

Disney CLASSICS



Spielanleitung
Instruction • Règles du jeu
Istruzioni di gioco



Mühle

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine

Jede/r Spieler/in erhält 9 Spielsteine der gleichen Farbe. Farblich abwechselnd wird jeweils 1 Spielstein auf einen freien Punkt des Spielfeldes gelegt. Dabei muss jede/r Spieler/in bereits versuchen eine Reihe aus 3 Spielsteinen in einer Linie – eine Mühle – zu bilden.

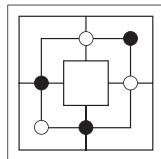
Liegen alle Steine auf dem Spielfeld, wird nun abwechselnd jeweils ein Stein entlang einer Linie zu einem angrenzenden freien Feld gezogen, wieder mit dem Ziel der Bildung einer Mühle. Wer eine Mühle bilden konnte, darf einen Spielstein des Gegners vom Spielbrett wegnehmen, allerdings nicht aus einer geschlossenen Mühle des Gegenspielers. Eine Mühle kann beliebig oft geöffnet und beim nächsten Zug wieder geschlossen werden. Wer eine Mühle wieder schließt, darf dem Gegner erneut einen Spielstein wegnehmen. Hat ein/e Spieler/in nur noch 3 Steine, so kann man „springen“ d. h. man darf jeweils mit einem Stein jeden beliebigen leeren Punkt besetzen, aber nur wenn die Reihe des Spielers an ihm ist. Falls ein/e Spieler/in nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielfeld hat und diese eine Mühle bilden, muss er/sie beim nächsten Zug seine Mühle öffnen, auch wenn ihm/ihr dann ein Stein weggenommen wird und er/sie das Spiel verliert. Sieger/in ist, wer den Gegenspieler durch die Spielsteine so behindert, dass kein Zug mehr gemacht werden kann, oder dem Gegner alle Steine – bis auf 2 Stück – weggenommen wurden.

Würfelmühle

Jede/r Spieler/in braucht 9 Steine. Ferner sind drei Würfel zum Spiel erforderlich. Vor dem Setzen wird mit allen 3 Würfeln einmal gewürfelt. Die Spieler wechseln sich ab. Werden 4, 5 und 6 gewürfelt oder 2 x 3 und 1 x 6 oder 2 x 2 und 1 x 5 oder 2 x 1 und 1 x 4, kann der/die Spieler/in aus einer Mühle des Gegners einen Stein entfernen und den eigenen dafür einsetzen. Kann er/sie dadurch eine eigene Mühle schließen, so darf er/sie noch einen weiteren Stein des Gegners entfernen. Bei den anderen Würfelkombinationen darf immer nur ein Stein gesetzt werden. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird normal Mühle weiter gespielt.

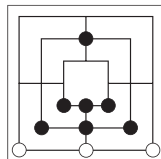
Hüpfmühle

Jede/r Spieler/in benutzt 3 Spielsteine. Die 6 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut. Immer abwechselnd darf jede/r Spieler/in mit einem seiner/ihrer Steine auf ein beliebiges anderes Feld hüpfen. Wer zuerst eine Mühle schließt, hat gewonnen.



Treibjagd

Ein/e Spieler/in hat 3 weiße, der/die andere 7 schwarze Spielsteine. Die 10 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut. Der/Die Spieler/in mit den 7 schwarzen Steinen muss versuchen, so zu ziehen, dass er/sie eine Mühle bilden kann. Beim Setzen entstandene Mühlen gelten dabei nicht. Der/Die Spieler/in mit den 3 weißen Steinen muss versuchen, die Mühle des Gegners zu verhindern, dabei darf er/sie auf jedes beliebige andere Feld springen. Wenn der/die Spieler/in mit den schwarzen Steinen innerhalb von 15 Zügen eine Mühle bilden konnte, hat er/sie gewonnen, andernfalls gewinnt der/die Spieler/in mit den weißen Steinen.



Dame

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 12 weiße und schwarze Spielsteine

Die Spieler/innen sitzen sich gegenüber. Das Spielbrett wird so in die Mitte gelegt, dass rechts unten ein helles Feld ist. Die zweimal 12 Spielsteine (jede/r Spieler/in eine eigene Farbe) werden dann auf die dunklen Felder des Spielplans vor die Spieler gesetzt. Die beiden Feldreihen in der Mitte bleiben somit frei. Es wird abwechselnd vorwärts gezogen. Die helle Farbe beginnt. Die Steine dürfen jeweils um ein dunkles Feld vorrücken. Gegnerische Steine, hinter denen sich ein freies Feld befindet, müssen übersprungen werden. Der übersprungene Stein des Gegners wird dann aus dem Spiel genommen. Wenn zwischen zwei Spielsteinen des Gegners ein freies Feld ist, müssen auch zwei Steine des Gegners in einem Doppelzug übersprungen werden. Beide Steine des Gegners werden dann entfernt.

Ziel ist es, mit einem oder mehreren Steinen den gegenüberliegenden Spielfeldrand (auf der Seite des Gegners) zu erreichen. Sobald ein Spielstein dort die letzte Feldreihe erreicht hat, wird dieser zur „Dame“. Der betreffende Stein wird gekennzeichnet (z. B. indem man zwei Spielsteine übereinander setzt). Im Gegensatz zu den normalen Spielsteinen darf die Dame über mehrere dunkle Felder – auch rückwärts – bewegt werden. Wenn die Dame einen oder mehrere gegnerische Steine überspringen und unmittelbar auf dem Feld nach dem letzten Spielstein abgesetzt werden kann, dürfen die übersprungenen Steine vom Feld genommen werden. Auch die Dame muss bei sich ergebender Gelegenheit die Steine des Gegners überspringen. Während des Spieles kommt es darauf an, dem Gegner Fallen zu stellen, etwa indem man ihn zwingt, einen eigenen einfachen Stein zu schlagen, um anschließend seine Dame schlagen zu können. Verloren hat ein Spieler, wenn er/sie keine Steine und Damen mehr im Spiel hat. Eine strategisch beherrschende Position kann man gewinnen, wenn man die aus 8 dunklen Feldern bestehende Diagonale des Spielfeldes kontrolliert.



Eckdame

Die Spieler/innen legen das Spielbrett übereck. Jede/r Spieler/in muss danach ein schwarzes Eckfeld vor sich haben. Gespielt wird mit 9 Spielsteinen, die gegenüber auf die schwarzen Felder in die Ecken gesetzt werden. Es stehen sich also in beiden Ecken je drei Reihen gegenüber (1 × 1 Feld, 1 × 3 Felder, 1 × 5 Felder). Spielaufgabe ist es nun, die eigenen Steine in die Ecke des Gegners zu bringen und damit die Stellungen des Mitspielers zu belegen. Allerdings darf immer nur ein schwarzes oder ein weißes Feld weitergezogen werden. Rückwärts darf nicht gezogen werden. Steine des Gegners können (ohne diese zu schlagen) übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Die eigenen Steine können aber nicht übersprungen werden. Wer zuerst die 9 Eckfelder des Gegners belegt, hat gewonnen.

Schlagdame (auch: Verkehrte Dame)

Ein Damenspiel, bei dem man versuchen muss, alle Steine möglichst schnell zu verlieren. Wer zuerst keinen Spielstein mehr auf dem Brett hat, ist Sieger/in.

Wolf und Schafe

Für 2 Spieler

Für dieses Spiel werden nur die schwarzen Felder des Dame-Spielbrettes benutzt. Spielaufgabe ist es, den Wolf einzukreisen, und zwar so, dass er keinen Zug mehr machen kann. Für den Wolf kann ein schwarzer Dame-Stein, für 4 Schafe jeweils ein weißer Dame-Stein verwendet werden. Zu Spielbeginn stehen die 4 Schafe auf den vier schwarzen Feldern in der ersten Reihe. Der Wolf stellt sich auf ein beliebiges schwarzes Feld vor die Schafe, also etwa ein oder zwei Reihen davor. Nun beginnen die Schafe und ziehen (nur) vorwärts. Der Wolf darf dagegen vorwärts und rückwärts gehen. Wer an der Reihe ist, darf nun einen Zug machen, und nicht springen. Die Schafe sollen nun den Wolf so einkreisen, dass er keinen einzigen Zug mehr machen kann. Dabei sollten diese möglichst geschlossen vorgehen. Gelingt es dem Wolf nämlich, die Reihe der Schafe zu durchbrechen, so hat dieser gewonnen. Denn rückwärts dürfen die Schafe ja nicht gehen.

Französische Dame

Entgegen dem üblichen Damespiel dürfen die Spieler/innen hier nur vorwärts ziehen, können aber vorwärts und rückwärts schlagen. Es muss in jedem Falle geschlagen werden, auch wenn es möglich ist, gleich mehrere Steine hintereinander zu schlagen. Geschlagen wird in Richtung der Diagonalen, aber auch übereck im Zickzacksprung.

Italienische Dame

Die Variante „Italienische Dame“ ist seit dem 16. Jahrhundert bekannt. Je 12 Steine werden gesetzt und nur vorwärts bewegt. Zu beachten ist: Damen können nur von Damen, nicht von einfachen Spielsteinen geschlagen werden. Es muss geschlagen werden, bei mehreren Möglichkeiten immer so, dass die meisten gegnerischen Steine dabei geschlagen werden.

Wer hat die 6 ...?

Für 2-4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Dieses spannende und interessante Brettspiel für Kinder und Erwachsene ist ganz einfach zu spielen. Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jede/r Spieler/in nimmt sich 4 Spielfiguren in einer Farbe und besetzt die entsprechenden 4 Eckfelder. Anschließend wird solange abwechselnd gewürfelt, bis jemand eine 6 wirft. Diese/r Spieler/in darf beginnen. Die Aufgabe ist nun, seine/ihre 4 Spielfiguren einmal um das Spielfeld möglichst schnell in „den Hafen“ mit seiner/ihrer Farbe zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander einmal gewürfelt. Jede/r Spieler/in zieht dann mit einer beliebigen Figur einer Farbe die entsprechend gewürfelte Punktzahl weiter. Trifft ein/e Spieler/in mit der eigenen Spielfigur auf ein bereits von einem/r anderen Spieler/in besetztes Feld, so muss diese/r andere Spieler/in seinen/ihren Stein aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten. Ist das Feld durch eine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden und der betreffende Spieler muss mit einem anderen Spielstein weiterziehen. Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden.

Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann am Anfang zusätzlich vereinbart werden:

- dass man nach einer geworfenen 6 noch einmal würfeln darf,
- dass beim Einzug in den eigenen „Hafen“ genau die erforderliche Punktzahl gewürfelt werden muss,
- dass die Spieler/innen zu Beginn des Spieles erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Punktzahl (z. B. die 1, 3 oder 6) gewürfelt haben.

Sieger/in ist, wer zuerst alle 4 Spielsteine in seinen „Hafen“ in Sicherheit gebracht hat.



Leiterspiel

Das beliebte Würfelspiel für Kinder ab 5 Jahren.

Zum Spiel gehören: Spielplan, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

Spielvorbereitung: Jede/r Spieler/in erhält eine Spielfigur einer Farbe, die vor dem Startfeld aufgestellt wird. (Es können auch mehr als 4 Spieler mitspielen, dazu müssen dann weitere Halmakegel in anderen Farben genommen werden).

Spielverlauf: Der/Die jüngste Teilnehmer/in beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jede/r Spieler/in rückt mit der Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Würfelzahl anzeigt. Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen, ein "Schlagen" der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Gerät eine Spielfigur auf eine Leiter oder eine „Schlange“, so geht es entweder die Leiter hinauf oder die Schlange zurück.

Die Leiter hinauf geht es von: Feld 1 auf Feld 21, Feld 6 auf Feld 15, Feld 11 auf Feld 28, Feld 19 auf Feld 52, Feld 31 auf Feld 52, Feld 46 auf Feld 63, Feld 57 auf Feld 73 und Feld 67 auf Feld 80.

Wieder herunter geht es von: Feld 13 auf Feld 8, Feld 35 auf Feld 16, Feld 50 auf Feld 44, Feld 55 auf Feld 38, Feld 75 auf Feld 70 und Feld 78 auf Feld 59.

Wer zuerst das Zielfeld erreicht, ist der Sieger.

Spiele mit 1 Würfel

Filzlaus

Jeder würfelt so lange, bis er eine 1 wirft, aber höchstens zehnmal. Wer die wenigsten Würfe benötigt, ist Gewinner.

Hohe Hausnummern

Jeder hat 3 Würfe. Beim ersten Wurf kann man sich noch für alle Möglichkeiten entscheiden: ob die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufgeschrieben werden sollen. Nach dem 3. Wurf ist eine dreistellige Zahl (Hausnummer) entstanden. Der/Die Spieler/in mit der höchsten erwürfelten Hausnummer hat gewonnen.

