

# Mlyn

Pre 2 hráčov

K hre patria: 1 herný plán, 9 bielych a 9 čiernych hracích kameňov

Každý hráč/hráčka dostane 9 hracích kameňov rovnakej farby. Farebne odlišný sa uloží vždy 1 hrací kameň na voľný bod hracieho poľa. Prítom sa musí každý/á hráč/hráčka pokúsiť, vytvoriť rad 3 hracích kameňov v jednej línii - mlyn.

Ak ležia všetky kamene na hracom poli, ťahá sa striedavo jedným kameňom pozdĺž línie k susednému alebo voľnému poľu, opäť s cieľom vytvoriť mlyn. Kto dokázal vytvoriť mlyn, môže zobrať jeden kameň súpera, ale nie z uzavretého mlyna súpera. Mlyn sa dá ľubovoľne často otvoriť a pri nasledujúcom ťahu opäť zatvoriť. Kto opäť uzavrie mlyn, môže zobrať súperovi jeden kameň. Ak má hráč/hráčka iba 3 kamene, potom sa dá

„skákať“, to znamená, že sa dá vždy jedným kameňom obsadiť každý ľubovoľný prázdny bod, ale iba ak je poradie hry na hráčovi. Pokiaľ má hráč/hráčka na hracom poli už len 3 hracie kamene a tieto vytvárajú mlyn, musí pri ďalšom ťahu otvoriť svoj mlyn, aj keď mu bol odobratý kameň a prehrá hru. Víťazom/Víťazkou je ten/tá, kto zabráni protihráčovi prostredníctvom hracích kameňov, aby nemohol urobiť ďalší ťah, alebo boli odobraté súperovi všetky kamene - až na 2 kusy.

## Mlyn s kockami

Každý/á hráč/hráčka potrebuje 9 kameňov. Okrem toho sú potrebné na hru tri kocky. Pred uložením sa hádže všetkými 3 kockami. Hráči sa striedajú. Ak sa hodí hodnota 4, 5 a 6 alebo 2 x 3 a 1 x 6 alebo 2 x 2 a 1 x 5 alebo 2 x 1 a 1 x 4, môže odstrániť hráč/hráčka z mlyna súpera jeden kameň a nahradiť ho vlastným kameňom. Ak tým dokáže uzavrieť vlastný mlyn, môže odstrániť ešte ďalší kameň súpera. Pri iných kombináciách na kockách sa môže uložiť vždy iba jeden kameň. Keď sú uložené všetky kamene, hrá sa ďalej normálny mlyn.

## Skákačí mlyn

Každý/á hráč/hráčka potrebuje 3 kamene. 6 kameňov sa postaví - ako je uvedené na nasledujúcom obrázku. Vždy striedavo môže preskočiť každý/á hráč/hráčka so svojimi kameňmi na ľubovoľné iné pole. Vyhráva ten, kto najskôr uzavrel mlyn.

## Poľovačka

Jeden hráč/jedna hráčka má 3 biele, druhý/á 7 čiernych hracích kameňov. 10 kameňov sa postaví - ako je uvedené na nasledujúcom obrázku. Hráč/Ĥráčka so 7 čiernymi kameňmi sa musí pokúsiť ťahať tak, aby dokázal/a vytvoriť mlyn. Mlyny, ktoré vznikli pri ukladaní, prítom neplatia. Hráč/Ĥráčka s 3 bielymi kameňmi sa musí pokúsiť, zabrániť vytvoreniu mlynu súpera, prítom môže skákať na ľubovoľné iné pole. Ak nedokáže hráč/hráčka vytvoriť pomocou čiernych kameňov v priebehu 15 ťahov mlyn, vyhral, v opačnom prípade vyhráva hráč/hráčka s bielymi kameňmi.

