărul 15 sau un număr apropiat. Dacă depășește 15, este eliminat. Câștigătorul este cel care obține primul numărul 15. Dacă nimeni nu obține 15, câștigătorul este cel care a ajuns cel mai aproape.

### Păianjenul

Pregătirea și desfășurarea jocului: În mijlocul mesei se pune un desen cu un păianjen ca cel alăturat; acesta poate fi desenat cu exact 13 linii ca un exemplu pentru jucători: Fiecare jucător alege un număr între 1 și 6 și îl scrie pe carnețel. Jucătorii aruncă pe rând cu câte un zar. Dacă cineva aruncă cu zarul numărul selectat anterior, poate să deseneze pe carnețelul său una dintre cele 13 părți ale păianjenului: întâi corpul, apoi capul, ochii, antenele, picioarele și în sfârșit, coada. Câștigătorul este cel care desenează primul un păianjen complet.

## Jocuri cu 2 zaruri

### Stele

Jucătorii aruncă cu zarul pe rând. Se pun la socoteală doar aruncările de unu. Câștigătorul este cel care aruncă de cele mai multe ori zarul unu după 5 sau 10 runde.

### Stângaciul și zgripturoaica

Jocul se joacă pe ture. Întâi se aruncă zarul stângaciului: trebuie să se obțină o dublă (același număr pe ambele zaruri) din cât mai puține aruncări. După ce se obține o dublă se aruncă zarul zgripturoaicei: suma numerelor de pe zaruri trebuie să fie egală cu 7. Câștigătorul este cel care reușește să arunce zarurile în ordinea corespunzătoare.

## Câștigă cu nouă

Pentru 2 sau mai mulți jucători

Pentru acest joc este nevoie de: 2 zaruri, obiecte pentru numărătoare (de ex. bețișoare, figurine de joc etc.)

Obiectivul jocului: În a doua fază a jocului, toți jucătorii încearcă să scape cât mai repede posibil de bețișoarele pe care le-au adunat în prima fază a jocului.

Pregătirea și desfășurarea jocului: La începutul jocului se plasează 9 bețișoare în mijlocul mesei. Fiecare jucător are o aruncare de două zaruri pe rundă. Dacă obține mai mult de 9 puncte cu această aruncare, el trebuie să ia din mijlocul mesei tot atâtea bețișoare cu cât a depășit limita de 9, adică dacă aruncă un 10 trebuie să ia un bețișor, dacă aruncă un 11 trebuie să ia două bețișoare și dacă aruncă un 12 trebuie să ia trei bețișoare. La o aruncare cu 9 puncte sau mai puțin, jucătorul nu ia niciun bețișor; următorul jucător este la rând. Se continuă astfel până când toate bețișoarele au fost distribuite.

Acum urmează cea de-a doua fază a jocului: Toți jucătorii care nu au adunat niciun bețișor sunt eliminați. Aruncarea zarurilor continuă în același mod ca în prima fază, cu o singură diferență: punctele înregistrate peste 9 sunt acum inversate, adică bețișoarele trebuie puse la loc.

Câștigătorul este cel care scapă primul de toate bețișoarele.

## Unsprezece piese aurii

Pentru acest joc este nevoie de: Obiecte pentru numărătoare (de ex. bețișoare, figurine de joc etc.)

Fiecare jucător plătește 5 bețișoare la bancă. Jucătorul care aruncă un 11 câștigă toate bețișoarele din bancă. Cine aruncă un 12 dublează bețișoarele din bancă. Toți jucătorii care au dat mai puțin de 11 trebuie să pună la bancă diferența până la 11 (de ex. șase bețișoare la o aruncare de 5).

## Jocuri cu 3 zaruri

### Suite

Jocul se joacă pe ture. Fiecare jucător aruncă de trei ori cu zarurile. Se pun la socoteală doar suitele, adică o secvență de numere consecutive: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Câștigătorul este cel care a obținut cel mai mare număr de puncte. Se poate conveni în prealabil ca un jucător să poată lăsa deoparte unul sau două zaruri după prima sau a doua aruncare și să continue să joace cu doar două zaruri sau cu unul singur.

### Împăratul Nero

Pentru 2 jucători

Jocul se joacă pe ture și începe jucătorul care a aruncat primul un șase. Plasează zarul șase deoparte și încearcă să arunce cu celelalte zaruri un număr cât mai mare. Dacă pică un 5 și un 2, poți lăsa zarul 5 deoparte și încerca să îmbunătățești zarul 2. Sau poți încerca să le îmbunătățești pe ambele cu ultima aruncare. Câștigătorul este cel care obține cel mai mare număr de puncte.

