

# Mlin

Za 2 igralca

K igri sodi naslednje: 1 načrt igre, 9 belih in 9 črnih igralnih ploščic

Vsak igralec prejme 9 igralnih ploščic enake barve. Barvno odstopajoče se po 1 igralna ploščica položi na prosto točko igralnega polja. Pri tem mora vsak igralec/igralka že poskusiti ustvariti eno vrstico iz 3 igralnih ploščic v eni liniji - en mlin.

Če na igralnem polju ležijo vse ploščice, je treba izmenjujoče po eno ploščico povleči vzdolž ene linije do mejnega prostega polja, ponovno s ciljem ustvarjanja mlina. Kdor je ustvaril mlin, lahko z igralnega polja odstrani eno ploščico nasprotnika, vsekakor pa ne iz zaprtega mlina nasprotnega igralca. Mlin lahko poljubno pogosto odpremo in ga pri naslednji potezi ponovno zapremo. Kdor svoj mlin ponovno zapre, lahko nasprotniku ponovno odvzame eno igralno ploščico. Če ima določen igralec samo še 3 ploščice, potem lahko „skoči“, torej s po eno ploščico lahko zasede poljubno prazno točko, vendar samo, če je na vrsti za potezo. Če ima določen igralec samo še 3 igralne ploščice na igralnem polju in te ustvarjajo mlin, potem mora pri naslednji potezi odpreti mlin, tudi, če se mu potem odvzame ena ploščica in tako igro izgubi. Zmagovalec je tisti, ki nasprotnega igralca z igralnimi ploščicami tako ovira, da ni mogoča nobena poteza več, ali pa so nasprotniku odvzeti vsi kamni - vse do 2 komadov.

## Mlin s kocko

Vsak igralec potrebuje 9 igralnih ploščic. Nadalje so potrebne tri kocke za igro. Pred postavljanjem je treba z vsemi 3 kockami enkrat metati. Igralci se pri tem izmenjujejo. Če vržete številke 4, 5 in 6 ali 2 x 3 in 1 x 6 ali 2 x 2 in 1 x 5 ali 2 x 1 in 1 x 4, lahko igralec iz enega mlina nasprotnika odstrani eno igralno ploščico in za to vstavi svojo ploščico. Če lahko s tem zapre lasten mlin, potem lahko odstrani še dodatno ploščico nasprotnika. Pri drugih kombinacijah metanja kocke je dovoljeno postaviti samo eno igralno ploščico. Ko so postavljene vse ploščice, lahko igrate mlin naprej.

## Skakalni mlin

Vsak igralec uporablja 3 igralne ploščice. 6 ploščic je treba sestaviti tako, kot je prikazano spodaj. Vedno izmenjujoče lahko vsak igralec z enim svojih kamnov skoči na poljubno drugo polje. Kdor prvi zapre mlin zmagaja.

## Lovec

En igralec ima 3 bele, drugi 7 črnih igralnih ploščic. 10 ploščic je treba sestaviti tako, kot je prikazano spodaj. Igralec s 7 črnimi igralnimi ploščicami mora poskušati te tako povleči, da lahko ustvari mlin. Pri sestavljanju nastali mlini ne štejejo. Igralec s 3 belimi igralnimi ploščicami mora poskušati preprečiti mlin nasprotnika, pri tem lahko skoči na vsako poljubno drugo polje. Kadar lahko igralec s črnimi igralnimi ploščicami v 15 potezah ustvari mlin, zmagaja, v nasprotnem primeru zmagaja igralec z belimi igralnimi ploščicami.

# Dama

Za 2 igralca

K igri sodi naslednje: 1 načrt igre, 12 belih in črnih igralnih ploščic

Igralca sedita drug nasproti drugemu. Igralna ploščica naj bo postavljena na sredini tako, da je desno spodaj svetlo polje. Dvakrat po 12 igralnih ploščic (vsak igralec ima lastno barvo) je treba nato postaviti na temna polja igralnega načrta pred igralca. Obe liniji polja na sredini ostaneta tako prazni. Vedno je treba vleči naprej. Začne svetla barva Ploščice je dovoljeno pomakniti naprej za eno temno polje. Nasprotno ploščice, za katerimi se nahaja prosto polje, je treba preskočiti. Preskočene ploščice nasprotnika bodo nato izvzete iz igre. Če med dvema igralnima ploščicama nasprotnika leži prazno polje, je treba tudi dva kamna nasprotnika preskočiti z dvojno potezo. Obe ploščici nasprotnika bosta nato odstranjeni.