## Dáma

Pre 2 hráčov

K hre patria: 1 herný plán, 12 bielych a čiernych hracích kameňov

Hráči/Ĥráčky si sadnú oproti sebe. Šachovnica sa uloží do stredu tak, aby bolo vpravo dole svetlé pole. Dvakrát 12 hracích kameňov (každý/á hráč/hráčka vlastnej farby) sa potom uloží na tmavé políčka herného plánu pred hráčov. Oba rady polí v strede tak zostávajú voľné. Ťahá sa striedavo vpred. Začína svetlá farba. Kamene sa môžu pohybovať vždy o jedno tmavé pole dopredu. Kamene súpera, za ktorými sa nachádza voľné pole, sa musia preskočiť. Preskočený kameň súpera sa odstráni z hry. Ak je medzi hracími kameňmi súpera voľné políčko, musia sa tiež preskočiť dva kamene súpera v dvojitom ťahu. Oba kamene súpera sa potom odstraňajú.

Cieľom je, aby sa dosiahol jedným alebo viacerými kameňmi protitáhlý okraj hracieho poľa (na strane súpera). Ak dosiahne hrací kameň posledný rad poľa, stáva sa „dámou“. Príslušný kameň sa označí (napr. tak, že sa uložia dva hracie kamene na seba). V protiklade k bežným hracím kameňom sa môže pohybovať dáma po viacerých tmavých poliach - tiež smerom späť. Ak preskočí dáma jeden alebo viac kameňov súpera a zastaví sa bezprostredne na poli po poslednom hracom kameni, môžu sa odstrániť preskočené kamene z hry. Tiež dáma musí pri ponúkanej príležitosti preskočiť kamene protivníka. Počas hry prichádza k tomu, že sa kladú pasce protivníkovi, pričom sa môže napríklad prinútiť, aby preskočil obýčajný kameň, aby ste mohli potom preskočiť jeho dámu. Prehráva hráč, ktorý nemá v hre žiadne kamene a ani dámu. Strategicky vedúcu polohu možno získať, ak budete kontrolovať diagonálu hracieho poľa, zloženú z 8 tmavých políček.

## Rohová dáma

Hráči/Hráčky uložia hraciu dosku do rohu. Každý hráč/hráčka musí mať potom pred sebou čierne rohové pole. Hrá sa s 9 hracími kameňmi, ktoré sa uložia oproti čiernym poliam do rohov. V oboch rohoch stoja oproti sebe vždy tri rady (1 × 1 pole, 1 × 3 polia, 1 × 5 polí). Úlohou hry je dostať vlastné kamene do rohu súpera a obsadiť tak pozície protihráča. Ťahať je ale možné vždy iba po čiernych alebo bielych políčkach. Nesmie sa ťahať späť. Kamene súpera sa môžu (bez narážania do nich) preskakovať, pokiaľ je pole za týmito kameňmi voľné. Vlastné kamene sa ale nemôžu preskakovať. Vlastné kamene sa ale nemôžu preskakovať.

## Bicia dáma (tiež: opačná dáma)

Hra dáma, pri ktorej sa musíte pokúsiť, stratiť čo možno najrýchlejšie všetky kamene. Kto ako prvý nemá na šachovnici hracie kamene, je víťaz/víťazka.

## Vlk a ovce

Pre 2 hráčov

Pre túto hru sú potrebné iba čierne polia šachovnice na dámu. Úlohou hry je obkľúčiť vlka, a to síce tak, aby nemohol urobiť ďalší ťah. Pre vlka sa požíva čierny kameň na dámu, pre 4 ovce vždy biele kamene na dámu. Na začiatku hry stoja 4 ovce na štyroch čiernych poliach v prvom rade. Vlk sa postaví na ľubovoľné čierne pole pred ovce, teda jeden alebo dva rady pred ne. Potom začínajú ovce a ťahajú (iba) vpred. Vlk môže oproti tomu ťahať dopredu a dozadu. Kto je na rade, môže urobiť jeden ťah, a nesmie skákať. Ovce musia obkľúčiť vlka tak, aby nedokázal urobiť žiadny ťah. Prítom musia pokiaľ možno postupovať zomknuté. Ak sa podarí prelomiť vlkovi rad oviec, potom vlk vyhral. Lebo naspäť sa ovce nemôžu pohybovať.