Jule

Für beliebig viele Teilnehmer. Gewürfelt wird reihum. Man versucht, so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück, in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln. Wirft ein/e Mitspieler/in z. B. eine 1, notiert er/sie diese Zahl und muss beim nächsten Wurf eine 2 werfen; ist dies nicht der Fall, geht der Würfel an den nächsten Spieler/in weiter. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Retourspiel. Gewinner/in ist, wer zuerst die Zahlenreihe wieder gestrichen hat.

Quinze 15

Gespielt wird reihum. Jeder würfelt so lange, bis er/sie 15 Augen oder eine Augenzahl, die nahe darunterliegt, erreicht. Kommt er/sie über 15, scheidet er/sie aus. Sieger/in ist, wer zuerst die 15 Augen erreichen konnte. Wird die Zahl 15 von niemanden erreicht, ist Sieger/in, wer ihr am nächsten kommt.

Läusespiel

Spielvorbereitung und Spielverlauf: In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler/innen als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die aus genau 13 Strichen gezeichnet werden kann: Jeder wählt sich eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jede/r Spieler/in einen Wurf hat. Wirft jemand die ausgewählte Zahl, so darf er/sie auf seinem/ihrer Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.



Spiele mit 2 Würfeln

Sterne

Gewürfelt wird reihum. Gezählt werden nur die Einsen. Wer nach 5 oder 10 Runden die meisten Einsen würfelte, ist Sieger/in.

Tollpatsch und Xanthippe

Es wird reihum gespielt. Zuerst wird der Tollpatsch erwürfelt: es ist mit möglichst wenigen Würfeln ein Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) zu erreichen. Ist dies geschehen, muss noch die Xanthippe erreicht werden: und zwar müssen die Augen der beiden Würfel zusammen eine 7 ergeben. Wer es zuerst schafft, die beiden in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln, gewinnt.



Alle Neune

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 2 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z. B. Hölzchen, Spielfiguren o.ä.)

Ziel des Spieles: Jeder muss versuchen, die in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden. **Spielvorbereitung und Spielverlauf:** Zu Beginn werden 9 Zählleinheiten in die Tischmitte gelegt. Jeder hat pro Runde einen Wurf mit zwei Würfeln. Erreicht er/sie mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muss er/sie so viele Zählleinheiten an sich nehmen, wie der Wurf die Zahl 9 überschreitet, also bei 10 Augen eine Zählleinheit, bei 11 Augen zwei Zählleinheiten und bei 12 Augen drei Zählleinheiten. Bei einem Wurf mit genau 9 Augen oder weniger nimmt er/sie nichts und gibt den Würfelbecher weiter. Das geht so lange, bis alle Zählleinheiten verteilt sind. **Nun kommt die zweite Spielphase:** Alle Spieler, die keine Zählleinheiten bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht im gleichen Sinn wie in der ersten Phase weiter, mit einem Unterschied: die erreichten Punkte über 9 werden jetzt umgekehrt gewertet, d. h., die Zählleinheiten dürfen wieder zurückgelegt werden. Wer zuerst die Zählleinheiten wieder los ist, ist Sieger/in.

Elf hoch

Zum Spiel gehören: Zählleinheiten (z. B. Hölzchen, Spielfiguren o.ä.)

Jeder zählt 5 Zählleinheiten in die Kasse. Wer 11 Augen wirft, gewinnt den gesamten Kasseneinhalt. Wer eine 12 wirft, verdoppelt den Kasseneinhalt. Alle, die unter der 11 bleiben, müssen den Differenzbetrag zur 11 in die Kasse legen (z. B. bei einer geworfenen 5 sechs Zählleinheiten).

Spiele mit 3 Würfeln

Serie

Gespielt wird reihum. Jeder darf dreimal würfeln. Es werden nur Serien gewertet, also eine normale Zahlenreihenfolge: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Es siegt, wer die höchste Augenzahl erreichen konnte. Man kann vorher vereinbaren, dass ein/e Spieler/in nach dem ersten oder zweiten Wurf ein oder zwei Würfel liegen lassen kann und dann nur mit zwei oder einen Würfel weiterspielt.

Kaiser Nero

Für 2 Spieler

Es wird abwechselnd geworfen, wer zuerst eine Sechs würfelt, beginnt. Man legt den Sechserwürfel zur Seite und versucht mit den übriggebliebenen Würfeln eine möglichst hohe Ergänzungszahl zu bekommen. Fällt nun eine 5 und eine 2, darf man die 5 liegenlassen und versuchen, die 2 zu verbessern. Oder man probiert, beide mit dem letzten Wurf zu verbessern. Sieger/in ist, wer die höchste Augenzahl erreicht.

Weihnachtsbaum

Jede/r Spieler/in erhält 12 Streichhölzer/Hölzchen. Bei jeder gewürfelten 1 darf man an seinen Weihnachtsbaum (s. Abbildung) ein Hölzchen anlegen und nochmals würfeln. Fällt keine 1, ist der/die nächste an die Reihe. Um den Weihnachtsbaum zu vollenden, wird zwölfmal die 1 benötigt. Fallen beim letzten Wurf mehr Einsen als benötigt werden, so müssen entsprechend den überzähligen Einsen wieder Hölzchen weggenommen werden. Beispiel: Das letzte Streichholz fehlt und der/die Spieler/in würfelt einen Drilling (3 Einsen). Er/Sie muss nun ein Hölzchen anbauen und zwei wieder wegnehmen. Um jetzt den Baum zu vollenden, braucht er/sie noch zweimal die Eins. Es gewinnt, wer seinen Baum zuerst fertig hat.



Mathematik

Gewürfelt wird reihum, jeder darf viermal würfeln. Nach jedem Wurf werden die Augenzahlen addiert und die Summe dann in der Reihenfolge der Würfe mit a, b, c, d bezeichnet.

Beispiel für die Ausrechnung:

Formal $a + b \times c : d = \text{Wertung}$.

Rechenbeispiel:

1. Wurf (a) = 7 Augen
 2. Wurf (b) = 5 Augen
 3. Wurf (c) = 9 Augen
 4. Wurf (d) = 4 Augen
- $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (Wertung)

Der Spieler mit der höchsten Wertung ist Rundensieger.





Pasch

Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5 – 5 zählen also 5 und 3 – 3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet. 6 – 6 – 6 zählen also 24.

Kleeblatt

Zum Spiel gehören: Zähleinheiten (z.B. Hölzchen, Spielfiguren o.ä.)

Ein Spiel für 3 Personen. Zunächst werden 11 Zähleinheiten in die Mitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Zähleinheiten vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen wie die Mitspieler je eine Zähleinheit nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt keiner was. Die letzte (elfte) Zähleinheit, die auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diese Zähleinheit erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleich viele Zähleinheiten erobern konnten. Verlierer/in ist, wer am wenigsten Zähleinheiten nehmen konnte.

Doppeltes Lottchen

Reihum wird gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer/innen werden laufend addiert. Verloren hat, wer die Zahl 66 erreicht oder überschreitet.

Ramba-Zamba

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, Bleistift, Papier

Ziel des Spieles: Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, dass eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in etwa folgender Art angefertigt:

1			2			3			4		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Der/Die erste auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, in dem er/sie einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Man muss sich nach jedem gefallenen Würfel entscheiden, in welche der Spalten die Augenzahl notiert wird. In die Spalte „H“ (Hunderter), in die Spalte „Z“ (Zehner) oder in die Spalte „E“ (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Würfel eine dreistellige Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte. Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste 111. Wird mit dem ersten Würfel eine Sechs gewürfelt, so wird diese Augenzahl natürlich bei den Hunderten eingetragen. Wirft man anfangs eine niedrige Augenzahl, wird sie wohl bei den Zehnern oder Einern eingetragen – in der Hoffnung, im nächsten Wurf besser zu sein. So wird reihum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jede/r Spieler/in seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der/die Gewinner/in von „Ramba-Zamba“.

Spiele mit 4 Würfeln

Pärchen

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die Positiven, die grauen die Negativen, das heißt folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfe. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat die höchste Endsumme.

Beelzebub

Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den „Beelzebub“. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet, und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt.

Spiele mit 5 Würfeln

10.000

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 5 Augenzwürfel, Papier und Bleistift zum Notieren der Punktzahlen

Ziel des Spieles: So schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelwerten.



Spielvorbereitung und Spielverlauf: Es wird reihum mit fünf Würfeln gewürfelt. Gewinner/in eines Spieles wird derjenige, der zuerst 10.000 Punkte erreicht. **Dabei gelten folgende Würfelwerte:**

- Die „1“ = 100 Punkte
- Die „5“ = 50 Punkte
- Dreimal „1“ = 1.000 Punkte
- Dreimal „2“ = 200 Punkte
- Dreimal „3“ = 300 Punkte
- Dreimal „4“ = 400 Punkte
- Dreimal „5“ = 500 Punkte
- Dreimal „6“ = 600 Punkte

Große Straße = 2.000 Punkte (Alle Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, z.B. 1–2–3–4–5 oder 2–3–4–5–6).

Jeder hat pro Runde bis zu drei Würfe. Dabei muss man nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel man stehen lässt und mit welchen man weiterwürfelt. Stehengelassene Würfel dürfen beim zweiten oder dritten Wurf nicht mehr verwendet werden. Nach dem dritten Wurf werden die Punkte gezählt (z.B. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, Einzelaugen werden nicht gezählt; ergibt insgesamt 500 Punkte in dieser Runde). Wer zuerst die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, ist Sieger/in der Partie.

Chicago

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 5 Augenzwürfel, Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles: Bei Chicago gewinnt der/die Spieler/in, der/die zuerst die Punktsomme 1.000 erwürfelt.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zunächst erstellt man eine Liste aller Spieler, in der erreichte Punkte notiert werden. Die Eins zählt bei Chicago 100 Punkte und die Sechs 60 Punkte. Alle übrigen Augen werden normal gezählt. Jeder hat pro Runde maximal 3 Würfe. Dabei kann man dreimal hintereinander alle 5 Würfel verwenden, man kann aber auch günstige Würfel „stehen lassen“ und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Glaubt man bereits nach zwei Würfeln oder gar nach dem ersten Wurf genug Punkte zu haben, so kann man aufhören. Die folgenden Spieler/innen haben dann ebenfalls nur zwei bzw. einen Wurf wie der/die erste Spieler/in. Die nächste Runde wird durch den/die nächste/n Spieler/in in der Reihe eröffnet, der für diese Runde die Anzahl der Würfe bestimmt. Jedem/r Spieler/in wird die erreichte Punktzahl gutgeschrieben bzw. zu dem Vorrundenergebnis addiert. Es gibt noch folgende Zusatzregel: Würfelt man im ersten Wurf zwei Sechsen, so darf man eine Sechs in eine Eins umwandeln.





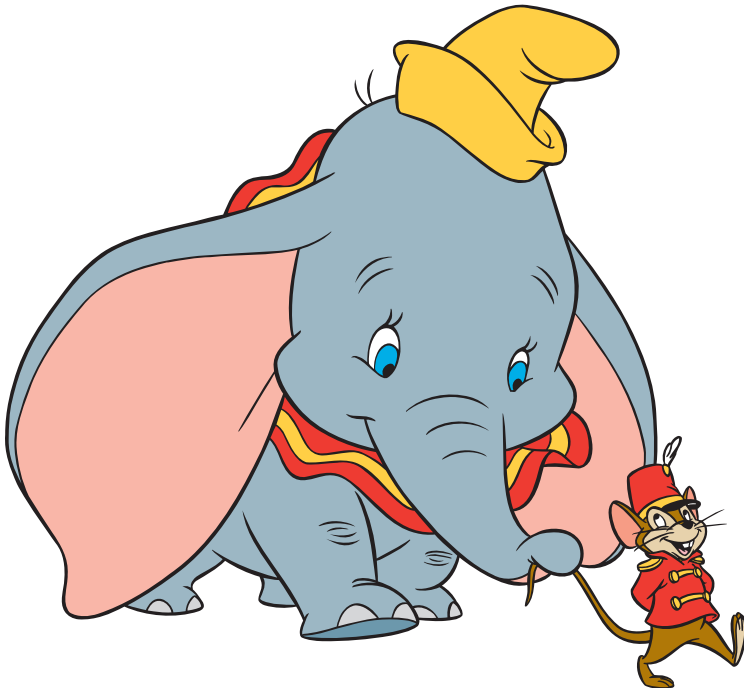
Yatzy

Gespielt wird mit 5 Würfeln. Man hat bis zu 3 Würfe frei. Nach dem ersten und zweiten Wurf können günstig erscheinende Werte liegen bleiben. Beim dritten Wurf dürfen Würfel, die vorher liegengelassen wurden, wieder aufgenommen werden. Gespielt wird „nach freier Wahl“, d.h. die erwürfelten Werte werden nach Wahl des Spielers und Erfüllung der Bedingungen auf einen Spielblock eingetragen oder man spielt „von oben runter“ in der vorgeschriebenen Reihenfolge. Nicht erfüllte Bedingungen werden als wertlos gestrichen.