Cilj je, da z enim ali več ploščicami doseže nasproti ležeč igralni rob (na strani nasprotnika). Takoj, ko ena igralna ploščica tam doseže zadnjo vrsto polja, se ta spremeni v »damo«. Zadevna ploščica bo označena (npr. Tako, da dve igralni ploščici položimo drugo nad drugo). V nasprotju z običajnimi igralnimi ploščicami je dovoljeno damo premikati čez več temnih polj - tudi v smeri nazaj. Če je dama preskočila eno ali več nasprotnih ploščic in jo je mogoče na polju odložiti neposredno za zadnjo igralno ploščico, potem je dovoljeno preskočene ploščice odstraniti z igralnega polja. Tudi dama mora pri tej priložnosti preskočiti ploščice nasprotnika. Med igranjem je pomembno, da nasprotniku postavljamo pasti tako, da ga prisilimo, da premaga lastno igralno ploščico in tako lahko premaga svojo damo. Izgubi tisti igralec, ki v igri nima več nobenih kamnov in dam. Strateško obvladujoč položaj lahko pridobimo tako, kadar nadzorujemo diagonalo igralnega polja, sestavljeno iz 8 temnih polj.

## Kotna dama

Igralci položijo igralno ploščo diagonalno. Vsak igralec mora za tem imeti pred seboj črno kotno polje. Igramo z 9 igralnimi ploščicami, katere je treba nasproti postaviti na črna polja v kote. Torej v obeh kotih si nasproti stojijo po tri vrste (1 × 1 polje, 1 × 3 polje, 1 × 5 polje). Naloga igre je torej, da lastne igralne ploščice namestite v kot nasprotnika in s tem zasedete položaje soigralca. Vsekakor je dovoljeno vedno naprej vleči samo eno črno ali eno belo polje. Nazaj se ni dovoljeno pomikati. Igralne ploščice nasprotnika (brez, da bi te preobrnil) je dovoljeno preskočiti, če je za njimi nahajajoče se polje prazno. Lastnih igralnih ploščic ni dovoljeno preskočiti. Kdor prvi zasede 9 kotnih polj nasprotnika, zmaga.

## Obrnjena dama

Igra dame, pri kateri je treba poskusiti, da vse igralne ploščice izgubimo, kolikor hitro je možno. Kdor ostane prvi brez vseh igralnih ploščic na igralni plošči, ta je zmagovalec.

## Volk in ovce

Za 2 igralca

Za to igro se uporabljajo samo črna polja igralne plošče za damo. Naloga igre je obkoliti volka, in sicer tako, da ne more storiti nobene poteze več. Za volka lahko uporabite črno igralno ploščico dame, za 4 ovce pa eno belo igralno ploščico dame. Ob začetku igre stojijo 4 ovce na štirih črnih poljih v prvi vrsti. Volk se postavi na poljubno črno polje pred ovce, torej nekje eno ali dve vrstici pred njimi. Sedaj začnejo ovce in se pomikajo (samo) naprej. Volku se je dovoljeno pomikati naprej in nazaj. Kdor je na vrsti, lahko sedaj stori svojo potezo, ne sme pa skočiti. Ovce morajo volka tako obkoliti, da ne more storiti nobene poteze več. Pri tem morajo te ravnati čim bolj sklenjeno. Če namreč volku uspe, da prodre skozi vrsto ovce, potem zmaga. Saj nazaj se ovce ne smejo pomikati.

## Francoska dama

V nasprotju z običajno igro dame je dovoljeno igralcem se tukaj pomikati samo naprej, lahko pa udarjajo naprej ali nazaj. V vsakem primeru je treba udariti, tudi če je možno hkrati udariti več igralnih ploščic zaporedoma. Udarja se v smeri diagonal, vendar tudi poševno v skokih cik-cak.

## Italijanska dama

Različica »Italijanska dama« je znana od 16. stoletja. Po 12 kamnov je treba postaviti in jih premikati naprej. Upoštevati je treba naslednje: Dame lahko premagajo samo dame in ne navadne igralne ploščice. Premagati je treba pri več možnostih vedno tako, da je treba pri večini nasprotnih igralnih ploščic te premagati.