## Francúzska dáma

Oproti bežnej hre dáma môžu hráči/hráčky ťahať iba dopredu, ale preskakovať môžu dopredu a dozadu. Preskakovať sa musí v každom prípade, aj keď je možné, preskočiť ihneď za sebou viac kameňov. Preskakuje sa diagonálnym smerom, ale tiež cez rohy pomocou skákania krížom-krážom.

## Talianska dáma

Verzia hry „Talianska dáma“ je známa už od 16. storočia. Používa sa vždy 12 kameňov a pohybuje iba vpred. Musíte rešpektovať: Dámy môžu preskakovať iba dámy, nie bežné hracie kamene. Preskakovať sa musí, pri viacerých možnostiach vždy tak, aby sa pritom preskočilo čo najviac kameňov súpera.

## Kto má 6 ...?

Pre 2-4 hráčov

K hre patria: 1 herný plán, 16 hracích figúrok, 1 kocka

Táto napínavá a zaujímavá stolná hra pre deti a dospelých sa hrá úplne jednoducho. Hracia doska sa položí do stredu. Každý hráč/hráčka si vezme 4 hracie figúrky a obsadí príslušné 4 rohové polia. Potom hráči striedavo hádžu kockou, kým niekto nehodí 6. Tento/Táto hráč/hráčka môže začínať. Úlohou je potom dostať svoje 4 hracie figúrky raz okolo hracieho poľa a dostať ich čo možno najrýchlejšie do „prístavu“ so svojou farbou. Hádže sa jeden raz za sebou v smere hodinových ručičiek. Každý/á hráč/hráčka potom ťahá ľubovoľnou figúrkou jednej farby o príslušný počet bodov. Ak sa dostane hráč/hráčka s vlastnou hracou figúrkou na pole, ktoré je už obsadené iným hráčom/hráčkou, potom musí tento/táto ďalší/dalšia hráč/hráčka zobrať svoj kameň z hry a začať s ním opäť dlhý pochod po celom hracom poli. Pokiaľ je pole obsadené vlastnou hracou figúrkou, potom sa nedá vykonať tento ťah a príslušný hráč musí ťahať inou hracou figúrkou. Vlastné a cudzie hracie figúrky sa môžu zásadne preskakovať.

Aby bola hra čo najzaujímavejšia, môžete sa na začiatku dodatočne dohodnúť:

- že sa po hodení čísla 6 môže hádzať ešte raz,
- že sa pri vstupe do vlastného „prístavu“ musí hodiť presne požadovaný počet bodov,
- že hráči/hráčky môžu na začiatku hry uložiť hracie figúrky na hracie pole až vtedy, keď bol hodený vopred stanovený počet bodov (napr. 1, 3 alebo 6).

že víťazom/víťazkou je ten/tá, kto dostane najskôr všetky 4 hracie figúrky do bezpečia vo svojom „prístave“.

## Hra Rebríky

Obľúbená detská hra s kockami od 5 rokov.

K hre patria: herný plán, 1 kocka, 4 hracie figúrky

Príprava hry: Každý/á hráč/hráčka dostane iba jednu hraciu figúrku jednej farby, ktorá sa postaví pred štartovacie pole. (Hrať môžu tiež viac než 4 hráči, k tomu sa musia pribrať ale ďalšie figúrky v iných farbách).

Priebeh hry: Najmladší/Najmladšia účastní/účastníčka začína, potom hádžu hráči po poradí. Každý/á hráč/hráčka potiahne hracou figúrkou o toľko políčok, koľko zobrazuje kocka. Na jednom políčku môže stáť ľubovoľne veľa figúrok, "preskakovanie" figúrok súpera nie je možné. Pokiaľ sa dostane hracia figúrka na zvláštne pole, potom musí ísť buď hore, alebo sa vrátiť späť.

Pre zdôraznenie:

Hore sa ide z: poľa 1 na pole 21, poľa 6 na pole 15, poľa 11 na pole 28, poľa 19 na pole 52, poľa 31 na pole 52, poľa 46 na pole 63, poľa 57 na pole 73 a poľa 67 na pole 80.