### Pomul de Crăciun

Fiecare jucător primește 12 chibrituri/bețișoare. De fiecare dată când arunci un 1, poți plasa un bețișor în pomul de Crăciun (vezi ilustrația) și poți da din nou cu zarul. Dacă nu pică niciun 1, este rândul următorului jucător. Pentru a finaliza pomul de Crăciun, trebuie să arunci un 1 de douăsprezece ori. Dacă la ultima aruncare pică mai mulți de unu decât este nevoie, atunci trebuie să iei din pom tot atâtea bețișoare cu cât ai depășit. De exemplu: Lipsește un singur bețișor și jucătorul a aruncat 3 de unu. El trebuie acum să adauge un bețișor și să ia înapoi două. Pentru a finaliza pomul, acum are nevoie de încă doi de unu. Câștigătorul este cel care își finalizează primul pomul.

### Duble

Fiecare jucător are 3 aruncări de zar. Se pun la socoteală doar aruncările de duble. 5 – 5 se socotește 5 și 3 – 3 se socotește 3. O terță se socotește de patru ori. astfel, 6 – 6 – 6 se socotește 24.

### Matematică

Jocul se joacă pe ture și fiecare jucător aruncă de patru ori cu zarurile. După fiecare aruncare se însumează numerele de pe zar iar suma este marcată cu a, b, c și d în ordinea zarurilor.

Exemplu de calcul: Formula este  $a + b \times c : d = \text{scorul}$ .

Exemplu de calculare a scorului:

1. Aruncare (a) = 7 puncte
2. Aruncare (b) = 5 puncte
3. Aruncare (c) = 9 puncte

4. Aruncare (d) = 4 puncte  
 $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$  (scor)  
Câștigă jucătorul cu cel mai mare scor.

## Frunză de trifoi

Pentru acest joc este nevoie de: Obiecte pentru numărătoare (de ex. bețișoare, figurine de joc etc.)

Un joc pentru 3 persoane. La începutul jocului se plasează 11 bețișoare în mijlocul mesei. Jucătorii aruncă pe rând cu zarul. Dacă arunci mai puțin de 11, poți lua 2 bețișoare de pe masă. Dacă arunci mai mult de 11, ceilalți jucători iau câte un bețișoaș de pe masă. Dacă arunci fix 11, nimeni nu ia niciun bețișoaș. Ultimul bețișoaș (al unsprezecelea) care rămâne pe masă este acordat la sfârșit jucătorului care a dat cel mai mare zar. Acesta ajută și la stabilirea câștigătorului dacă 2 jucători au același număr de bețișoașe. Pierde cel care a adunat cele mai puține bețișoașe.

## Șaizeci și șase

Jucătorii aruncă pe rând cu zarul. Zarurile aruncate de toți jucătorii se adună continuu. Pierde cel care a atins sau a depășit numărul 66.

## Ramba-Zamba

Pentru 2 sau mai mulți jucători

Pentru acest joc este nevoie de: 3 zaruri, creion, hârtie

Obiectivul jocului: Scopul este înregistrarea celor trei zaruri aruncate consecutiv în fiecare căsuță astfel încât numărul format la final să fie cât mai mare posibil.

Pregătirea și desfășurarea jocului: La începutul jocului faceți o listă cu toți participanții după cum urmează:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
S	Z	U	S	Z	U	S	Z	U	S	Z	U

Primul jucător de pe listă aruncă cu zarurile pe masă unul după celălalt. După aruncarea fiecărui zar, jucătorul trebuie să decidă în ce coloană să noteze numărul. În coloana „S” (sute), în coloana „Z” (zeci) sau în coloana „U” (unități). Astfel, după aruncarea ultimului zar se formează un număr din trei cifre care ar trebui să fie cât mai mare posibil. Cel mai mare număr posibil este 666 iar cel mai mic este 111. Dacă arunci un șase cu primul zar, atunci ar trebui să treci acest număr în prima coloană a sutelor. Dacă la prima aruncare pică un zar mic, cel mai bine este să îl notezi în coloana zecilor sau unităților – în speranța că următorul zar va fi mai mare. Jucătorii aruncă cu zarul pe rând. După un număr prestabilit de runde, fiecare jucător își adună numerele. Câștigătorul jocului „Ramba-Zamba” este cel care a obținut cea mai mare sumă finală.