## Kdor ima 6 ...?

Za 2 do 4 igralce

K igri sodi naslednje: 1 igralni načrt, 16 figuric, 1 kocka

To napeto in zanimivo družabno igro za otroke in odrasle je povsem preprosto igrati. Igralno polje je treba postaviti na sredino. Vsak igralec vzame 4 igralne figure v eni barvi in zasede ustrezna 4 kotna polja. Nato je treba tako dolgo izmenjujoče metati kocko, dokler nekdo ne vrže številke 6. Ta igralec lahko začne. Naloga je sedaj, da svoje 4 igralne figure enkrat po igralnem polju čim hitreje pripeljemo v »pristanišče« svoje barve. Kocko mečemo drug za drugim v smeri urinega kazalca. Vsak igralec se nato premakne s poljubno figuro ene barve za ustrezno število polj, kolikor je bilo vrženih s kocko. Če igralec z lastno igralno figuro pride na polje, katerega že zaseda drug igralec, potem mora ta drug igralec svojo igralno ploščico odstraniti iz igre in s tem začeti ponovni dolgi pohod čez celotno igralno polje. Če je polje zasedeno z lastno igralno figuro, potem te poteze ni mogoče izvesti in zadevni igralec se mora pomakniti naprej z drugo igralno ploščico. Lastne in tuje igralne figure je dovoljeno načeloma preskočiti.

Da bi igro oblikovali še bolj zanimivo, se lahko na začetku dogovorimo naslednje:

- da lahko po tem, ko vržemo številko 6, še enkrat mečemo kocko,
- da je pri pomiku v lastno »pristanišče« treba na kocki vreči natančno potrebno število pik,
- da lahko igralci ob začetku igre šele nato na igralno polje pripeljejo posamezne igralne figure, če so na kocki vrgli predhodno določeno število točk (npr. 1, 3 ali 6).

Zmagovalec je tisti, ki prvi vse 4 igralne ploščice varno pripelje v svoje »pristanišče«.

## Igra lestve in kače

Prijubljena igra s kockami za otroke nad 5 let.

K igri sodi naslednje: Igralni načrt, 1 kocka, 4 igralne figure

Priprava na igro: Vsak igralec prejme eno igralno figuro ene barve, ki se postavi na začetno polje. (igrajo lahko tudi več kot 4 igralci, za to je treba uporabiti stožce Halma druge barve).

Potek igre: Najmlajši udeleženec začne, nato mečejo kocko igralci po vrsti. Vsak igralec se pomakne z igralno figuro za toliko polj naprej, kolikor znaša število pik na vrženi kocki. Na določenem polju lahko stoji poljubno število figur, »metanje ven« nasprotnikovih figur pri tem ne obstaja. Če določena igralna figura pride na posebno polje, potem gre navzgor ali navzdol.

Za pojasnilo:

Navzgor se gre z: Polje 1 na polje 21, polje 6 na polje 15, polje 11 na polje 28, polje 19 na polje 52, polje 31 na polje 52, polje 46 na polje 63, polje 57 na polje 73 in polje 67 na polje 80.

Ponovno navzdol se gre z naslednjih polj: Polje 13 na polje 8, polje 35 na polje 16, polje 50 na polje 44, polje 55 na polje 38, polje 75 na polje 70 in polje 78 na polje 59.

Kdor prvi doseže ciljno polje, je zmagovalec

## Igre z 1 kocko

### Igra z lončkom in kocko

Vsak tako dolgo meče kocko, dokler ne vrže 1, vendar največ desetkrat. Kdor potrebuje najmanj metov, ta je zmagovalec.

### Visoke hišne številke

Vsak ima 3 mete. Pri prvem metu se lahko še odločimo za vse možnosti: če se vržene pike zabeležijo na prvo mesto (stotica), na drugo mesto (desetica) ali na tretje mesto (enica). Po 3. metu nastane trimesčna številka (hišna številka). Igralec z najvišjo hišno številko zmaga.

### Igra Jule

Za poljubno število igralcev. Kocko mečemo v krogu. S kocko poskušamo vreči tako hitro kot je možno vse pike od 1 do 6 in ponovno nazaj, v pravilnem zaporedju. Če določen igralec vrže npr. 1, si zabeleži to številko in mora pri naslednjem metu vreči 2; če ne vrže te številke, potem meče kocko naslednji igralec. Kdor zabeleži vse številke od 1 do 6 začne s povratno igro. Zmaga tisti, ki ima kot prvi celotno vrstico številok.