Dole sa ide opäť z: poľa 13 na pole 8, poľa 35 na pole 16, poľa 50 na pole 44, poľa 55 na pole 38, poľa 75 na pole 70 a poľa 78 na pole 59.

Kto prvý dosiahne cieľové políčko, je víťaz

## Hry s 1 kockou

### Filcka

Každý hádže tak dlho, kým nehodí číslo 1, ale maximálne desaťkrát. Kto na to spotrebuje najmenej hodov, je víťaz.

### Vysoké čísla domov

Každý má 3 hody. Pri prvom hode sa môžete ešte rozhodnúť pre všetky možnosti: či sa majú zapísať hodené body na prvom mieste (stovky), na druhom mieste (desiatky) alebo na treťom mieste (jednotky). Po 3. hode vznikne trojmiestne číslo (číslo domu). Víťazom je hráč/hráčka s najvyšším hodeným číslom domu.

### Jule

Pre ľubovoľne veľa účastníkov. Hádže jeden hráč za druhým. Musíte sa pokúsiť, hodiť čo najrýchlejšie a v správnom poradí všetky body od 1 do 6 a opäť naspäť. Ak hodí hráč/hráčka napr. číslo 1, zapíše si toto číslo a musí hodiť pri ďalšom hode číslo 2; ak sa tak nestane, musí odovzdať kocku ďalšiemu hráčovi/hráčke. Kto dokázal zapísať všetky čísla od 1 do 6, začína so spätnou hrou. Víťazom/víťazkou je ten, kto najskôr opäť prečiarne rad čísel.

### Quinze 15

Hrá sa po poradí. Každý hádže tak dlho, kým nedosiahne 15 bodov alebo počet bodov, ktorý je k nim najbližší. Kto hodí nad 15, vypadáva. Víťazom/víťazkou je ten/tá, kto dokázal dosiahnuť ako prvý 15 bodov. Ak nikto nedosiahne počet 15, je víťazom/víťazkou ten/tá, kto bol najbližšie k tomuto počtu bodov.

### Hra Vši

Príprava a priebeh hry: V strede stola leží pre všetkých hráčov/hráčky ako predloha obrázok vší, ktorý sa dá nakresliť presne 13 čiarami: Každý si vyberie číslo medzi 1 a 6 a zapíše si ho do svojho poznámkového lístku. Potom sa hádže po poradí, pričom má každý/á hráč/hráčka jeden hod. Ak niekto hodí zvolené číslo, potom môže na svojom lístku nakresliť jednu z 13 častí vší, najskôr trup, potom hlavu, oči, tykadlá, nohy a nakoniec chvost. Kto bude mať ako prvý kompletnú voš, vyhráva hru.

## Hry s 2 kockami

### Hviezdičky

Hádže jeden hráč za druhým. Počítajú sa iba jednotky. Kto dosiahol po 5 alebo 10 kolách najviac jednotiek, je víťazom.

### Nešíkovník a Xantipa

Hrá sa jeden za druhým. Najskôr sa hádže nešíkovník: treba dosiahnuť zhodu (rovnaký počet bodov na oboch kockách) s čo najmenej hodmi. Ak k tomu došlo, musí sa ešte dosiahnuť Xantipa: a síce musia dať body na oboch kockách číslo 7. Kto zvládne ako prvý hodiť obe hodnoty v správnom poradí, vyhráva.

## Všetkých deväť

Pre 2 a viac hráčov

K hre patria: 2 kocky, počítacie jednotky (napr. drievka, hracie figúrky a pod.)

Cieľ hry: Každý sa musí pokúsiť, zbaviť sa opäť drievok, ktoré získal v prvej fáze hry, čo najrýchlejšie v druhej fáze hry.

Príprava a priebeh hry: Na začiatku sa vloží 9 počítacích jednotiek do stredu. Každý hráč má v jednom kole jeden hod dvomi kockami. Ak dosiahne svojím hodom viac než 9 bodov, musí si vziať toľko počítacích jednotiek, o koľko prekračuje hod číslo 9, teda pri 10 bodoch jednu počítaciu jednotku, pri 11 bodoch dve počítacie jednotky a pri 12 bodoch tri počítacie jednotky. Pri hodení presne 9 bodov alebo menej neberie nič a odovzdá ďalej pohárik s kockami. Trvá do tak dlho, kým sa nerozdelia všetky počítacie jednotky.