Bedingungen:

<i>Einer</i>	= die Punkte der Würfel mit Augenzahl „1“ werden eingetragen.
<i>Zweier</i>	= die Punkte der Würfel mit Augenzahl „2“ werden eingetragen.
<i>Dreier, Vierer, Fünfer, Sechser</i>	= entsprechend wie oben. Danach wird die Zwischensumme ermittelt.
<i>Bonus</i>	= 25 Punkte, wenn die Zwischensumme mindestens 63 Punkte beträgt. Danach Gesamtsumme 1. Teil ermitteln.
<i>1 Paar</i>	= es werden nur die Punkte zweier gleich anzeigender Würfel eingetragen.
<i>2 Paar</i>	= es werden nur die Punkte von zwei Augenpaaren eingetragen.
<i>Drei Gleiche</i>	= es werden nur die Punkte dreier gleich anzeigender Würfel eingetragen.
<i>Vier Gleiche</i>	= es werden nur die Punkte von vier gleich anzeigenden Würfeln eingetragen.
<i>Volles Haus</i>	= alle Augen eintragen, wenn „1 Paar“ und „Drei Gleiche“ gewürfelt wurden.
<i>Kleine Straße</i>	= 15 Punkte, wenn 1 – 2 – 3 – 4 – 5 gewürfelt wurde.
<i>Große Straße</i>	= 20 Punkte, wenn 2 – 3 – 4 – 5 – 6 gewürfelt wurde.
<i>5 × gleiche</i>	= unabhängig von der gewürfelten Augenzahl werden hier 50 Augenzahl Punkte eingetragen, wenn alle 5 Würfel denselben Wert anzeigen.
<i>Chance</i>	= hier kann die Augenzahl eines beliebigen Wurfes eingetragen werden. (Diese Möglichkeit wird meist bei einer anderweitig nicht verwendbaren Zusammenstellung oder bei hoher Augenzahl genutzt.)
<i>Endsumme</i>	= Zwischensumme 2. Teil ermitteln und mit Zwischensumme 1. Teil addieren.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist Gewinner.





Nine Men's Morris

For 2 Players

For the game you need: 1 board, 9 white and 9 black counters.

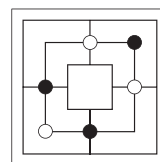
Each player receives counters of the same colour which they hold in their hand. In alternating colours 1 counter is placed on a free space of the gaming board. In doing so every player has to try to make a row of 3 counters in a line – a mill. Once all the counters are on the board, the players, in turn, now move one counter along a line to an adjoining free space, again with the aim of making a mill. Whoever could make a mill, can take one of the opponent's counters off the board, not, however, from one of the opponent's existing mills. A mill can, if desired, be opened and closed again in the next turn. A player can also take one of their opponent's counters away when they reclose a mill. If a player only has three counters left, they can skip, that means with one counter they can take any free square of their choice but only when it's their turn. If a player only has three counters left on the board and these form a mill, they have to open up their mill on their next go, even if a counter is then taken from them and they lose the game. The winner is the person who prevents their opponent from having any more goes by holding them up with their counters or has taken all apart from two of their opponent's counters.

Dice Men's Morris

Both players need nine counters. Three dice are required. Before putting down any counters all three dice are thrown once. The players take turns. If a player throws 4, 5 and 6 or 2 x 3 and 1 x 6 or 2 x 2 and 1 x 5 or 2 x 1 and 1 x 4, they can take a counter out of one of their opponent's mills and replace with one of their own. If, in so doing, they can close their own mill, they can remove another of their opponent's counters. Only one counter can be put down with any of the other combinations of dice throws. When all the counters have been placed play continues as in normal Nine Men's Morris.

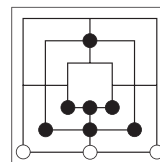
Hopping Morris

Each player uses 3 counters. The 6 counters are placed as shown in the following diagram. Always in turns, every player can hop onto a chosen different space with one of their stones. The first player to close a mill wins.



Battle

One player has three white counters, the other seven black. The 10 counters are placed as is shown in the following diagram. The player with the seven black counters has to try to pull in such a way that he can form a mill. Any mills established when placing the counters into play don't count. The player with the three white counters must try to prevent their opponent's mills, in doing so he is permitted to jump onto any free space they choose. If the player with the black counters could form a mill within the first fifteen goes, they win; otherwise the player with the white counters is the winner.



Draughts

For 2 players

For this game you need: 1 board, 12 white and black counters.

The players sit opposite each other. The board is put in the middle, so that the bottom right is a light section. The two sets of 12 counters (a different colour for each player) are then placed on the dark squares of the board in front of the players. Both rows of squares remain free in the middle. Play goes forwards in turns. The light colour starts. The counters can each go forward by one dark space. Where an opponent's counters stand in front of a free space, these must be jumped over. The opponent's counter is then out of the game. If there is a free space between two of the opponent's counters, two of the opponent's counters must be jumped over in a double move. Both opponent's counters are then removed. The aim is to reach the opposite lying edge of the board (the opponent's side) with one or several counters. As soon as a counter has reached the last row it becomes a "King". The relevant counter is marked (by putting two counters one on top of the other). In contrast to the normal counters the king can move over several dark squares – backwards as well. If the king can jump over one or several of the opponent's stones and be placed down on the board directly after the last counter, then all the counters, which were leapt over, may be taken from the board. The king, too, must jump over the opponent's counters should the opportunity arise. During the game it's a question of setting traps for the opponent, by forcing them to take a single normal counter in order to take their king afterwards. A player has lost when they have no more counters or kings left in the game. A player can gain a strategically dominant position, if they control the diagonals consisting of eight dark squares.

Corner Draughts

The players place the board at a right angle to themselves. Each player should then have a black cornered square in front of them. The game is played with nine draughts which are placed opposite each other on the black squares



in the corners. You end up with three respective rows facing each other in both corners (1 x 1 square, 1 x 3 squares, 1 x 5 squares). The aim of the game is to get one's own draughts into the opponent's corner and occupy the positions of your playing partner. However, one can only ever move forward by one black or one white square. No backwards moves are allowed. The opponent's counters can be leapt over (without taking them), as long as the square behind is free. Players cannot, however, jump over their own draughts. The first player to occupy the opponent's 9 corner squares is the winner.

Reverse Draughts

A game of draughts whereby you must try to lose all of your counters as quickly as possible. The first player without any counters left on the board is the winner.

Wolf and Sheep

For 2 players

Only the black squares of the draughts board are used in this game. The aim is to encircle the wolf in such a way that he can't take any more moves. A black draught can be used for the wolf and four white draughts for the sheep. At the beginning of the game the four sheep are on the four squares in the first row. The wolf is put on a randomly chosen black square in front of the sheep, one or two rows in front. Now the sheep begin and go (only) forwards. The wolf, on the other hand, may go backwards or forwards. Each player, whose turn it is, can now make one move and cannot jump. The sheep should now encircle the wolf in such a way that he cannot make a single move more. In so doing, they should proceed as close together as possible. If the wolf successfully breaks through the line of the sheep, it has won, because the sheep are not permitted to go backwards.

French Draughts

As opposed to the usual game of draughts the players can only move forwards here; they can however take backwards and forwards. Players have always to take pieces, even if it is possible to take more than counter one after the other at the same time. The draughts are taken along the diagonal, yet also at right angles in a zigzag move.

Italian Draughts

The variation known as "Italian draughts" has been famous since the 16th century. Each 12 draughts are placed and only moved forwards. N.B.: Kings can only be taken by kings and not by normal draughts. Faced with various possibilities, players must take pieces so that the maximum number of the opponent's counters are taken.

Who has the 6...?

From 4 to 99 years old. 2–4 players

For the game you need: Board, 16 pawns, 1 dice

This exciting and interesting board game for children and adults is easy to play. Each player takes four pawns of one colour and places them on the corresponding 4 corners of the board. Afterwards, each player takes it in turns to roll the dice until one player gets a 6. This player can start. This player's aim is now to get their four pawns around the board as quickly as possible back "Home". Clockwise the players roll the dice once one after another. Each player then moves a pawn of their choice forwards by the number shown on the face of the dice. If a player lands on a square which is already taken by another player, then this other player must take their pawn out of the game and start the long trek across the board from the start again. If that square is already taken, then this move is not possible and the player concerned must play on with one of their other pawns. Players can basically jump over their own and opponent's pawns.

To make the game even more interesting players can agree at the beginning:

- that every player can roll again after rolling a 6
- that the exact score on the dice is required to move into home
- that players can only bring their pawns into play on the starting square if they roll a certain number on the dice set before the game (e.g. a 1, 3 or 6).

The winner is the first player to get all four of their pawns back "Home".

Ladders Game

The popular dice game for children from 5 years and over.

For the game you need: 1 board, 1 dice, 4 pawns.

Preparation: Each player receives one pawn in one colour which is put in front of the starting square. (More than four people can also take part, in which case more Chinese chequers pawns in other colours must be used).

Procedure: the youngest player begins, after that the players roll the dice in turns. Each player moves their pawn forward as many squares as they rolled with the dice. Several pawns can all be on the same square, there is no taking of opponent's pawns. If a pawn lands on a dark blue or a red action square, then it goes up the footsteps or down the leaves.



Footsteps are to be found on: square 1 up to square 21, square 6 up to square 15, square 11 up to square 28, square 19 up to square 52, square 31 up to square 52, square 46 up to square 63, square 57 up to square 73 and square 67 up to square 80.

Leaves are on: square 13 down to square 8, square 35 down to square 16, square 50 down to square 44, square 55 down to square 38, square 75 down to square 70, square 78 down to square 59. The player to reach the finishing square first is the winner.

Games with one dice

One

Each player rolls until they get a 1 but no more than ten times. The player who needs the fewest attempts is the winner.

High House Numbers

Each player has three rolls of the dice. With the first throw a player can still decide between all the options: whether the score from that roll of the dice should be in the first position (the hundreds), the second position (the tens) or the first position (the one's). The three – digit number (house number) is known after the third roll. The player with the highest rolled house number wins.

Julé

As many players as desired. The dice is thrown in turns. Every player tries as quickly as possible to roll all the numbers from 1 to 6 and back again in the correct order. If a player rolls a 1, for example, they make a note of this number and then needs a 2 on their next roll; if they fail in this, the dice goes to the next player. The player who has managed to get all the numbers from 1 to 6 then starts the way back. The winner is the first player to have crossed of all their numbers.

Quinze (15)

Play goes forward in turns. Every player rolls until they reach 15 or a number lying closely underneath it. If they roll over 15, they are out of the game. The first player to get to 15 is the winner. If no-one gets, then the winner is the player who comes closest.

Dice Lice

Preparation and procedure: In the middle of the table lies the following picture of a louse as an example for all the players, which can be drawn from exactly 13 lines: each player chooses a number between 1 and 6 and makes a note of it. The dice is thrown in turns, whereby every player has one roll. If a player rolls the number they chose, then they can draw one line of the thirteen lines that make up the bug, first the spine, then the head, the eyes, the antennae, the legs and finally the tail. The first person to finish drawing their lice wins.



Games with two dice

Stars

Players take it in turns to roll the dice. Only the ones are counted. The player to have rolled the most ones after 5 or 10 rounds are the winner.

Klutz and Virago

Players take turns. First of all, the Klutz is rolled: that is to roll a double (same number on both dice) with as few rolls as possible. When this is done the Virago still has to be reached: or in other words the sum of both dice has to come to 7. The first player to get both in the right order wins.

All Nines

2 or more players

For the game you need: 2 dice, tokens (pawns or counters)

Aim of the game: In the second phase every player must try to get rid of the tokens they won in the first phase.

Preparation and procedure: At the beginning of the game 9 tokens are placed into the middle of the table. In each round every player has one throw with two dice. If the combined sum of their throw exceeds 9, the player must take as many matches as their throw went over 9 by, i.e. take one match with a sum of 10, two matches with 11 and three matches with 12. With a roll of 9 or less, the player takes nothing and passes on the dice box. That continues until all the matches have been given out. All players who have not received any tokens are out of the game.



In the **second phase** play continues in the same sense as in the first phase, with **one difference**: Points over 9 are now counted in reverse, so the counting units may be returned again. If a player rolled a 10, they would give one token back, if they rolled 11 they would give 2 tokens back and so on. The winner is the player who gets rid of their tokens first.