### Quinze 15

Igra se v krogu. Vsak tako dolgo meče kocko, dokler ne doseže številke 15 ali števila tik pod tem. Če številko 15 prekorači, potem je izločen. Zmagovalec je tisti, ki najprej doseže 15 pik. Če števila 15 nihče ne doseže, potem je zmagovalec tisti, ki je temu najbližji.

### Igra uši

Priprava na igro in potek igre: Na sredini mize leži predloga za vse igralce v podobi uši, katero je mogoče narisati iz natančno 13 linij: Vsak izbere eno številko med 1 in 6 in jo zabeleži v beležko. Sedaj mečemo v krogu, pri čemer ima vsak igralec en met. Če nekdo vrže izbrano številko, potem lahko na svojem listu z eno linijo izriše enega od 13 delov uši, najprej telo, nato glavo, oči, tipala, noge in nazadnje rep. Kdor kot prvi izpopolni svojo uš, ta zmaga v igri.

## Igre z 2 kockama

### Zvezde

Kocko mečemo v krogu. Štejejo samo enice. Kdor po 5 ali 10 krogih prikocka večino enic, ta je zmagovalec.

### Neroda in Ksantipa

Igra se v krogu. Najprej je treba metati Nerodo: s čim manj meti je treba doseči dve enaki številki (enako število pik na obeh kockah). Ko se to zgodi, je treba metati Ksantipo: in sicer morajo pike na obeh kockah skupaj znašati 7. Komur najprej uspe metati oboje v pravem zaporedju, ta zmaga.

## Vse devetke

Za 2 in več igralcev

K igri sodi naslednje: 2 kocki, številčne enote (npr. lesene palčke, igralne figure ipd.)

Cilj igre: Vsak mora poskušati, da se v prvi igralni fazi pridobljenih lesenih palčk poskuša ponovno znebiti v drugi igralni fazi.

Priprava na igro in potek igre: Za začetek je treba 9 številčnih enot položiti na sredino mize. Vsak ima v vsakem krogu po en met z dvema kockama. Če s tem metom doseže več kot 9 točk, mora sprejeti toliko številčnih enot, za kolikor met prekorači številko 9, torej če vrže 10 potem mora vzeti eno številčno enoto, če vrže 11 mora vzeti dve številčni enoti in, če vrže 12 mora vzeti tri številčne enote. Pri enem metu z natančno 9 pikami ali manj ne sprejme ničesar in poda lonček za kockanje naprej. To traja tako dolgo, dokler niso razdeljene vse številčne enote.

Sedaj pridemo do druge igralne faze: Vsi igralci, ki niso prejeli nobenih številčnih enot, so izločeni. Metanje kocke se nadaljuje v enakem smislu, kot v prvi fazi, s to razliko: dosežene točke nad 9 bodo ovrednotene obratno, torej številčne enote je dovoljeno ponovno vrniti.

Kdor se kot prvi znebi vseh številčnih enot, ta je zmagovalec.

## Enajst navzgor

K igri sodi naslednje: Številčne enote (npr. lesene palčke, igralne figure ipd.)

Vsak prešteje 5 številčnih enot v blagajno. Kdor vrže 11 pik, ta osvoji celotno vsebino blagajne. Kdor vrže 12, podvoji vsebino blagajne. Vsi, ki vržejo manj od 11, morajo razliko do 11 položiti v blagajno (npr. pri vrženi 5 je to šest številčnih enot).

## Igre s 3 kockami

### Serijs

Igra se v krogu. Vsak lahko kocko vrže trikrat. Ovrednotene bodo samo serije, torej običajno številčno zaporedje: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Zmaga tisti, ki je lahko dosegel najvišje število pik. Predhodno je mogoče dogovoriti, da lahko igralec po prvem ali drugem metu pusti eno ali dve kocki ležati in nato igro nadaljuje samo z dvema ali eno kocko.

### Cesar Neron

Za 2 igralca

Mečemo izmenično, kdor prvi vrže številko šest, začne. Kocko s številko šest položimo na stran in s preostalimi kockami poskušamo vreči čim višje dopolnilno število. Če vržemo sedaj 5 in 2, lahko pustimo 5 ležati in poskušamo 2 izboljšati. Ali pa poskusimo obe izboljšati z zadnjim metom. Zmagovalec je tisti, ki doseže najvišje število.