Potom prichádza druhá fáza hry: Všetci hráči, ktorí dostali počítacie jednotky, potom vypadávajú. Hádzanie pokračuje ďalej rovnakým smerom ako v prvej fáze, s rozdielom: dosiahnuté body nad 9 sa teraz hodnotia naopak, to znamená, že počítacie jednotky sa opäť môžu vrátiť.

Kto sa najskôr zbaví počítacích jednotiek, stáva sa víťazom/víťazkou.

## Jedenásť hore

K hre patria: počítacie jednotky (napr. drievka, hracie figúrky a pod.)

Každý zaplatí 5 počítacích jednotiek do pokladne. Kto hodí 11 bodov, vyhráva kompletný obsah pokladne. Kto hodí 12 bodov, zdvojnásobí obsah pokladne. Všetci, ktorí zostávajú pod počtom 11, musia vložiť rozdielovú sumu k počtu 11 do pokladne (napr. pri hodenej hodnote 5 šesť počítacích jednotiek).

## Hry s 3 kockami

### Séria

Hrá sa po poradí. Každá môže hádzať trikrát. Hodnotia sa iba série, teda normálne poradie čísiel: 1–2–3, 2–3–4, 3–4–5, 4–5–6. Vyhráva ten, kto dosiahol najvyšší počet bodov. Môžete sa vopred dohodnúť, že hráč/hráčka môže nechať ležať po prvom alebo druhom hode jednu alebo dve kocky a hrať ďalej s jednou alebo dvomi kockami.

### Cisár Nero

Pre 2 hráčov

Háďže sa striedavo, začína ten, kto ako prvý hodí šestku. Kocku s hodenou šestkou odložte bokom a pokúste sa získať s ostatnými kockami čo možno najvyššie doplnkové číslo. Ak potom padne číslo 5 a 2, môžete nechať ležať číslo 5 a pokúste sa zlepšiť číslo 2. Alebo sa pokúsite zlepšiť obe hodnoty posledným hodom. Víťazom/Víťazkou je ten/tá, kto dosiahne najvyšší počet bodov.

### Vianočný stromček

Každý/á hráč/hráčka dostane 12 zápaliek/drievok. Pri každom hodení čísla 1 môžete pridať na svoj vianočný stromček (p. obrázok) drievko a ešte raz hádzať. Ak nepadne číslo 1, je na rade ďalší hráč. Aby ste dokončili vianočný stromček, je potrebných dvanásť hodení čísla 1. Ak padne pri poslednom hodení viac jednotiek, než je treba, potom musíte podľa nadpočetných jednotiek opäť odobrať drievka. Príklad: Posledná zápalka chýba a hráč/hráčka hodí trojku (3 jednotky). Musíte pridať iba jedno drievko a opäť odstrániť dve drievka. Aby sa potom dokončil stromček, potrebuje ešte dvakrát jednotku. Vyhráva ten, kto má ako prvý hotový svoj stromček.

### Zhoda

Každý má 3 hody. Hodnotia sa iba zhodné čísla. 5–5 sa počítajú ako 5 a 3–3 sa počítajú ako 3. Trojitá zhoda sa ale hodnotí ako štvornásobná. 6–6–6 platia teda 24.

### Matematika

Háďže sa jeden za druhým, každý môže hádzať štyrikrát. Po každom hode sa spočítajú počty bodov a súčet sa označí v poradí kociek písmenami a, b, c, d.

Príklad na výpočet: Vzorec  $a + b \times c : d =$  hodnotenie.

Príklad na rávanie:

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

4. Hod (d) = 4 body  
 $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$  (hodnotenie)  
 Hráč s najvyšším hodnotením je víťaz.