Eleven High

For the game you need: tokens (pawns or tokens). Each player pays 5 tokens into the kitty. Any player who rolls a score of 11 collects the whole contents of the kitty. Any player who rolls; doubles the value of the kitty. Everyone who rolls less than 11 has to pay the difference between their roll and 11 into the kitty.

Games with 3 dice

Series

Players go in turns. Each player can roll three times. Only a series of numbers are of value, i.e. a normal row of numbers: 1–2–3, 2–3–4, 3–4–5, 4–5–6. The winner is the player to reach the highest number on the dice. Players can agree beforehand that a player can leave one or two dice as they are after the first or second roll and then just play on with one or two dice.

Emperor Nero

For 2 players. Players throw alternately, the first player to roll a 6 starts. They put that dice to one side and try to score as high a number as possible with the remaining dice. If a 5 and a 2 are thrown they can leave the 5 and try to improve on the 2. Or alternatively they try to improve both with their last roll. The player with the highest score is the winner.

Christmas Tree

Each player receives 12 matches. For every one thrown a player can lay down a match on their Christmas tree (see diagram) and roll the dice again. If there are no ones, it's the next player's turn. Twelve 1s are needed in order to complete the Christmas tree. If on the last throw more ones are thrown than are necessary, then a so many matches as there were superfluous 1s in that throw have to be taken away. Example: The last match is missing and the player rolls a triplet (3 ones). Now they have to put one match one and take two away again. Now in order to complete the tree the player needs two ones. The first player to complete their tree is the winner.



Doublets

Every player has three rolls. Only the 3 and 5 doubles, i.e. 3–3 and 5–5, count. A triplet, is however, quadrupled, so 6–6–6 counts as 24.

Mathematics

Players take turns to roll, each player can roll four times. After each throw the numbers on the dice are added together and the sum is labelled with a, b, c, d in the order of rolls. **Calculation example:** $a + b \times c : d = \text{valuation}$.

Example of the maths:

1. throw (a) = 7

2. throw (b) = 5

3. throw (c) = 9

4. throw (d) = 4

$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27 \text{ (valuation)}$

The player with the highest valuation is the winner for that round.

Clover Leaf

For the game you need: tokens (pawns or counters)

3 player. Firstly, 11 tokens are placed into the middle of the table. A player to roll less than 11 can take two tokens from the middle. A player who rolls more than eleven must watch as each of their fellow players each take one token. With a roll of exactly 11 nobody takes anything. When the last (eleventh) token is left on the table the player to roll the highest number gets this token. If, up to that point, two players had the same number of tokens. The player to have taken the least counters is the loser.

Two Little Charlottes

Players roll in turns. The numbers rolled by the players are added up ongoing through the game. The first player to reach 66 or go over it loses.



Ramba- Zamba

2 or more players / *For the game you need: 3 dice, pencil and paper*

Preparation and procedure: Before the beginning of the game a list of players something like the following is drawn up:

1			2			3			4		
H	T	O	H	T	O	H	T	O	H	T	O

The first player on the list starts the rolling of the dice by rolling one dice after the other onto the table. After each dice thrown, they must decide in which of columns they wish to record that roll. In the "H" column (hundreds), in the "T" column (tens) or in the "O" column (ones). So a three figure number comes out after the third and final throw which should be as high as possible. The highest attainable number is 666, the lowest 111. If a player first rolls a 6, then they will, of course, write this in the hundreds column. If they throw a low number at the beginning, they put it in the ones or tens column in the hope of rolling a better score with their next roll. Players take it in turns as so. Every player adds all their numbers together. The winner of "Ramba-Zamba" is the player with the highest total.

Games with four dice

Pairs

For this game two of the four dice are shaded grey in pencil. The white ones are the positives, the greys the negatives, that means the following: add together the scores of the two white dice and subtract the scores of the grey dice. Each player has 5 throws. Negative sums, too, have to be written down. The player with the highest end score is the winner.

Beelzebub

This time round 3 white dice are against one grey, the "Beelzebub". The sum of the three white dice is totalled and the score of the grey dice subtracted from it. 5 rounds are played.

Games with five dice

10.000

2 or more players

For the game you need: 5 dice, paper and pencil for notes and keeping score.

Aim of the game: It is about rolling a score of 10.000 points as quickly as possible, with changed dice scores, of course. **Preparation and procedure:** Players roll in turns with five dice. The winner of a game is the first one to reach 10.000 points. **The following dice values apply:**

Die "1" = 100 points

Die "5" = 50 points

three "1"s = 1.000 points

three "2"s = 200 points

three "3"s = 300 points

three "4"s = 400 points

three "5"s = 500 points

three "6"s = 600 points

Big street = 2.000 points (All five dice shows numbers in a row, e.g. 1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6).

Every player has up to three rolls per round. After each throw they have to decide which dice they will leave and which ones they want to roll again. Left dice cannot be used anymore after the second or third roll. After the third throw the points are counted (e.g. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, individual scores are not counted; this round produces a total of 500 points). The first one to reach the score of 10.000 or goes over it is the winner of the game.

Chicago

2 or more players

For the game you need: 5 dice, notepaper, pencil.

Aim of the game: In Chicago the first player to roll 1,000 points wins.

Preparation and procedure: Firstly, a list of all the players is written, on which the scores are kept.

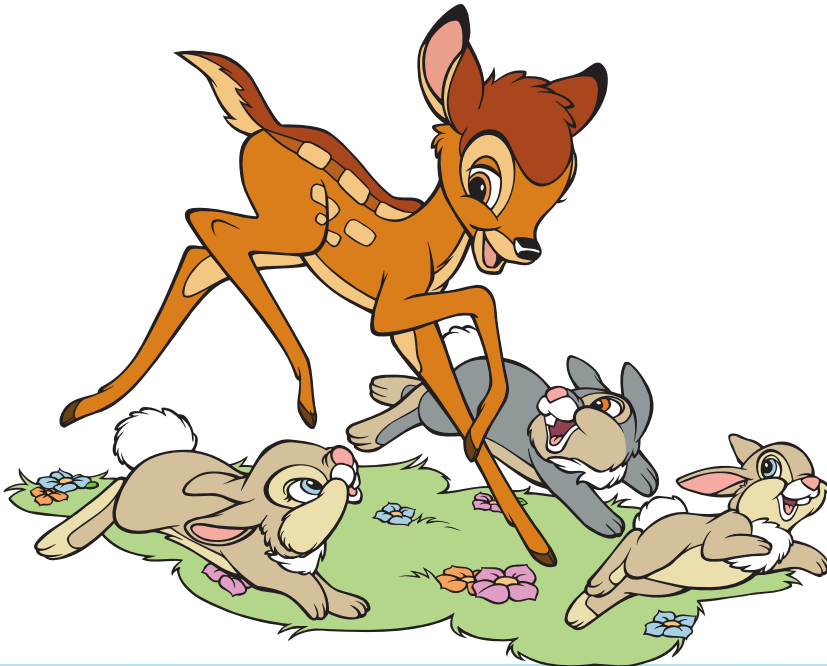


In Chicago the one counts for 100 points and the six 60 points. All other scores are counted normally. Every player has a maximum of three players per round. They can use all five dice three times one after the other, they can, however, also leave favourable dice as they are and just roll on with the remaining dice. Left dice may not, however, be rerolled. If the player believes to have gained enough points after the second roll or even after the first, they can stop there. The following players can then – as the first player – only have two or one roll(s) of the dice. The next round is opened by the next player in turn who determines the number of throws for this turn. Each player is credited with the score they got or it is added to their result from the previous round. There's the following extra rule: If a player rolls two sixes in their first roll, then they may convert one six into a one.

Yatzy

The game is played with 5 dice. Every player has up to three rolls available to them. Good scores can freely be left as they are after the first or second roll. On the third roll previously, left dice can be re-rolled. The game is played according to free choice, i.e. the scores rolled can be noted in an empty box on the scoreboard in accordance to the player's own choice and the conditions of the game. Alternatively, one plays "from top to bottom" in the given order. Unfulfilled conditions are crossed off and don't count. **Conditions:**

Ones	= all the ones are recorded.
Twos	= all the twos are recorded.
Threes, fours, fives, sixes	= as above. Afterwards the sub-total is noted.
Bonus	= 25 points, if the sub-total is at least 63. After players have their total for the first part.
1 pair	= only rolls showing two of the same number are recorded.
2 pair	= only rolls showing two pairs of the same number are recorded.
Three of the same	= only rolls showing three of the same number are recorded.
Four of the same	= only rolls showing four of the same number are recorded.
Full House	= record all the scores when "a pair" and "three of the same" are rolled.
Small street	= 15 points, when 1–2–3–4–5 is rolled.
Big street	= 20 points, when 2–3–4–5–6 is rolled.
5 of the same number	= depending on the number rolled 50 points are recorded here, if all 5 dice show the same value.
Chance	= here the number of any desired throw can be recorded. (This possibility is mostly used with an otherwise useless combination or with a particularly high roll.)
Total calculate	= the sub-total for the second part and add it to the first part.
The player with the highest end total is the winner.	





Jeu du moulin

Pour 2 joueurs

Le jeu contient : 1 plateau de jeu ou « damier », 9 pions blancs et 9 pions noirs

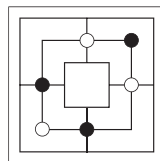
Chaque joueur/joueuse reçoit 9 pions de la même couleur. Il/Elle place à tour de rôle un pion respectif sur une intersection libre du tablier. Chaque joueur/joueuse doit maintenant tenter d'aligner 3 pions, cette forme s'appelant un moulin. Quand tous les pions sont sur le tablier, un pion respectif est joué le long d'une ligne contre un champ libre adjacent, à nouveau dans le but de former un moulin. Le joueur qui a réussi à former un moulin peut retirer un pion adverse du plateau, mais ne peut pas toucher à un moulin fermé de l'adversaire. Un moulin peut être ouvert à volonté et refermé au tour suivant. Celui qui referme un moulin peut retirer un nouveau pion à l'adversaire. Si un(e) joueur/joueuse n'a plus que 3 pions, on peut « sauter », c. à d. on peut occuper tout point vide quelconque avec un pion, mais seulement quand c'est au joueur de jouer. Si un(e) joueur/joueuse n'a plus que 3 pions sur le tablier et que ceux-ci forment un moulin, il/elle devra briser son moulin au prochain tour, même si un pion lui est retiré à ce moment-là et il/elle perd la partie. Le vainqueur est celui qui, avec ses pions, empêche l'adversaire de continuer à jouer ou lui a retiré tous les pions sauf 2 pions.

Moulin à dés

Chaque joueur/joueuse a besoin de 9 pions. Il faut aussi 3 dés pour jouer. Les 3 dés sont lancés une fois avant de placer les pions. Les joueurs jouent en alternant. Si les résultats du lancer de dés sont 4, 5 et 6 ou 2 x 3 et 1 x 6 ou 2 x 2 et 1 x 5 ou 2 x 1 et 1 x 4, le joueur/la joueuse peut retirer un pion d'un moulin de son adversaire et y placer l'un des siens. Il/Elle peut retirer un autre pion adverse si cela lui permet de fermer son propre moulin. Il n'est possible de ne placer toujours qu'un seul pion si une autre combinaison de dés est obtenue. Le jeu normal du moulin se poursuit lorsque tous les pions sont placés.

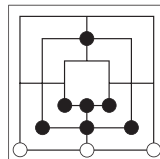
Moulin à sauts

Chaque joueur/joueuse a besoin de 3 pions. Les 6 pions sont placés comme illustré ci-dessous. À tour de rôle, chaque joueur/joueuse peut avancer en sautant à volonté avec ses pions sur un autre champ quelconque. Qui ferme un moulin en premier a gagné.



Battue

Un(e) joueur/joueuse a 3 pions blancs, l'autre a 7 pions noirs. Les 10 pions sont placés comme illustré ci-dessous. Le joueur/la joueuse doit tenter de jouer les 7 pions noirs de manière à pouvoir former un moulin. Les moulins formés lors du placement des pions ne comptent pas. Le joueur/La joueuse doit tenter avec les 3 pions blancs d'empêcher le moulin de l'adversaire, pour cela il/elle peut sauter tout autre champ. Si le joueur/la joueuse a pu former un moulin en 15 tours avec les pions noirs, il/elle a gagné. Dans le cas contraire, c'est le joueur/la joueuse avec les pions blancs qui gagne.