### Božično drevesce

Vsak igralec potrebuje 12 vžigalic/igralnih palčk. Pri vsaki vrženi 1 lahko božičnemu drevesu (glejte sliko) priložimo eno igralno palčko in še enkrat mečemo. Če ne vržemo nobene 1, je na vrsti naslednji igralec. Za dokončanje božičnega drevesa, potrebujemo dvanajstkrat 1. Če pri zadnjem metu vržete več enic, potem je treba v skladu s prekomernim številom enic ponovno odstraniti igralne palčke. Primer: Zadnja vžigalica manjka in igralec vrže trojčka (3 enice). On mora priložiti igralno palčko in dve odstraniti. Da bi sedaj dokončali drevo, potrebuje še dvakrat enico. Zmaga tisti, ki prvi dokonča svoje božično drevesce.

### Paž

Vsak ima 3 mete. Ovrednotijo se samo parne številke. 5 - 5 šteje torej 5 in 3 - 3 šteje 3. Trojni paž se ovrednoti štirikratno. 6 – 6 – 6 štejejo torej 24.

### Matematika

Kocko mečemo v krogu, vsak lahko meče štirikrat. Po vsakem metu se prištejejo vržene pike in vsota se nato zabeleži v zaporedju z a, b, c, d.

Primer za izračun: Formalna  $a + b \times c : d =$  ocena.

Primer računa:

1. Met (a) = 7 pik
2. Met (b) = 5 pik
3. Met (c) = 9 pik

4. Met (d) = 4 pike  
 $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$  (ovrednotenje)  
 Igralec z najvišjim ovrednotenjem je zmagovalec kroga.

## Deteljica

K igri sodi naslednje: Številčne enote (npr. lesene palčke, igralne figure ipd.)  
 Ena igra za 3 osebe. Najprej bo 11 številčnih enot položenih na sredino. Kocko mečemo v krogu. Kdor vrže manj kot 11 pik, lahko 2 številčni enoti vzame z mize. Kdor vrže več kot 11 pik si mora prizadevati kako si soigralci vzamejo po eno številčno enoto. Pri natančno 11 pikah ne dobi nihče ničesar. Zadnja (enajsta) številčna enota, ki ostane na mizi, je namenjena vbadanju. To številčno enoto prejme oseba, ki vrže najvišje število pik. S tem se tudi odloči takrat, kadar sta doslej 2 igralca osvojila enako število številčnih enot. Izgubi tista oseba, katera si je lahko vzela najmanj številčnih enot.

## Dvojna Loti

Kocko mečemo v krogu. Vrženo število pik vseh udeležencev se tekoče prišteva. Izgubi tista oseba, ki doseže število 66 ali pa ga prekorači.

## Ramba - Zamba

Za 2 in več igralcev

K igri sodi naslednje: 3 kocke s pikami, svinčnik, papir

Cilj igre: Gre za to, da tri zaporedoma vržene številke pik tako vnesete v trimestrno preglednico, da nastane čim višje število.

Priprava na igro in potek igre: Pred začetkom igre se uredi seznam udeležencev, ki je videti takole:

Mickey			Minnie			Donald			Daisy		
S	D	E	S	D	E	S	D	E	S	D	E

Prva oseba na seznamu začne z metanjem kocke tako, da kocke meče na mizo drugo za drugo. Po vsaki vrženi kocki se je treba odločiti v katere stolpce se zabeleži število pik. V stolpec »S« (stotica), v stolpec »D« (desetica) ali v stolpec »E« (enica). Na ta način nastane po tretjem in zadnjem metanju trimestrno število, ki bi moralo biti kolikor je mogoče visoko. Najvišja dovoljena številka je 666, najnižja 111. Če s prvo kocko vržete številko šest, potem se bo to število pik seveda vneslo pri stotica. Če na začetku vržemo nizko število pik, se potem to vnese pri desetih ali enicah - v upanju, da bo naslednji met boljši. Tako mečemo kocko v krogu. Po predhodno dogovorjenem številu krogov sešteje vsak igralec svoje številke. Kdor doseže najvišji skupni znesek je zmagovalec v igri »Ramba-Zamba«.