## Trojlistok

K hre patria: počítacie jednotky (napr. drevka, hracie figúrky a pod.)  
 Hra pre 3 osoby. Najskôr sa vloží 11 počítacích jednotiek do stredu. Hádza sa po poradí. Kto hodí menej ako 11 bodov, môže si vziať 2 počítacie jednotky zo stola. Kto hodí viac než 11 bodov, musí sa prizerat', ako si berú protihráči po jednej počítacej jednotke. Pri prsne 11 bodoch nedostane nikto nič. Posledná (jedenásta) počítacia jednotka, ktorá zostáva na stole, slúži na pichanie. Túto počítaciu jednotku dostane ten, kto hodí najvyšší počet bodov. Týmto spôsobom padne tiež rozhodnutie, ak by doteraz dokázali získať 2 hráči rovnaký počet počítacích jednotiek. Prehráva ten/tá, kto dokázal vziať najmenej počítacích jednotiek.

## Dvojitá Lottchen

Hádza sa po poradí. Hodený počet bodov účastníkov hry sa priebežne sčítava. Prehráva ten, kto dosiahne alebo prekročí počet 66.

## Ramba-Zamba

Pre 2 a viac hráčov  
 K hre patria: 3 kocky, ceruzka, papier  
 Cieľ hry: Ide o to, aby sa zapísali tri za sebou hodené hodnoty na kockách do trojmiestnej tabuľky s miestami pre hodnoty tak, aby vzniklo pokiaľ možno vysoké číslo.

Príprava a priebeh hry: Pred začiatkom hry sa vytvorí zoznam účastníkov približne nasledujúceho druhu:

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

Prvý/Prvá na zozname začína hádzať tak, že kotúľa jednu kocku za druhou po stole. Po každej hodenej kocke sa musíte rozhodnúť, do ktorého zo stĺpcov sa zapíše počet bodov. V stĺpci „S“ (stovky), v stĺpci „D“ (desiatky) alebo v stĺpci „J“ (jednotky). Týmto spôsobom vzniká po druhej a tretej kocke trojmiestne číslo, ktoré by malo byť čo možno najvyššie. Najvyššie číslo, ktoré sa dá dosiahnuť, je 666, najnižšie 111. Ak sa hodí prvým hodom šesťka, potom sa zapíše tento počet bodov samozrejme do stoviek. Ak sa na začiatku hodí nízky počet bodov, zapíše sa do desiatok alebo jednotiek - s nádejou, že to bude pri ďalšom hode lepšie. Hádza jeden hráč po druhom. Po vopred dohodnutom počte kôl spočíta každý/á hráč/hráčka svoje čísla. Kto dosiahne najvyšší celkový súčet, je víťazom/víťazkou hry „Ramba-Zamba“.

## Hry s 4 kockami

### Páry

Pre túto hru sa zafarbia 2 zo 4 kociek sivou ceruzkou. Biele sú pozitívne, sivé negatívne, to znamená nasledujúce: Spočítať body oboch bielych kociek a odpočítať od nich body oboch sivých kociek. Každý má 5 hodov. Tiež záporné priebežné sumy sa musia zapísať. Vyhráva najvyšší konečný súčet.

### Belzebug

Tento raz hrajú 3 biele kocky proti sivým, teda „Belzebugovi“. Vytvorí sa súčet 3 bielych kociek, a z neho sa odpočítajú body zo sivých kociek. Hrá sa na 5 kôl.

## Hry s 5 kockami

### 10.000

Pre 2 a viac hráčov  
 K hre patria: 5 kociek, papier a ceruzka na zaznamenávanie počtu bodov  
 Cieľ hry: Hodiť tak rýchlo, ako je to len možné, 10.000 bodov - prirodzene s rôznymi hodnotami na kockách.

Príprava a priebeh hry: Hádže sa po poradí piatimi kockami. Víťazom/Víťazkou hry je ten/tá, kto dosiahne ako prvý 10.000 bodov.

Platia pritom nasledujúce hodnoty na kockách:

„1“ = 100 bodov

„5“ = 50 bodov

Trikrát „1“ = 1.000 bodov

Trikrát „2“ = 200 bodov

Trikrát „3“ = 300 bodov

Trikrát „4“ = 400 bodov

Trikrát „5“ = 500 bodov

Trikrát „6“ = 600 bodov

Veľká ulica= 2.000 bodov (Všetkých päť kociek ukazuje počty bodov v poradí za sebou, napr. 1–2–3–4–5 alebo 2–3–4–5–6).