## Jocuri cu 4 zaruri

### Perechi

Pentru acest joc, 2 sau 4 zaruri trebuie colorate în gri cu un creion. Zarurile albe sunt pozitive iar zarurile gri sunt negative, adică: Adunați numerele de pe zarurile albe și scădeți numerele de pe zarurile gri. Fiecare jucător are 5 aruncări de zar. Și sumele negative trebuie notate. Câștigătorul este cel care a obținut cea mai mare sumă finală.

### Stăpânul muștelor

De data aceasta sunt 3 zaruri albe și un singur zar gri, denumit „Stăpânul muștelor”. Adunați numerele de pe cele 3 zaruri albe și scădeți din această sumă numărul de pe zarul gri. Jocul se joacă în 5 ture.

## Jocuri cu 5 zaruri

### 10.000

Pentru 2 sau mai mulți jucători

Pentru acest joc este nevoie de: 5 zaruri, hârtie și creion pentru notarea scorului

Obiectivul jocului: Obținerea scorului de 10.000 de puncte cât mai repede posibil prin aruncarea zarurilor – bineînțeles, cu valorile zarurilor schimbate.

Pregătirea și desfășurarea jocului: Jucătorii aruncă pe rând cu cinci zaruri. Câștigătorul jocului este cel care ajunge primul la 10.000 de puncte.

În acest joc se aplică următoarele valori ale zarurilor:

Zarul „1” = 100 puncte

Zarul „5” = 50 puncte

Trei de „1” = 1.000 puncte

Trei de „2” = 200 puncte

Trei de „3” = 300 puncte

Trei de „4” = 400 puncte

Trei de „5” = 500 puncte

Trei de „6” = 600 puncte

Chintă mare = 2.000 puncte (toate cele cinci zaruri sunt în ordine consecutivă, de ex. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 sau 2 – 3 – 4 – 5 – 6).

Fiecare jucător are până la trei aruncări pe rundă. După fiecare aruncare de zar, trebuie să decizi ce zar lași deoparte și cu ce zar mai arunci o dată. Zarurile lăsate deoparte nu mai pot fi folosite la a doua sau a treia aruncare. După cea de-a treia aruncare se numără punctele (de ex.  $3 \times 4 = 400$ ,  $1 \times 1 = 100$ , zarurile cu valoarea unu nu se pun la socoteală; totalul acestei runde este 500). Câștigă jocul cel care a atins sau a depășit primul scor de 10.000 de puncte.

## Chicago

Pentru 2 sau mai mulți jucători

Pentru acest joc este nevoie de: 5 zaruri, caiet de notițe, creion

Obiectivul jocului: În jocul Chicago, câștigătorul este cel care obține primul scor de 1.000 de puncte prin aruncarea zarurilor. Pregătirea și desfășurarea jocului: La începutul jocului se face o listă cu toți jucătorii unde se vor nota punctele obținute. În jocul Chicago, zarul unu valorează 100 de puncte și zarul șase valorează 60 de puncte. Toate celelalte zaruri se contorizează normal. Fiecare jucător are cel mult 3 aruncări pe rundă. Poți folosi toate cele 5 zaruri de trei ori la rând, dar poți să lași un zar avantajos „deoparte” și să arunci doar cu restul zarurilor. Totuși, zarurile lăsate deoparte nu mai pot fi folosite la aruncare. Dacă crezi că ai adunat suficiente puncte după două aruncări sau chiar și după prima aruncare, poți să te oprești. Următorii jucători au apoi tot două aruncări sau una singură, la fel ca primul jucător. În următoarea rundă începe următorul jucător la rând, care determină numărul de aruncări din această rundă. Fiecare jucător va primi numărul de puncte conform zarurilor aruncate iar acest punctaj se adună la scorul din runda anterioară. Mai există următoarea regulă suplimentară: Dacă la prima aruncare pică doi de șase, poți transforma unul dintre zarurile șase într-un zar cu valoarea unu.

## Bancherul

Fiecare jucător are 5 aruncări de zar. Zarurile sunt aruncate individual. La o aruncare poți să aduni o dată, să scazi o dată, să multiplici o dată și să împarți o dată; trebuie să decizi în ce ordine să folosești aceste operații aritmetice.

De exemplu: Dacă după primele 2 aruncări pică zarurile 2 și 5, ar fi bine să aduni aceste numere pentru a obține cifra 7. Dacă la a treia aruncare pică zarul 1, cel mai bine ar fi să folosești acum împărțirea. Astfel păstrezi scorul 7. Dacă la a patra aruncare pică un 6, se recomandă să multiplici pentru a obține scorul 42. Pentru ultima aruncare a mai rămas doar scăderea. Presupunând că pică un 3, scorul final va fi de 39 de puncte. Câștigătorul este cel care obține cel mai mare scor. Deoarece nu fiecare împărțire rezultă într-un număr întreg, jucătorii trebuie să convină la începutul jocului dacă să rotunjească sau nu.