Jeu de dames

Pour 2 joueurs / Le jeu contient : 1 plateau de jeu ou « damier », 12 pions blancs et pions noirs

Les joueurs/joueuses sont assis face à face. Le damier est placé au milieu de telle manière à avoir une case blanche en bas à droite. Les deux groupes de 12 pions (chaque joueur/joueuse a sa propre couleur) sont ensuite placés sur les champs noirs du damier devant les joueurs. Les deux rangées du milieu restent vides. Les pions sont avancés à tour de rôle. Les blancs commencent. Les pions peuvent avancer respectivement d'une case noire. Il faut sauter par-dessus les pions adverses situés devant une case libre. Le pion adverse qui a été pris est alors retiré du jeu. Si une case est libre entre deux pions adverses, il faut prendre aussi les deux pions adverses en un double mouvement. Les deux pions adverses sont alors retirés du damier. Le but est d'atteindre le bord d'en face (du côté adverse) avec un ou plusieurs pions. Un pion devient une « dame » dès qu'il y atteint la dernière rangée. Le pion concerné est caractérisé (par ex. en superposant deux pions). Contrairement aux pions normaux, la dame peut avancer de plusieurs cases noires et même reculer. Si la dame peut prendre un ou plusieurs pions adverses et être posée immédiatement sur la case après le dernier pion, les pions pris peuvent être retirés du damier. La dame doit aussi prendre les pions adverses en sautant par-dessus si elle en a l'occasion. Au cours de la partie, il convient de tendre un piège à l'adversaire, par exemple, en le forçant à prendre un simple pion pour pouvoir ensuite lui prendre sa dame. Le perdant est le joueur/la joueuse qui n'a plus de pions ni de dames en jeu. On peut gagner une position dominante stratégique en contrôlant la diagonale du damier composée de 8 cases noires.

Jeu de dames du coin

Les joueurs placent le damier pivoté. Chaque joueur doit avoir un coin avec une case coin noire devant lui. Le jeu se joue avec 9 pions placés face à face sur les cases noires des coins. Ainsi, 3 rangées respectives (1 rangée de 1 case, 1 rangée de 3 cases, 1 rangée de 5 cases) sont formées face à face dans les deux coins.



Le but du jeu est d'avancer ses propres pions jusqu'au coin de l'adversaire et d'occuper ainsi les positions adverses. Toutefois, il n'est possible que d'avancer d'une case noire ou blanche. Il n'est pas possible de reculer. Il est possible de sauter par dessus les pions adverses (mais sans les prendre) si la case située derrière est libre. Il n'est pas possible de sauter par dessus ses propres pions. Le premier joueur à occuper les 9 cases du coin de l'adversaire a gagné.

Jeu de dames russe

A game of draughts whereby you have to try to lose all of your counters as quickly as possible. The first player without Un jeu de dames lors duquel il faut tenter de perdre tous ses pions le plus rapidement possible. Le vainqueur est celui qui n'a plus aucun pion sur le damier.

Loup et brebis

Pour 2 joueurs

Seules les cases noires du damier sont utilisées dans ce jeu. Le but du jeu est d'encercler le loup et ce de manière à lui empêcher toute action. Il est possible d'utiliser une dame noire pour le loup et respectivement une dame blanche pour les 4 brebis. Au début de la partie, les 4 brebis sont placées sur les 4 cases noires de la première rangée. Le loup se place sur une case noire quelconque devant les brebis, donc environ une ou deux rangées auparavant. Les brebis commencent et (ne) peuvent (qu')avancer. Le loup, par contre, peut avancer et reculer. Chaque joueur, dont c'est le tour de jouer, ne peut effectuer qu'un mouvement et ne peut pas sauter. Les brebis doivent maintenant encercler le loup de telle manière à ce qu'il ne puisse plus bouger. Pour ce faire, elles devraient procéder si possible en formation fermée. Si le loup parvient à franchir la rangée de brebis, il a gagné. En effet, les brebis ne peuvent pas reculer.

Jeu de dames français

Contrairement au jeu de dames habituel, les joueurs ne peuvent qu'avancer, mais peuvent sauter par-dessus les pions en avançant et en reculant. Il faut prendre des pions dans tous les cas, et même si possible, sauter par-dessus plusieurs pions les uns après les autres. La prise s'effectue en diagonale, mais également en sautant en zig-zag dans les angles.

Jeu de dames italien

La variante des « dames italiennes » est connue depuis le XVI^e siècle. Elle se joue avec 12 pions déplacés uniquement vers l'avant. À noter : Les dames ne peuvent être prises que par des dames et non pas par de simples pions. S'il existe plusieurs possibilités, la prise doit toujours être effectuée de telle manière à sauter par-dessus le plus grand nombre de pions adverses.

Qui a le 6... ?

Pour 2 à 4 joueurs

Le jeu contient : 1 plateau, 16 pions, 1 dé

Ce jeu de plateau passionnant et intéressant pour enfants et adultes est très facile à jouer. Le plateau est placé au milieu. Chaque joueur/joueuse prend 4 pions d'une couleur et occupe les 4 champs de coin correspondants. Puis, le dé est lancé à tour de rôle jusqu'à l'obtention d'un 6. Ce joueur/joueuse peut commencer à jouer. Chaque joueur a pour mission de faire le tour du plateau le plus rapidement possible jusqu'au « port » avec les 4 pions de sa couleur. Les joueurs lancent le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur/joueuse avance un pion quelconque d'une couleur en fonction du chiffre obtenu sur le dé. Si un joueur/une joueuse avance son pion sur une case déjà occupée par un autre joueur/une autre joueuse, cet(te) autre joueur/joueuse doit retirer son pion du jeu et recommencer la longue marche depuis le début. Un pion ne peut pas être placé sur une case déjà occupée par un propre pion de la même couleur et le joueur concerné doit avancer l'un de ses autres pions. Il est possible de sauter par-dessus ses propres pions et des pions d'autres joueurs.

Pour rendre le jeu encore plus intéressant, il est possible de convenir ce qui suit dès le début :

- chaque joueur peut relancer le dé après avoir obtenu un 6,
- il faut obtenir exactement le nombre de points nécessaire pour entrer dans son propre « port ».
- au début de la partie, les joueurs/joueuses ne peuvent placer leurs pions individuels sur le plateau qu'après avoir obtenu, par lancer de dé, un certain nombre de points fixé au préalable (par ex. 1, 3 ou 6).

Le vainqueur est le premier joueur/la première joueuse à avoir mis ses 4 pions en sécurité au « port ».





Jeu de l'échelle

Le jeu de dés populaire pour les enfants à partir de 5 ans

Le jeu contient : 1 plateau, 1 dé, 4 pions

Préparation du jeu : Chaque joueur/joueuse reçoit un pion d'une couleur qui est placé devant la case de départ. (Il est possible de jouer à plus de 4 joueurs, il faut alors prendre d'autres pions d'autres couleurs). **Déroulement du jeu :** Le joueur/La joueuse le (la) plus jeune commence, puis les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Chaque joueur/joueuse avance son pion du nombre de cases indiqué lors du lancer du dé. Une case peut contenir un nombre quelconque de pions, il n'est pas possible de « prendre » les pions adverses. Si un pion se retrouve sur une case spéciale, soit il monte, soit il recule.

Explications :

On monte à partir des cases suivantes : Case 1 à la case 21, case 6 à la case 15, case 11 à la case 28, case 19 à la case 52, case 31 à la case 52, case 46 à la case 63, case 57 à la case 73 et case 67 à la case 80.

On recule à partir des cases suivantes : Case 13 à la case 8, case 35 à la case 16, case 50 à la case 44, case 55 à la case 38, case 75 à la case 70 et case 78 à la case 59.

Qui atteint en premier la case du but a gagné.

Jeux avec 1 dé

Morpions

Chaque joueur lance le dé jusqu'à ce qu'il obtienne un 1, mais avec un maximum de 10 lancers. Le vainqueur est celui qui y parvient avec le moins de lancers possible.

Numéro de maison élevé

Chaque joueur lance le dé trois fois. Lors du premier jet, on peut encore décider de toutes les possibilités : si les chiffres obtenus doivent être écrits en première position (les centaines), en deuxième position (les dizaines) ou en troisième position (les unités). Après le 3^e lancer, on obtient un nombre à 3 chiffres (numéro de maison). Le joueur/La joueuse qui obtient le numéro de maison le plus élevé a gagné.

Jules

Pour un nombre quelconque de joueurs. Le dé est lancé à tour de rôle. Chacun tente d'obtenir le plus rapidement possible tous les points de 1 à 6 et l'inverse en lançant le dé dans le bon ordre. Si un joueur/Une joueuse obtient par ex. un 1, il/elle note ce score et doit obtenir un 2 lors du lancer suivant ; s'il/elle n'y parvient pas, il/elle passe le dé au joueur/à la joueuse suivant(e). Celui/Celle qui a pu noter tous les chiffres de 1 à 6 commence avec le jeu inverse. Le vainqueur est celui qui a réussi en premier à rayer la série de chiffres.

Quinze 15

Le jeu se joue à tour de rôle. Chacun(e) lance le dé jusqu'à obtenir 15 points ou un nombre de points s'en approchant. Si le joueur/la joueuse dépasse 15 points, il/elle est exclu(e). Le vainqueur est celui qui atteint en premier les 15 points. Si personne n'atteint le chiffre 15, le vainqueur est celui qui s'en approche le plus.

Jeu des poux

Préparation et déroulement du jeu : L'illustration du pou suivant, qui peut être dessiné en exactement 13 traits se situe au milieu de la table comme modèle pour tous les joueurs : chaque joueur choisit un chiffre entre 1 et 6 et le note sur sa fiche. Le dé est lancé à tour de rôle, chaque joueur/joueuse lançant le dé une fois. Si quelqu'un obtient le chiffre qu'il/elle avait noté, il/elle peut dessiner d'un trait l'une des 13 parties du pou sur sa feuille, d'abord le tronc, puis la tête, les yeux, les antennes, les pattes et, enfin, la queue. Celui/Celle qui complète le pou en premier gagne la partie.



Jeux avec 2 dés

Étoiles

Le dé est lancé à tour de rôle. Seuls les 1 comptent. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus grand nombre de 1 après 5 ou 10 tours.

Tollpatsch et Xanthippe

On joue à tour de rôle. On joue d'abord pour atteindre le super doublet (Tollpatsch) ; il s'agit d'obtenir un doublet (nombre de points identique sur les deux dés) en lançant les dés le moins de fois possible. En cas de succès, il faut encore atteindre Xanthippe : et pour cela, la somme du nombre de points des deux dés doit être égale à 7. Le vainqueur est celui qui parvient en premier à lancer les deux dans l'ordre.



Tous les neuf

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 2 dés à points, des unités de comptage

But du jeu : Chaque joueur doit tenter pendant la seconde phase du jeu de se débarrasser le plus vite possible des petits bouts de bois acquis pendant la première phase du jeu. **Préparation et déroulement du jeu :** Au début, 9 unités de comptage sont placées au milieu de la table. Chacun(e) lance les deux dés une fois par tour. Si le résultat de son lancer est supérieur à 9, il doit prendre un nombre d'unités de comptage correspondant à la différence entre son résultat et 9, donc s'il obtient 10 = 1 unité de comptage, 11 = 2 unités de comptage et 12 = 3 unités de comptage. S'il/elle obtient un résultat inférieur ou égal à 9, il/elle ne prend rien et passe le gobelet au joueur suivant. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à la répartition complète de toutes les unités de comptage. **Puis, la seconde phase du jeu commence :** Tous les joueurs qui n'ont reçu aucune unité de comptage se retirent. Le lancer s'effectue dans le même sens que pendant la première phase, à la différence suivante : les points obtenus supérieurs à 9 sont évalués en sens inverse, c.-à-d. que les unités de comptage peuvent être déposées. Qui se débarrasse en premier des unités de comptage a gagné.

Onze haut

Le jeu contient : des unités de comptage (par ex. petits bouts de bois, pions, ou autres objets similaires) Chaque joueur paie 5 unités de comptage à la caisse. Celui qui obtient un 11 gagne tout le contenu de la caisse. Celui qui obtient un 12 double le contenu de la caisse. Tous ceux qui restent en-dessous du 11 doivent payer à la caisse la différence par rapport au 11 (par ex. 6 unités de comptage si un 5 est obtenu).

Jeux avec 3 dés

Séries

Le jeu se joue à tour de rôle. Chaque joueur peut lancer les dés trois fois. Seules les séries sont considérées, donc une suite normale de chiffres : 1 - 2 - 3, 2 - 3 - 4, 3 - 4 - 5, 4 - 5 - 6. Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand nombre de points. On peut convenir au préalable qu'un joueur/une joueuse peut conserver un ou deux dés après le premier ou le second lancer et ne continuer à jouer qu'avec deux dés ou un seul dé.