Každý má až tri hody na jedno kolo. Pritom sa musíte po každom hode rozhodnúť, ktoré kocky necháte stáť a s ktorými sa bude hádzať ďalej. Ponechané kocky sa nemôžu použiť pri druhom alebo treťom hode. Po treťom hode sa spočítajú body (napr.  $3 \times 4 = 400$ ,  $1 \times 1 = 100$ , samostatné body sa nepočítajú; vydá spolu 500 bodov v tomto kole). Kto najskôr dosiahne alebo prekročí počet 10.000 bodov, je víťazom/víťazkou partie.

## Chicago

Pre 2 a viac hráčov

K hre patria: 5 kociek, poznámkový lístok, ceruzka

Cieľ hry: Pri hre Chicago vyhráva hráč/hráčka, ktorý/ktorá najskôr hodí počet bodov 1.000. Príprava a priebeh hry: Najskôr sa vytvorí zoznam všetkých hráčov, do ktorého sa zaznamenajú dosiahnuté body. Jednotka sa počíta v hre Chicago za 100 bodov a šesťka za 60 bodov. Všetky ostatné body sa bežne počítajú. Každý má maximálne 3 hody na jedno kolo. Pritom sa dá použiť trikrát za sebou všetkých 5 kociek, môžete ale tiež „nechať stáť“ výhodnú kocku a pokračovať ďalej len so zvyšnými kockami. Kocky, ktoré zostanú stáť, sa nemôžu opäť zapojiť do hry. Pokiaľ si myslíte, že máte po dvoch hodoch alebo dokonca po prvom hode dostatok bodov, potom môžete prestať. Nasledujúci hráč/hráčka majú potom tiež iba dva alebo jeden hod ako prvý/á hráč/hráčka. Ďalšie kolo otvára nasledujúci/a hráč/hráčka v poradí, ktorí určia počet hodov pre toto kolo. Každý/á hráč/hráčka si pripíše k dobru dosiahnutý počet bodov alebo si ho pripočíta k výsledku z predchádzajúceho kola. Existujú ešte nasledovné prídavné pravidla: Pokiaľ hodíte prvým hodom dve šesťky, potom môžete zmeniť jednu šesťku na jednotku.

## Bankár

Každý má 5 hodov. Kocky sa hádžu po jednej. Pri hodoch môžete jeden raz sčítať, jeden raz odčítať, jeden raz násobiť, ako aj tiež jeden raz deliť a rozhodnúť, v akom poradí sa majú spôsoby rátania používať.

Príklad: Ak sa po prvých dvoch hodoch nachádzajú na stole čísla 2 a 5, budú sa tieto sčítavať a vznikne číslo 7. Ak sa v treťom hode objaví číslo 1, odporúčame delenie. Číslo 7 zostáva. Pokiaľ hodíte štvrtým hodom číslo 6, bude sa násobiť a dosiahnete 42. Pri poslednom hode sa musí už len odpočítať. Ak vezmeme do úvahy, že hodíte číslo 3, potom ste dosiahli konečný výsledok 39 bodov. Vyhráva hráč/hráčka s najvyšším konečným výsledkom. Pretože nie pri každom delení vznikajú celé body, dohodne sa pred začiatkom hry, či sa bude zaokrúhľovať nahor alebo nadol.

## Hra Vabank

Pre 2 a viac hráčov

K hre patria: 5 kociek, ceruzka a poznámkový lístok, pre každého hráča rovnaký počet počítacích jednotiek (napr. driebka, hracie žetóny a pod.)

Cieľ hry: Musíte sa pokúsiť, spojiť navzájom počty bodov hodené za sebou pomocou základných druhov rátania tak, aby ste dosiahli pokiaľ možno najvyšší výsledok.