## Igre s 4 kockami

### Pari

Za to igro se 2 od 4 kock obarvata s svinčnikom v sivo barvo. Bele so pozitivne, sive so negativne, kar pomeni naslednje: Pike obeh belih kock je treba sešteti in od tega odšteti pike obeh sivih kock. Vsak ima 5 metov. Tudi negativne vmesne vsote je treba zapisati. Zmaga najvišji končni znesek.

### Belcebus

Tokrat igrajo 3 bele kocke proti sivim, igro »Beelzebub«. Ustvari se vsota 3 belih kock in od tega se odštejejo pike sive kocke. Igralo se bo 5 krogov.

## Igre s 5 kockami

### 10.000

Za 2 in več igralcev

K igri sodi naslednje: 5 kock s pikami, papir in svinčnik za beleženje števila pik

Cilj igre: Kar se da hitro prikockajte 10.000 točk - seveda s spremenjenimi vrednostmi kock.

Priprava na igro in potek igre: Kockamo v krogu s petimi kockami. Zmagovalec igre je tista oseba, ki kot prva osvoji 10.000 točk.

Pri tem veljajo naslednje vrednosti kock:

„1“	= 100 točk
„5“	= 50 točk
Trikrat „1“	= 1.000 točk
Trikrat „2“	= 200 točk
Trikrat „3“	= 300 točk
Trikrat „4“	= 400 točk
Trikrat „5“	= 500 točk
Trikrat „6“	= 600 točk

Velika cesta = 2.000 točk (vse kocke prikazujejo pike v enem zaporedju, npr. 1–2–3–4–5 ali 2–3–4–5–6).

Vsak ima v vsakem krogu po tri mete. Pri tem je treba po vsakem metu odločiti, katere kocke bomo pustili stati in s katerimi bomo igrali naprej. Kock, ki mirujejo pri drugem ali tretjem metu ni več dovoljeno uporabiti. Po tretjem metu se seštejejo točke (npr.  $3 \times 4 = 400$ ,  $1 \times 1 = 100$ , posamezne pike se ne štejejo; vse skupaj zneso 500 točk v tem krogu). Kdor prvi osvoji število 10.000 ali pa ga preseže, je zmagovalec serije.

## Chicago

Za 2 in več igralcev

K igri sodi naslednje: 5 kock s pikami, beležka, svinčnik

Cilj igre: Pri igri Chicago zmagata tisti igralca, ki najprej prikockata vsoto točk 1.000. Priprava na igro in potek igre: Najprej sestavimo seznam vseh igralcev v katerega se beležijo dosežene točke. Številka ena šteje pri igri Chicago 100 točk in številka 6 šteje 60 točk. Vse preostale pike se štejejo kot običajno. Vsak ima v vsakem krogu po največ 3 mete. Pri tem lahko trikrat zaporedoma uporabimo vseh 5 kock, lahko pa tudi ugodno kocko »pustimo stati« in nadaljujemo s preostalimi kockami. Kock, ki mirujejo, ni dovoljeno ponovno uporabiti. Če menimo, da imamo po dveh metih ali celo po prvem metu dovolj točk, potem lahko nehajo. Naslednji igralci imajo prav tako samo dva meta oz. en met, kot prvi igralec. Naslednji krog odpre samo naslednji igralec v krogu, ki za ta krog določi število metov. Vsakemu igralcu se v dobro pripiše doseženo število točk oz. se prišteje k rezultatu predhodnega kroga. Velja še naslednje dodatno pravilo: Če v prvem metu vržemo dve šestici, potem lahko eno šestico spremenimo v enico.

## Bančnik

Vsak ima 5 metov. Kocke se mečejo posamezno. Pri metih lahko trikrat prištevamo, enkrat odštevamo, enkrat množimo in enkrat delimo in odločimo, po katerem zaporedju želimo uporabiti vrste računov.

Primer: Če po prvih 2 metih na mizi ležita številki 2 in 5, potem bomo te prišteli in tako prejeli številko 7. Če se pri tretjem metu pojavi 1, priporočamo deljenje. Številka 7 ostane. Če četrti met prinese številko 6, potem množimo in dosežemo 42. Pri zadnjem metu je na voljo še samo odštevanje. Če na primer vržemo 3, potem dosežemo končen rezultat 39 točk. Igralec z najvišjim končnim rezultatom zmagata. Ker vsako deljenje ne omogoča celih točk, se je treba pred začetkom igre dogovoriti ali bomo zaokroževali navzgor ali navzdol.