Empereur Néron

Pour 2 joueurs

Un dé est lancé à tour de rôle. Qui obtient un 6 en premier commence. On met de côté le 6 et on tente d'obtenir un nombre complémentaire le plus élevé possible avec les dés restants. Si on n'obtient qu'un 5 et un 2, on peut conserver le 5 et tenter d'améliorer le 2. Ou bien on tente d'améliorer les deux scores avec le dernier lancer. Le vainqueur est celui/celle qui obtient le plus grand nombre de points.



Le sapin de Noël

Chaque joueur/joueuse reçoit 12 allumettes/petits bouts de bois. Pour chaque 1 obtenu, le joueur peut poser un petit bout de bois sur son arbre de Noël (voir illustration) et relancer les dés. S'il n'obtient aucun 1, c'est au tour du suivant/de la suivante de jouer. Il faut obtenir 12 fois le 1 pour compléter l'arbre de Noël. Si le joueur obtient plus de 1 que nécessaire lors du dernier lancer, il faut alors retirer des petits bouts de bois en fonction des 1 excédentaires. Exemple : Il manque la dernière allumette et le joueur/la joueuse obtient un triplé (trois « 1 »). Il doit maintenant placer un petit bout de bois et en retirer 2. Pour compléter l'arbre de Noël, il lui faut obtenir encore deux fois le 1. Le vainqueur est celui qui complète en premier son arbre de Noël.

Doublet

Chaque joueur lance le dé trois fois. Seuls les doublets sont pris en compte. 5 - 5 font donc 5 et 3 - 3 font 3. Mais un doublet de trois est comptabilisé 4 fois. 6 - 6 - 6 font donc 24.

Mathématiques

Les dés sont lancés à tour de rôle, chaque joueur pouvant les lancer quatre fois. Les résultats sont additionnés après chaque lancer, la somme étant ensuite caractérisée par a, b, c, d dans l'ordre des lancers. **Exemple de formule :** $a + b \times c : d = \text{évaluation}$.

Exemple de calcul :

1. Lancer (a) = 7 points
 2. Lancer (b) = 5 points
 3. Lancer (b) = 9 points
 4. Lancer (b) = 4 points
- $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (évaluation)

Le vainqueur est le joueur qui obtient la plus grande évaluation.



Le trèfle

Le jeu contient : des unités de comptage (par ex. petits bouts de bois, pions, ou autres objets similaires)

Un jeu pour 3 personnes. 11 unités de comptage sont tout d'abord placées au milieu de la table. Les dés sont lancés à tour de rôle. Celui dont le résultat est inférieur à 11 peut prendre 2 unités de comptage de la table. Celui dont le résultat est supérieur à 11 doit regarder les autres joueurs prendre respectivement un jeton. Si le résultat est 11 exactement, personne ne reçoit quoi que ce soit. Le dernier (onzième) jeton qui reste sur la table sert à corrompre. Ce jeton est donné à celui qui obtient le résultat le plus élevé. Il faut donc trancher aussi là où jusqu'à présent 2 joueurs pouvaient obtenir le même nombre d'unités de comptage. Le/La perdant(e) est celui/celle qui a pu prendre le moins d'unités de comptage.

Les jumeaux identiques

Les dés sont lancés à tour de rôle. Le nombre de points obtenus de tou(te)s les participant(e)s sont additionnés en continu. Le perdant est celui qui atteint ou dépasse 66.

Ramba-Zamba

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 3 dés à points, un crayon, du papier

But du jeu : Il s'agit d'inscrire les 3 résultats obtenus successivement dans le tableau des valeurs, afin d'atteindre le total le plus élevé possible. **Préparation et déroulement du jeu :** Une liste des participants ressemble à ce qui suit est établie avant de commencer à jouer :

1			2			3			4		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

Le premier/La première de la liste commence à lancer les dés l'un derrière l'autre sur la table. Après le lancer, il faut décider dans quelle colonne le nombre de points doit être noté. Dans la colonne « C » (centaines), dans la colonne « D » (dizaines) ou dans la colonne « U » (unités). De cette manière, un nombre à trois chiffres apparaît après le troisième et dernier lancer qui doit être aussi élevé que possible. Le résultat le plus élevé atteignable est 666, le plus bas 111. Si un 6 est obtenu lors du premier lancer, ce nombre de points sera évidemment noté dans la colonne des centaines. Si on obtient un nombre de points inférieur au début, il sera noté parmi les dizaines ou les unités dans l'espoir d'un meilleur lancer la fois suivante. Les dés sont à nouveau lancés à tour de rôle. Chaque joueur comptabilise ses chiffres après un nombre de tours convenus au préalable. Celui qui obtient le total le plus élevé est le vainqueur de « Ramba-Zamba ».

Jeux avec 4 dés

Le duo

Pour ce jeu, deux des quatre dés sont coloriés en gris avec un crayon. Les dés blancs sont les positifs et les gris les négatifs, ce qui signifie ceci : additionner les résultats des deux dés blancs et en soustraire les résultats des deux dés gris. Chaque joueur lance les dés cinq fois. Les sommes intermédiaires négatives sont notées également. Qui obtient le total le plus élevé a gagné.

Bélzébuth

Cette fois, les joueurs jouent avec 3 dés blancs contre un dé gris, le « Belzébuth ». Les 3 dés blancs sont additionnés, puis le résultat du dé gris est soustrait de la somme obtenue. La partie se joue en 5 tours.





Jeux avec 5 dés

10 000

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 5 dés à points, du papier et un crayon pour noter le nombre de points

But du jeu : Il s'agit de lancer les dés et d'obtenir 10 000 points le plus rapidement possible, bien sûr avec des lancers de différentes valeurs. **Préparation et déroulement du jeu :** Les joueurs lancent 5 dés à tour de rôle. Le vainqueur est celui qui atteint en premier les 10 000 points. **Les points obtenus ont la valeur suivante:**

Le « 1 » = 100 points

Le « 5 » = 50 points

Trois fois « 1 » = 1 000 points

Trois fois « 2 » = 200 points

Trois fois « 3 » = 300 points

Trois fois « 4 » = 400 points

Trois fois « 5 » = 500 points

Trois fois « 6 » = 600 points

Grande rue = 2 000 points (les 5 lancers affichent tous des résultats dans l'ordre, 1 – 2 – 3 – 4 – 5 ou 2 – 3 – 4 – 5 – 6).

Chacun peut lancer les dés jusqu'à 3 fois par tour. Ce faisant, il faut décider après chaque lancer quel dé conserver et quel dé continuer à lancer. Les dés conservés ne peuvent plus être utilisés pour le deuxième ou troisième lancer. Les points sont comptés après le troisième lancer (par ex. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, les 1 ne sont pas comptés ; total de points de ce tour : 500 points). Celui/celle qui atteint ou dépasse en premier le total de 10 000 est le vainqueur.

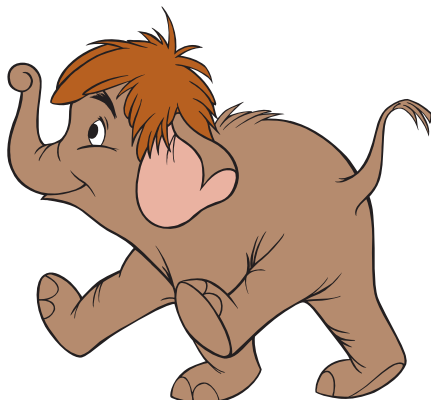
Chicago

Pour 2 joueurs et plus

Le jeu contient : 5 dés à points, du papier et un crayon

But du jeu : Le vainqueur de Chicago est celui qui atteint en premier le total de 1 000 en lançant les dés.

Préparation et déroulement du jeu : On établit d'abord une liste de tous les joueurs, dans laquelle seront notés les points obtenus. Dans le jeu Chicago, le 1 vaut 100 points et le 6 vaut 60 points. Tous les autres résultats sont comptés normalement. Chacun lance les dés au maximum 3 fois par tour. Ce faisant, il peut effectuer les 5 lancers trois fois de suite, mais on peut aussi conserver les dés favorables et ne continuer à lancer que les dés restants. Les dés conservés ne peuvent plus être relancés. Si l'on pense avoir obtenu suffisamment de points après deux lancers ou même après le premier lancer, on peut alors s'arrêter. Les joueurs/joueuses suivant(e)s ont alors eux-aussi un seul ou deux lancers comme le premier joueur/la première joueuse. Le tour suivant est commencé par le joueur/La joueuse suivant(e) dont c'est le tour de déterminer le nombre de lancers pour ce tour. Chaque joueur/joueuse écrit le nombre de points obtenus ou l'additionne au résultat précédent. La règle supplémentaire suivante s'applique aussi : Si un joueur obtient deux 6 lors du premier lancer, il peut transformer l'un des 6 en un 1.





Yahtzee

On joue avec 5 dés. Chaque joueur a le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois. Après le premier et le deuxième lancer, les valeurs qui paraissent intéressantes sont mises de côté. Lors du troisième lancer, il est possible de reprendre les dés conservés auparavant. On joue soit « en choisissant librement » la mission, c.-à-d. que les valeurs obtenues en lançant le dé sont saisies dans une petite case de la feuille de score au choix du joueur et après exécution des conditions, soit on joue « de haut en bas » dans l'ordre prescrit. Les conditions non remplies sont rayées comme nulles. **Conditions :**

Face 1	= les points des dés présentant un « 1 » sont notés.
Face 2	= les points des dés présentant un « 1 » sont notés.
Face 3, 4, 5, 6	= comme ci-dessus. Ensuite, le sous-total est déterminé.
Bonus	= 25 points si le sous-total atteint au moins 63 points. Déterminer ensuite le total de la 1ère partie.
1 paire	= seuls les points de deux dés présentant la même valeur sont notés.
2 paires	= seuls les points de 2 paires de dés sont notés.
Trois identiques	= seuls les points de trois dés présentant la même valeur sont notés.
Quatre identiques	= seuls les points de quatre dés présentant la même valeur sont notés.
Full	= noter tous les points quand le résultat est « 1 paire » et « trois identiques »
Petite suite	= 15 points si le joueur a obtenu la combinaison 1 – 2 – 3 – 4 – 5.
Grande suite	= 20 points si le joueur a obtenu la combinaison 2 – 3 – 4 – 5 – 6.
5 identiques	= indépendamment du nombre de points obtenus, on note ici 50 points, si les 5 dés ont la même valeur.
Chance	= on peut noter ici le nombre de points d'un lancer quelconque. (Cette possibilité est utilisée principalement pour une combinaison non utilisable autrement ou pour un nombre de points élevé)
Total	= déterminer le sous-total de la 2ème partie et l'additionner au sous-total de la 1ère partie.

Le vainqueur est le joueur qui obtient le maximum de points.





Tris

Per 2 giocatori

Il gioco comprende: 1 tabellone, 9 pedine bianche e 9 pedine nere

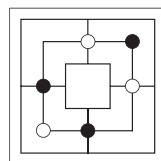
Ogni giocatore riceve 9 pedine dello stesso colore. A colori alterni si posiziona 1 pedina su una casella libera della scacchiera. Ogni giocatore deve provare a formare una fila di 3 pedine su una stessa linea – un tris. Quando tutte le pedine sono posizionate sulla scacchiera, a turno si sposta una pedina lungo una linea verso una casella libera adiacente, sempre allo scopo di formare un tris. Chi è riuscito a formare un tris può rimuovere una delle pedine dell'avversario dalla scacchiera, però non da un tris chiuso dell'avversario. È possibile aprire un tris quante volte si desidera e chiuderlo al turno successivo. Se si chiude nuovamente un tris, è permesso rimuovere di nuovo un'altra pedina dell'avversario. Se un giocatore rimane con sole 3 pedine, può "saltare" ovvero può occupare con una pedina uno spazio libero qualsiasi, ma solo quando è il suo turno. Se un giocatore ha solo 3 pedine sulla scacchiera e queste formano un tris, al turno successivo deve aprire il suo tris, anche se gli viene tolta una pedina e perde la partita. Il vincitore è il giocatore che, con le sue pedine, impedisce all'avversario di muovere le proprie oppure l'avversario ha perso tutte le pedine tranne 2.

Tris dadi

Ciascun giocatore ha bisogno di 9 pedine. Per il gioco servono inoltre tre dadi. Prima di piazzare le pedine si lanciano tutti e 3 i dadi una volta. I giocatori giocano a turno. Se con i dadi escono i numeri 4, 5 e 6 o 2 x 3 e 1 x 6 o 2 x 2 e 1 x 5 o 2 x 1 e 1 x 4, il giocatore può togliere una pedina dal tris dell'avversario e mettercene una propria. Se in questo modo può chiudere un suo tris, è autorizzato a rimuovere ancora una pedina dell'avversario. Con le altre combinazioni di dadi è consentito togliere una sola pedina. Quando tutte le pedine sono state posizionate, si continua a giocare normalmente a tris.