## Va banque

Pentru 2 sau mai mulți jucători

Pentru acest joc este nevoie de: 5 zaruri, creion și caiet de notițe, același număr de unități pentru numărătoare pentru fiecare jucător (de ex. bețișoare, chips etc.)

Obiectivul jocului: Jucătorii încearcă să combine cele cinci zaruri aruncate unul după celălalt cu ajutorul celor patru operații aritmetice de bază pentru a obține un scor cât mai mare posibil.

Pregătirea și desfășurarea jocului: Cine aruncă zarul cel mai mare la începutul jocului este desemnat „bancherul”. Fiecare jucător plătește „bancherului” o miză de 20 de bețișoare. Acest jucător începe să arunce zarurile pe masă pentru fiecare jucător la rând. Jucătorul pentru care „bancherul” aruncă zarurile încearcă să obțină un rezultat cât mai mare cu ajutorul celor patru operații aritmetice de bază. Totuși, jucătorul poate să adune, scadă, multiplice sau împartă doar pe rând, indiferent de ordine.

Iată un exemplu pentru un joc: „Bancherul” aruncă un „4” cu primul zar și un „2” cu al doilea. După cea de-a doua aruncare, trebuie să decizi ce operație aritmetică să folosești cu cele două numere – presupunem că alegi înmulțirea și obții astfel scorul 8 ( $4 \times 2$ ). La a treia aruncare, „bancherul” a dat „6”, și

după ce te gândești puțin, decizi să aduni acest număr:  $8 + 6 = 14$ . (Pentru cea de-a patra aruncare au mai rămas doar operațiile de „scădere” și „împărțire!”). La a patra aruncare pică un „4” pe care îl scazi:  $14 - 4 = 10$ . În sfârșit, acest rezultat trebuie împărțit la valoarea ultimului zar care este egală cu „2”, ceea ce îți aduce un scor final de 5. „Bancherul” notează numărul 5 pe o listă cu jucătorii creată la începutul jocului și reia același joc cu următorul jucător. Jucătorul care la sfârșitul tuturor rundelor are scorul cel mai mare câștigă întreaga miză. El este câștigătorul rundeii. Acum începe o nouă rundă cu un alt „bancher”.

## Yams

Se joacă cu 5 zaruri. Jucătorii au fiecare până la 3 aruncări. După prima și a doua aruncare, poți păstra valorile care îți se par avantajoase. La a treia aruncare, zarurile care au fost lăsate deoparte anterior pot fi folosite din nou. Jocul se joacă „la alegerea liberă a jucătorilor”, adică valorile zarurilor se introduc, conform opțiunii jucătorului și îndeplinirii condițiilor, într-o căsuță liberă de pe fișa de joc sau jucătorii pot juca „de sus în jos” în ordinea predefinită. Condițiile neîndeplinite se taie ca fiind fără valoare.

### Condiții:

Unu = se introduc punctele zarului cu valoarea „1”.

Doi = se introduc punctele zarului cu valoarea „2”.

Trei, patru, cinci, șase = ca mai sus. Apoi se determină subtotalul zarurilor cu valoarea.

Bonus = 25 puncte dacă subtotalul este mai mare sau egal cu 63 de puncte.  
După aceea se determină suma totală a părții 1.

1 pereche = se introduc doar punctele aferente a două zaruri cu valori identice. 2

perechi = se introduc doar punctele aferente a două seturi de două zaruri cu valori identice.

Terță = se introduc doar punctele aferente a trei zaruri cu valori identice.

Careu = se introduc doar punctele aferente a patru zaruri cu valori identice.

Full = se introduc toate valorile atunci când se aruncă „1 pereche” și o „terță”.

Chintă mică = 15 puncte atunci când pică 1 – 2 – 3 – 4 – 5.

Chintă mare = 20 puncte atunci când pică 2 – 3 – 4 – 5 – 6.

Yams = indiferent de valoarea zarurilor aruncate, aici se introduc 50 de puncte dacă toate cele 5 zaruri au aceeași valoare.

Sansă = aici poate fi introdusă valoarea unui zar la alegere.  
(Această opțiune este folosită, de regulă, pentru o combinație care nu poate fi folosită în altă parte sau  
în cazul unei valori foarte mari a zarului.)

Suma finală = Determinați subtotalul părții 2 și adunați-l la subtotalul părții 1.  
Câștigă jucătorul cu cel mai mare punctaj.