Príprava a priebeh hry: Hádzaním kociek so snahou o dosiahnutie najvyššieho čísla sa určí hráč\*/hráčka, ktorý/á ako prvý/á prevezme „bank“. Každý/á hráč/hráčka odovzdá „bankárovi“ svoj vklad 20 počítacích jednotiek. Tento/Táto potom začne postupne hádzať za každého spoluhráča talk, že kotúľa jednu kocku za druhou po stole. Hráč/HRáčka, za ktorého/ktorú hádže „bankár/bankárka“, sa musí pritom pokúšať, dosiahnuť pri použití všetkých štyroch druhov rátania čo možno najvyšší počet bodov. Môže vždy iba raz sčítať, odčítať, násobiť a deliť, pričom poradie nehrá žiadnu úlohu.

Tu je príklad na hru: „Bankár/bankárka“ hodí prvým hodom číslo „4“, druhým číslo „2“. Po druhom hode sa rozhodne, ktorý druh rátania sa má použiť medzi obomi číslami - obe čísla sa násobia a získa sa tak číslo 8 ( $4 \times 2$ ). Tretím hodom dosiahol „bankár/bankárka“ číslo 6, ktoré

pripočíta po krátkej úvahe:  $8 + 6 = 14$ . (Pre štvrtý hod potom zostávajú iba matematické operácie „odpočítanie“ a „delenie“!). Štvrtým hodom sa dosiahlo číslo 4, ktoré sa odpočíta:  $14 - 4 = 10$ . Tento výsledok sa musí nakoniec vydeliť hodnotou „2“ z piateho hodu, čím vznikne výsledok 5. „Bankár/bankárka“ zaznamená do zoznamu hráčov, vytvoreného na začiatku, pre príslušných hráčov číslo 5 a začne rovnakú hru s nasledujúcim hráčom. Kto má po uplynutí hry najvyšší výsledok, môže si vziať celý vklad. Je víťazom/víťazkou hracieho kola. Nové kolo začína s novým/novou „bankárom/bankárkou“.

## Yatzy

Hrá sa s 5 kockami. Až 3 kocky sú voľné. Po prvom a druhom hode môžete nechať ležať výhodné hodnoty. Pri treťom hode môžete opäť použiť kocky, ktoré ste predtým nechali ležať. Hrá sa „podľa slobodnej voľby“, to znamená, že hodené hodnoty sa zapisujú po voľbe hry a splnení podmienok do voľného okienka hracieho bloku, alebo sa hrá „zhora dole“ v predpísanom poradí. Nesplnené podmienky sa preškrtnú ako bezcenné.

Podmienky:

Jednotky = zapisujú sa body na kockách s počtom „1“.

Dvojky = zapisujú sa body na kockách s počtom „2“.

Trojky, štvorky, päťky, šesťky = tak ako hore. Potom sa zisťuje priebežný počet.

Bonus = 25 bodov, ak má priebežný súčet hodnotu minimálne 63 bodov.  
Potom zistiť celkový súčet 1. časti.

1 pár = zapisujú sa iba body dvoch súčasne zobrazovaných kociek.

2 páry = zapisujú sa iba body dvoch párov bodov na kockách.

Tri rovnaké = zapisujú sa iba body troch súčasne zobrazovaných kociek.

Štyri rovnaké = zapisujú sa iba body štyroch súčasne zobrazovaných kociek.

Plný dom = zapisovať všetky body, ak sa hodí „1 pár“ a „tri rovnaké“.

Malá ulica = 15 bodov, ak sa hodí 1–2–3–4–5.

Veľká ulica = 20 bodov, ak sa hodí 2–3–4–5–6.

5 x rovnaké = nezávisle od hodeného počtu bodov sa tu zapíše počet bodov 50, ak zobrazuje všetkých 5 kociek rovnakú hodnotu.

Šanca = tu sa dá zapísať počet bodov z ľubovoľného bodu.  
(Táto možnosť sa používa väčšinou pri zložení, ktoré sa nepoužíva iným spôsobom

alebo  
pri vysokom počte bodov.)

Konečný súčet = zistiť priebežný súčet 2. dielu a spočítať s priebežným súčtom 1. dielu.  
Hráč s najvyšším celkovým počtom bodov je víťaz.