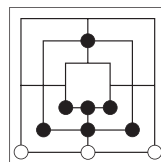
Tris saltato

Ciascun giocatore ha bisogno di 3 pedine. Si mettono le 6 pedine come nella figura seguente. Ogni giocatore può saltare alternativamente con una delle sue pedine su qualsiasi altra casella. Vince chi chiude per primo il tris.



Battuta di caccia

Un giocatore ha 3 pedine bianche e le altre 7 nere. Le 10 pedine vengono posizionate come nella figura seguente. Il giocatore con le 7 pedine nere deve cercare di muoversi in modo da poter formare un tris. Il tris formato mentre vengono piazzate le pedine non vale. Il giocatore con le 3 pedine bianche deve cercare di impedire il tris dell'avversario saltando su qualsiasi altra casella. Se il giocatore con le pedine nere riesce a formare un tris entro 15 mosse, ha vinto, altrimenti vince il giocatore con le pedine bianche.



Dama

Per 2 giocatori

Il gioco comprende: 1 tabellone, 12 pedine bianche e nere

I giocatori si siedono uno di fronte all'altro. La scacchiera viene posizionate al centro in modo che in basso a destra ci sia una casella chiara. Le 12 pedine ciascuno (ogni giocatore ha un proprio colore) vengono posizionate sulle caselle scure del tabellone di fronte ai giocatori. Restano così libere le due file di caselle al centro. Si procede spostandosi a turno in avanti. Inizia il colore chiaro. Le pedine possono avanzare di una casella scura alla volta. Le pedine avversarie dietro alle quali c'è una casella libera devono essere scavalcate. La pedina dell'avversario che è stata scavalcata viene rimossa dal gioco. Se c'è una casella vuota tra due pedine dell'avversario, si devono scavalcare anche due pedine dell'avversario con una doppia mossa. Si rimuovono entrambe le pedine dell'avversario. L'obiettivo è quello di utilizzare una o più pedine per raggiungere il bordo opposto della scacchiera (sul lato dell'avversario). Non appena una pedina raggiunge l'ultima fila di caselle, diventa una „Dama“. La pedina in questione viene contraddistinta (ad esempio sovrapponendo due pedine l'una all'altra). A differenza delle pedine normali, la dama può avanzare di più caselle scure - anche all'indietro. Se la dama scavalca una o più pedine avversarie e può piazzarsi sulla casella immediatamente dopo l'ultima pedina, è possibile rimuovere dal tabellone le rispettive pedine scavalcate. Se ne ha la possibilità anche la dama ha l'obbligo di scavalcare le pedine dell'avversario. Durante il gioco è importante tendere trappole all'avversario, ad esempio costringendolo a colpire la propria pedina singola per poter poi colpire la sua dama. Un giocatore ha perso quando non ha più pedine o dame. È possibile guadagnare una posizione strategica controllando la diagonale della scacchiera composta da 8 caselle scure.

Dama angolare

I giocatori posiziono la scacchiera diagonalmente. Ciascun giocatore deve avere davanti a sé una casella angolare nera. Si gioca con 9 pedine, che vengono messe negli angoli sulle caselle nere.



In entrambi gli angoli si fronteggiano quindi tre file (1 × 1 casella, 1 × 3 caselle, 1 × 5 caselle). Lo scopo del gioco è quello di posizionare le proprie pedine nell'angolo dell'avversario, occupando quindi le posizioni dell'avversario. Tuttavia, è possibile avanzare sempre di una sola casella nera o bianca. Non è consentito spostarsi all'indietro. Le pedine dell'avversario possono essere scavalcate (senza attaccarle) se la casella dietro di loro è libera. Non è però possibile scavalcare le proprie pedine. Vince il primo giocatore che occupa le 9 caselle d'angolo dell'avversario.

Dama al contrario

Un gioco di dama in cui bisogna cercare di perdere tutte le proprie pedine il più velocemente possibile. Vince il primo giocatore che non ha più pedine sulla scacchiera.

Lupo e pecore

Per 2 giocatori

Per questo gioco si utilizzano sono le caselle nere della scacchiera di dama. Lo scopo del gioco è di circondare il lupo in modo che non possa più fare mosse. Per il lupo si può usare una pedina di dama nera, per 4 pecore una pedina di dama bianca. All'inizio del gioco le 4 pecore si trovano su una delle quattro caselle nere della prima fila. Il lupo si trova su una casella nera qualsiasi davanti alle pecore, quindi all'incirca una o due file davanti. Partono le pecore e si spostano (solo) in avanti. Il lupo può invece spostarsi in avanti e indietro. A chi spetta il turno può fare una mossa senza saltare. Le pecore devono circondare il lupo in modo che non possa fare più mosse. Per farlo devono procedere il più compatte possibile. Se il lupo riesce infatti a sfondare la fila di pecore, ha vinto, perché alle pecore non è permesso spostarsi all'indietro.

Dama francese

Contrariamente al comune gioco di dama, i giocatori possono spostarsi solo in avanti, ma attaccare in avanti e all'indietro. Si è obbligati ad attaccare in ogni caso, anche se è possibile colpire contemporaneamente più pedine in fila. Si colpisce in direzione delle diagonali, ma anche con un salto a zigzag.

Dama italiana

La variante "Dama italiana" è conosciuta fin dal XVI secolo. Si posizionano 12 pedine ciascuno e ci si sposta solo in avanti. Tenere presente che: Le dame possono essere colpite solo da dame, non da pedine singole. Si deve attaccare in modo da colpire, con diverse possibilità, la maggior parte di pedine avversarie.

Chi ha il 6...?

Per 2-4 giocatori

Il gioco comprende: 1 tabellone, 16 pedine, 1 dado

Questo emozionante e interessante gioco da tavolo per bambini e adulti è molto semplice. Si sistema il tabellone al centro. Ogni giocatore prende 4 pedine di un colore e occupa le corrispondenti 4 caselle d'angolo. Poi si tirano i dadi a turno fino a quando qualcuno tira un 6. Questo è il giocatore che potrà iniziare. Lo scopo è di portare le proprie 4 pedine attorno al tabellone il più velocemente possibile nel "Porto" del proprio colore. Si tirano i dadi una volta consecutivamente in senso orario. Ogni giocatore poi si sposta con una pedina qualsiasi di un colore fino al rispettivo numero di punti lanciati. Se un giocatore colpisce con la propria pedina una casella già occupata da un altro giocatore, quest'altro giocatore deve rimuovere la propria pedina dal gioco e quindi ricominciare la lunga marcia sull'intero tabellone. Se la casella è occupata da una propria pedina, non è possibile eseguire questa mossa e il giocatore deve andare avanti con un'altra pedina. In linea di principio le proprie pedine e quelle degli altri giocatori non possono essere scavalcate.

Per rendere il gioco ancora più interessante, è possibile anche concordare all'inizio che:

- è possibile lanciare di nuovo i dadi dopo che è uscito un 6,
- per entrare nel proprio "Porto" si deve aver ottenuto con i dadi l'esatto numero di punti richiesto,
- all'inizio della partita i giocatori possono portare sul tabellone le loro singole pedine solo dopo aver ottenuto un numero prestabilito di punti (es. 1, 3 o 6).

Il vincitore è il giocatore che per primo ha portato insalvo tutte e 4 le pedine nel proprio "Porto".

Scale e serpenti

Il popolare gioco dei dadi per bambini dai 5 anni.

Il gioco comprende: Tabellone, 1 dado, 4 pedine

Preparazione del gioco: Ogni giocatore riceve una pedina di un colore la quale viene posizionata davanti alla casella di partenza. (Possono giocare anche più di 4 giocatori, ma è necessario allora utilizzare più pedine Halma di altri colori). **Svolgimento del gioco:** Parte il giocatore più giovane, poi tirano i dadi i giocatori a turno. Ogni giocatore avanza con la pedina di tante caselle quanto sono i punti indicati sul dado. Su una casella si possono piazzare quante pedine di vuole, ciò non significa che le pedine avversarie vengono attaccate. Se si posiziona una pedina su una casella speciale, si va in su o di nuovo indietro.



Per chiarire:

Si sale dalla: casella 1 alla casella 21, casella 6 alla casella 15, casella 11 alla casella 28, casella 19 alla casella 52, casella 31 alla casella 52, casella 46 alla casella 63, casella 57 alla casella 73 e casella 67 alla casella 80.

Si scende di nuovo dalla: casella 13 alla casella 8, casella 35 alla casella 16, casella 50 alla casella 44, casella 55 alla casella 38, casella 75 alla casella 70 e casella 78 alla casella 59. Vince, chi raggiunge per primo

Giochi con 1 dado

Scarafaggio

Ogni giocatore lancia il dado, per non più di dieci volte, fin quando non esce 1. Vince chi riesce con il minor numero di lanci.

Numero civico

Ognuno ha 3 lanci a disposizione. Al primo lancio si può ancora scegliere tra tutte le possibilità: se i punti totalizzati con i dadi devono essere scritti al primo posto (centinaia), al secondo (decine) o al terzo posto (uno). Dopo il 3° lancio si ha come risultato un numero a tre cifre (il numero civico). Vince il giocatore con il numero civico più alto gettato.

Jule

Per un numero qualsiasi di giocatori. Si tirano i dadi a turno. Bisogna cercare di far uscire tutti i punti da 1 a 6, e in ordine inverso, il più velocemente possibile, nel giusto ordine. Se, per esempio, un giocatore tira un 1, annota questo numero e deve tirare un 2 al prossimo lancio; se questo non succede, si passano i dadi al giocatore successivo. Chi riesce ad annotare tutti i numeri da 1 a 6, inizia con la manche di ritorno. Vince chi riesce per primo a cancellare la sequenza di numeri.

Quinze 15

Si gioca a turno. Ogni giocatore tira il dado fino a raggiungere 15 punti o un numero inferiore che si avvicini. Se supera il 15 viene eliminato. Vince che riesce per primo a totalizzare 15 punti. Se nessuno raggiunge 15 punti, vince chi si avvicina di più.

Disegna il pidocchio

Preparazione del gioco e svolgimento: Al centro del tavolo i giocatori hanno come modello l'immagine del seguente pidocchio, che può essere disegnato esattamente tracciando 13 linee: Ognuno sceglie un numero da 1 a 6 e lo scrive sul proprio taccuino. Si tirano i dadi a turno ed ogni giocatore che ha un tiro a disposizione. Se a qualcuno esco il numero selezionato, può disegnare sul suo pezzo di carta con un unico tratto una delle 13 linee che compongono il pidocchio, prima il tronco, poi la testa, gli occhi, le antenne, le gambe e infine la coda. Il primo a completare il pidocchio vince la partita.



Giochi con 2 dadi

Stelle

Si tirano i dadi a turno. Si contano solo gli uno. Il vincitore è il giocatore che ottiene il maggior numero di uno dopo 5 o 10 turni.

Tollpatsch und Xanthippe

Si gioca a turno. Per prima cosa si tira il Tollpatsch: un numero doppio (stesso numero su entrambi i dadi) deve essere ottenuto con il minor numero possibile di lanci. Fatto questo, si deve ottenere anche Xanthippe: e i punti dei due dadi insieme devono dare 7. Vince il primo giocatore che riesce a tirare entrambi nell'ordine corretto.

Tutti i nove

Per 2 o più giocatori

Il gioco comprende: 2 dadi, unità di conteggio (ad es. fiammiferi, pedine o simili)

Scopo del gioco: Tutti devono cercare, nella seconda fase del gioco, di sbarazzarsi il più velocemente possibile dei fiammiferi che hanno acquisito nella prima fase. **Preparazione del gioco e svolgimento:** All'inizio si posizionano al centro del tavolo 9 unità di conteggio. Ogni giocatore ha disposizione un tiro con due dadi. Se con questo lancio ottiene più di 9 punti, deve prendere tante unità di conteggio quanti sono i punti eccedenti il numero 9, cioè un'unità di conteggio per 10 punti, due unità di conteggio per 11 punti e tre unità di conteggio per 12 punti. Per un lancio pari ad esattamente 9 punti o meno, non si prende nulla e si passa il bussolotto per dadi. Quest'operazione continua fino alla distribuzione di tutte le unità di conteggio.



Passiamo alla seconda fase del gioco: Tutti i giocatori che non hanno ricevuto unità di conteggio vengo eliminati. Il lancio dei dadi prosegue come nella prima fase, con una differenza: i punti totalizzati sopra il 9 vengono ora invertiti, cioè le unità di conteggio possono essere restituite. Vince chi restituisce per primo tutte le unità.