## Igra brezupa

Za 2 in več igralcev

K igri sodi naslednje: 5 kock s pikami, svinčnik in beležka, za vsakega igralca enaka vsota številčnih enot (npr. igralnih palčk, igralnih žetonov ipd.).

Cilj igre: Zaporedoma vržene pike si prizadevamo s pomočjo osnovnih načinov računanja tako medsebojno povezati, da zagotovimo čimbolj visok rezultat.

Priprava na igro in potek igre: Z metanjem kock in najvišjim številom se določi igralec, ki kot prvi prevzame »banko«. Vsak igralec dodeli svoj vložek v višini 20 številčnih enot za »bančnika«. Ta začne sedaj po vrsti metati kocko za vsakega igralca tako, da kocko za kocko meče na mizo. Igralec, za katerega »bančnik« meče kocko mora pri tem poskušati, da z uporabo vseh štirih osnovnih vrst računanja zagotovi čim višje število točk. Lahko pa vedno samo enkrat sešteva, odštevata, množi in deli, pri čemer zaporedje ne igra nobene vloge.

Tukaj en primer igre: »Bančnik« meče s prvo kocko »4«, z drugo kocko »2«. Po drugem metu odločimo, katera vrsta računa se bo uporabila med obema številkami - obe številki pomnožimo in tako dobimo 8 ( $4 \times 2$ ). Pri tretjem metu doseže »bančnik« številko »6«, ki

jo po kratkem premisleku prištejemo zraven:  $8 + 6 = 14$ . (Za četrti met ostanejo sedaj na voljo samo še operacije računanja »odštevanje« in »deljenje«!). Četrti met prinese »4«, katero odštejemo:  $14 - 4 = 10$ . Ta rezultat je treba na koncu deliti z vrednostjo petega meta »2«, s čimer pridemo do rezultata 5. »Bančnik« si zabeleži v seznam igralcev, ki ga ustvari na začetku, za zadevnega igralca številko 5 in začne enako igro z naslednjim igralcem. Kdor po poteku enega kroga doseže najvišji rezultat, ta lahko vzame celoten vložek. Ta je zmagovalec igralnega kroga. Nov krog začne z novim »bančnikom«.

## Yatzy

Igramo s 5 kockami. Pravico imamo do 3 metov. Po prvem in drugem metu lahko pustimo ugodne mete ležati. Pri tretjem metu je dovoljeno pobrati kocke, ki so predhodno ostale na položaju. Igramo »po prosti izbiri«, torej prikockane vrednosti bodo po izbiri igralca in izpolnitvi pogojev vnesene v prazen okvirček igralnega bloka ali pa igramo »od zgoraj navzdol« v predpisanem zaporedju. Neizpolnjeni pogoji bodo prečrtani kot brez vrednosti.

Pogoji:

Enica = vnesejo se točke kocke s številom „1“.

Dvojka = vnesejo se točke kocke s številom „2“.

Trojka, štirka, petka, šestica = kot je navedeno zgoraj. Potem se ugotavlja vmesna vsota.

Bonus = 25 točka, če vmesna vsota znaša vsaj 63 točk.  
Nato je treba ugotoviti skupno vsoto 1. dela.

1 par = vnesejo se samo točke dveh prikazanih kock.

2 para = vnesejo se samo točke dveh parov pik.

Tri enake = vnesejo se samo točke treh hkrati prikazanih kock.

Štiri enake = vnesejo se samo točke štirih prikazanih kock.

Polna hiša = vnesite vse točke, kadar mečete „1 par“ in „tri enake“.

Majhna cesta = 15 točk, kadar mečete 1–2–3–4–5.

Velika cesta = 20 točk, kadar mečete 2–3–4–5–6.

5 x enake = neodvisno od vrženega števila pik se tukaj vnese 50 točk, kadar ima vseh 5 kock enako vrednost.

Priložnost = tukaj je mogoče vnesti število točk poljubnega meta.  
(Ta možnost se uporablja večinoma pri drugače neuporabni sestavi  
ali pri višjem številu točk.)

Končna vsota = Ugotovite vmesno vsoto 2. dela in prištejte vmesno vsoto 1. dela.  
Igralec z najvišjim številom točk je zmagovalec.