Undici

Il gioco comprende: unità di conteggio (ad es. fiammiferi, pedine o simili)

Ognuno paga 5 unità di conteggio alla cassa. Chi totalizza 11 punti con i dadi, vince l'intero contenuto della cassa. Chi ottiene 12 punti, raddoppia il contenuto della cassa. Tutti coloro che rimangono al di sotto di 11 punti devono mettere in cassa la differenza (ad esempio con un lancio di 5, sei unità di conteggio).

Giochi con 3 dadi

Serie

Si gioca a turno. Ogni giocatore ha a disposizione tre lanci. Si valutano solo le serie, cioè una normale sequenza di numeri: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti. È possibile concordare in anticipo che un giocatore dopo il primo o secondo lancio possa lasciare uno o due dadi e poi continuare a giocare con due dadi o uno solo.

Nerone

Per 2 giocatori

Si tira a turno e parte il primo giocatore che tira un sei. Si mette da parte il dado dei sei e si cerca di ottenere un numero complementare più alto possibile con i dadi rimanenti. Se esce un 5 e un 2, si può lasciare il 5 e tentare di migliorare il 2. Oppure si prova a migliorare entrambi con l'ultimo lancio. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti.

Albero di Natale

Ciascun giocatore riceve 12 pedine. Per ogni 1 ottenuto è possibile mettere un fiammifero sul proprio albero di Natale (vedi figura) e tirare ancora. Se non esce un 1, si passa il turno al giocatore successivo. Per completare l'albero di Natale occorre totalizzare dodici volte un 1. Se con l'ultimo tiro si totalizzano più uno di quelli che servono, si devono rimuovere tanti fiammiferi quanti sono gli uno in eccesso. Esempio: Manca l'ultimo fiammifero e il giocatore lancia un tris (3). Deve quindi aggiungere un fiammifero e toglierne due. Per completare l'albero, gli serve ancora un uno due volte. Vince chi termina l'albero per primo.



Numero doppio

Ognuno ha 3 lanci a disposizione. Si contano solo i numeri doppi. 5-5 vale 5 e 3-3 vale 3. Una tripletta, però, vale quattro volte. 6-6-6 è pari a 24.

Matematica

Si tirano i dadi a turno, ognuno ha a disposizione quattro lanci. Dopo ogni lancio si sommano i punti e la somma viene quindi chiamata a, b, c, d nell'ordine di sequenza dei dadi.

Esempio per il conteggio: Formale $a + b \times c : d = \text{punteggio}$.

Esempio di calcolo:

1. Lancio (a) = 7 punti
 2. Lancio (b) = 5 punti
 3. Lancio (c) = 9 punti
 4. Lancio (d) = 4 punti
- $$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27 \text{ (punteggio)}$$

Il giocatore con il punteggio più alto vince il turno.



Trifoglio

Il gioco comprende: unità di conteggio (ad es. fiammiferi, pedine o simili)

Un gioco per 3 persone. Innanzitutto si posizionano al centro 11 unità di conteggio. Si tirano i dadi a turno. Chi ottiene meno di 11 punti, può togliere 2 unità di conteggio dal tavolo. Chi ottiene più di 11 punti, deve guardare gli altri giocatori togliere un'unità di conteggio ciascuno. Se si totalizzano esattamente 11 punti nessuno prende nulla. L'ultima (undicesima) unità di conteggio che rimane sul tavolo serve per lo spareggio. Questa unità di conteggio viene data a chi ottiene il punteggio massimo con il lancio. In questo si prende una decisione quando 2 giocatori hanno conquistato lo stesso numero di unità di conteggio. Perde chi è riuscito a prendere il minor numero di unità di conteggio.



Doppio Lottchen

Si tirano i dadi a turno. Si sommano di continuo i punti ottenuti da tutti i partecipanti. Perde chi raggiunge o supera il numero 66.

Ramba-Zamba

Per 2 o più giocatori

Il gioco comprende: 3 dadi, matita, carta

Scopo del gioco: Si tratta di inserire i tre numeri ottenuti consecutivamente nella tabella dei valori a tre cifre in modo che il numero sia il più alto possibile. **Preparazione del gioco e svolgimento:** Prima di iniziare la partita, verrà redatto un elenco dei partecipanti nel modo seguente:

1			2			3			4		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

Il primo giocatore della lista inizia con un dado lanciando un dado dopo l'altro sul tavolo. Dopo il lancio di ogni dado, si deve decidere in quale delle colonne viene segnato il punteggio. Nella colonna "C" (centinaia), nella colonna "D" (decine) o nella colonna "U" (unità). In questo modo, dopo il terzo e ultimo dado si ottiene un numero a tre cifre, che dovrebbe essere il più alto possibile. Il numero massimo raggiungibile è 666, il minimo è 111. Se con il primo dado esce un sei, questo numero viene naturalmente inserito nelle centinaia. Se si ottiene un numero basso all'inizio, probabilmente questo viene segnato nelle decine o unità, nella speranza che il lancio successivo dia un risultato più alto. Si tirano i dadi consecutivamente. Dopo un numero di turni prestabilito ogni giocatore somma i propri punti. Chi ottiene la somma totale più alta è il vincitore della "Ramba-Zamba".

Giochi con 4 dadi

Coppie

Per questo gioco si colorano 2 dei 4 dadi di grigio con una matita. Quelli bianchi sono i positivi, quelli grigi i negativi, cioè i seguenti: Sommare i punti dei due dadi bianchi e sottrarre punti dei due dadi grigi. Ognuno ha 5 lanci a disposizione. Si devono scrivere anche i totali parziali negativi. Vince chi totalizza la cifra finale più alta.

Belzebù

Questa volta 3 dadi bianchi giocano contro uno grigio, ovvero contro „Belzebù“. Si fa la somma dei 3 dadi bianchi a cui si sottraggono i punti dei dadi grigi. Si giocano 5 turni.

Giochi con 5 dadi

10 000

Per 2 o più giocatori

Il gioco comprende: 5 dadi, carta e matita per segnare i punteggi

Scopo del gioco: Totalizzare con i lanci 10.000 punti il più velocemente possibile - naturalmente con valori di dadi modificati. **Preparazione del gioco e svolgimento:** Si lanciano alternativamente cinque dadi. Il vincitore del gioco è chi totalizza per primo 10.000 punti. **I valori dei dadi sono i seguenti:**

Gli „1“	= 100 punti
I „5“	= 50 punti
Tre volte „1“	= 1 000 punti
Tre volte „2“	= 200 punti
Tre volte „3“	= 300 punti
Tre volte „4“	= 400 punti
Tre volte „5“	= 500 punti
Tre volte „6“	= 600 punti
Große Straße	= 2.000 punti (tutte e cinque i dadi presentano i seguenti valori in sequenza, 1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6).



Per turno ognuno ha a disposizione tre lanci. Dopo ogni lancio si deve decidere quali dadi lasciare e con quali proseguire. I dadi lasciati non possono più essere usati al secondo o terzo lancio. Dopo il terzo lancio si contano i punti (ad es. $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, non si contano i punti singoli; in totale per questo turno sono 500 punti). Il primo giocatore che raggiunge o supera la cifra di 10.000 vince la partita.

Chicago

Per 2 o più giocatori

Il gioco comprende: 5 dadi, taccuino, matita

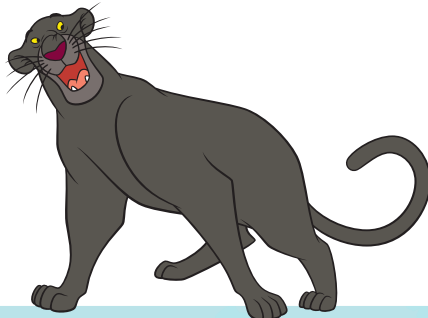
Scopo del gioco: In Chicago vince il primo giocatore che ottiene 1.000 punti. Preparazione del gioco e svolgimento: Innanzitutto si fa un elenco di tutti i giocatori su cui vengono segnati i punti ottenuti. In Chicago gli uno valgono 100 punti e i sei 60 punti. Tutti gli altri punti si conteggiano normalmente. Per turno ognuno ha a disposizione al massimo 3 lanci. Si possono usare tutti e 5 i dadi tre volte di fila, ma è possibile anche lasciare i dadi più convenienti „da parte“ e continuare solo con i dadi restanti. Non è possibile però riprendere i dadi che restano fermi. Se si pensa di avere abbastanza punti dopo due tiri o anche dopo il primo tiro, è possibile fermarsi. Anche i giocatori successivi hanno solo due tiri o un tiro, come il primo giocatore. Il turno successivo viene avviato dal giocatore successivo della lista, che stabilisce il numero di dadi per quel turno. Ad ogni giocatore verrà accreditato il numero di punti ottenuto o aggiunto al risultato del turno preliminare. Si applica anche la seguente regola aggiuntiva: Se con il primo lancio si ottengono due sei, si può convertire il sei in uno.

Yatzy

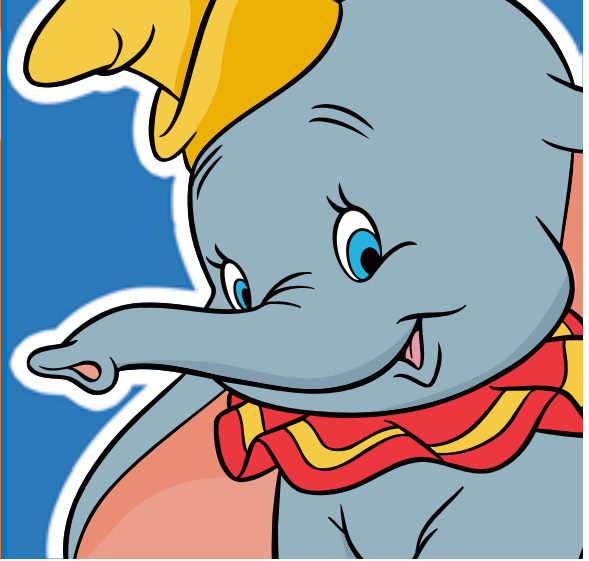
Si gioca con 5 dadi. Si hanno a disposizione fino a 3 lanci. Dopo il primo e il secondo lancio è possibile mettere da parte i valori che sembrano migliori. Con il terzo lancio prima possono essere ripresi i dadi che sono stati messi da parte. Il gioco viene giocato „a libera scelta“, cioè i valori dei dadi vengono inseriti in una casella libera del modulo di gioco a seconda della scelta del giocatore e del rispetto delle condizioni, oppure il gioco viene giocato „dall'alto verso il basso“ nell'ordine previsto. Le condizioni non soddisfatte saranno considerate senza valore. **Condizioni:**

<i>Uno</i>	= si inseriscono i punti dei dadi con il numero „1“.
<i>Due</i>	= si inseriscono i punti dei dadi con il numero „2“.
<i>Tre, Quattro, Cinque, Sei</i>	= vedi sopra. Si determina quindi il totale parziale.
<i>Bonus</i>	= 25 punti se il totale parziale è pari ad un minimo di 63 punti. Si stabilisce quindi la somma totale della prima parte.
<i>1 Coppia</i>	= si inserisce solo i punti di due dadi con risultato identico.
<i>2 Coppie</i>	= si inseriscono solo o punti di due coppie.
<i>Tre uguali</i>	= si inseriscono solo i punti di tre dadi con risultato identico.
<i>Quattro uguali</i>	= si inserisce solo i punti di quattro dadi con risultato identico.
<i>Volles Haus</i>	= inserire tutti i punti, se si ottiene „1 coppia“ e „Tre uguali“.
<i>Kleine Straße</i>	= 15 punti, se sono usciti 1– 2 – 3 – 4 – 5.
<i>Grande suite</i>	= 20 punti, se sono usciti 2 – 3 – 4 – 5 – 6.
<i>Große Straße</i>	= indépendamment du nombre de points obtenus, on note ici 50 points, si les 5 dés ont la même valeur.
<i>5 × uguale</i>	= indipendentemente dal numero di punti ottenuti con il lancio, si inseriscono 50 punti se tutti e 5 i dadi hanno lo stesso valore.
<i>Chance</i>	= è possibile inserire il risultato di un lancio a piacere. (Questa possibilità solitamente si utilizza in caso di combinazioni non diversamente sfruttabili oppure con un risultato di punti alto).
<i>Totale finale</i>	= stabilire il totale parziale della seconda parte e aggiungere al totale parziale della prima parte.

Il giocatore con il punteggio più alto vince il turno.



Disney CLASSICS



©DISNEY

© 2021 ASS Altenburger
Spielkartenfabrik Altenburg GmbH • Leipziger Straße 7 • D-04600 Altenburg

330011202

Disney
Bambi

Disney
DUMBO

Disney
The Jungle Book

Disney
THE LION KING