



(DE)	SPIELANLEITUNG SPIELESAMMLUNG	2
(HR)	UPUTE ZA IGRU ZBIRKA DRUŠTVENIH IGARA	20
(SI)	NAVODILA ZA UPORABO	34
(HU)	JÁTÉKGYŰJTEMÉNY JÁTÉK ÚTMUTATÓK	48
(ES)	INSTRUCCIONES DEL JUEGO - COLECCIÓN DE JUEGOS	65
(SK)	HRACÍ NÁVOD K ZBIERKE HIER	83
(FR)	COLLECTION DE JEUX DE SOCIÉTÉ	100
(IT)	COLLEZIONE DEI GIOCHI DA TAVOLO	118

1. Nur keine Aufregung

Eines der beliebtesten Familienspiele.

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“,
 für jeden Spieler 4 gleichfarbige Halmakegel,
 1 Augwürfel

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht durch glückliches Würfeln und geschicktes Ziehen seine 4 Spielfiguren als erster auf die 4 Zielfelder zu bringen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler setzt seine 4 Spielfiguren auf die gleichfarbigen Eckfelder. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Solange man noch keine Figur im Spiel hat, darf man dreimal würfeln, um eine „6“ zu erreichen.

Sooft ein Spieler eine „6“ würfelt, darf er eine Figur ins Spiel bringen und gleich noch einmal würfeln. Mit dem zweiten Wurf nach der „6“ muss das Startfeld („5“) geräumt werden, d. h. man zieht mit seiner Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie man Augen geworfen hat. Gelangt man auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese geworfen werden. Sie wird auf ihr Eckfeld zurückgestellt und kann erst wieder ins Spiel gebracht werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wobei die übersprungenen Felder mitgezählt werden. Die vier mit Sternen gekennzeichneten Felder sind Ruhebänke. Auf diesen Feldern dürfen keine gegnerischen Figuren geschlagen werden; sie dürfen allerdings jederzeit übersprungen werden. Auf einer Ruhebänk darf höchstens eine Figur stehen.

Spielende:

Wer zuerst seine 4 Spielfiguren in die Zielfelder einbringt, ist der Gewinner des Spieles. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis auch sie das Ziel erreicht haben.

2. Nur keine Aufregung – 2 x 2

Zu zweit ist man stärker!

Spieler: Vier
Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“,
 für jeden Spieler gleichfarbige Halmakegel,
 1 Augwürfel

Ziel des Spieles:

Bei dieser Abwandlung von „Nur keine Aufregung“ spielen jeweils die zwei diagonal gegenüberliegenden Spieler zusammen und versuchen, die beiden anderen Spieler zu schlagen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Die Aufstellung der Figuren erfolgt wie bei „Nur keine Aufregung (1)“, außerdem gelten auch die Grundregeln dieses Spieles – mit folgenden Änderungen:

1. Als Partner spielen grundsätzlich zwei diagonal gegenüberliegende Spielfarben zusammen. Partner können sich gegenseitig nicht hinauswerfen.
2. Übersieht ein Gegner die Möglichkeit des Hinauswerfens, muss er seine eigene Figur aus dem Spiel nehmen.
3. Auf den Ruhebänken (Sternfelder) dürfen zwei Partner zusammen sitzen – allerdings jeweils nur mit einer Figur. Diese Felder dürfen von der Gegenpartei trotzdem übersprungen werden.

Spielende:

Gewinner des Spieles ist das Partner-Paar, dessen 8 Figuren zuerst die Zielkreise erreicht haben.

3. Mühle

Eines der ältesten Brettspiele

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Mühle“ und je 9 schwarze und weiße Spielsteine

Ziel des Spieles:

Durch geschicktes Setzen und Ziehen mit den eigenen Spielsteinen, „Mühlen“ zu bilden und dem Gegner dadurch so viele Steine abzunehmen, dass dieser keine eigene „Mühle“ mehr bilden kann. Eine zweite Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, ist, den Gegner so einzusperren, dass dieser mit seinen Steinen nicht mehr ziehen kann.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine in einer Farbe. Diese befinden sich zu Beginn außerhalb des Spielbrettes. Das Spielfeld zeigt 3 Quadrate ineinander, deren Seitenmittelpunkte miteinander verbunden sind. So entstehen insgesamt 16 (unterschiedlich lange) Linien mit jeweils drei „Punkten“, die eine „Mühle“ bilden, wenn sie mit Steinen gleicher Farbe belegt sind. Insgesamt sind es 24 Eck- bzw. Schnittpunkte. Beide Spieler setzen zu Beginn abwechselnd jeweils einen Stein auf einen beliebigen freien Punkt des Spielfeldes, wobei immer „Weiß“ beginnt. (Farben vor dem Spiel auslosen, nach jedem Spiel wechseln!)

Schon beim Setzen versucht jeder Spieler eine Mühle zu bilden, indem er 3 Steine in eine Reihe bringt.

Der Gegner versucht das zu verhindern, indem er Steine dazwischen setzt.

Schafft ein Spieler trotzdem eine Mühle, darf er einen Stein des Gegners vom Brett nehmen, allerdings keinen aus einer geschlossenen Mühle!

Der vom Brett genommene Stein scheidet aus. Nachdem alle Steine gesetzt wurden, wird gezogen – und zwar abwechselnd mit einem Stein von Punkt zu Punkt. Auch beim Ziehen versucht man Mühlen zu erhalten, um des Gegners Steine werfen zu können. Bestehende Mühlen werden geöffnet, indem ein Stein bis zum nächsten freien Punkt bewegt wird, und geschlossen, indem der Stein beim nächsten Zug (oder später) wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückgebracht wird.

Beim Schließen einer Mühle darf immer ein gegnerischer Stein entfernt werden. Beim Öffnen einer Mühle ist zu beachten, dass der Gegner den verlassenen Punkt nicht besetzen kann!

Besonders wirksam ist eine **Doppel- oder Zwickmühle!** Dabei haben zwei neben- oder übereinanderliegende Mühlen einen Stein gemeinsam, so dass bei jeder Bewegung dieses Steines die eine Mühle geschlossen und die andere gleichzeitig geöffnet wird. Ein Zwickmühle besteht also aus 5 Steinen.

Das Springen

Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine besitzt, darf er springen, d. h. er kann sich, wenn er am Zug ist, auf jeden freien Punkt setzen, ohne schrittweise ziehen zu müssen. Das erleichtert natürlich das Sperren einer gegnerischen Mühle und auch das Bilden eigener Mühlen.

Spielende:

Verliert ein Spieler, der nur noch 3 Steine besitzt, noch einen weiteren Stein, so hat er verloren. Der Gegner hat gewonnen und darf ihm dann alle Steine entfernen.

Zur **Taktik** des Spieles gehört es, die gegnerischen Steine einzuschließen: Man versucht, dass der Gegner eine Mühle, die er gesetzt hat, nicht mehr öffnen kann, oder man verhindert, dass er überhaupt noch einen Stein ziehen kann. Denn wer keinen Stein mehr bewegen kann, hat ebenfalls das Spiel verloren. Diese Art des Verlierens kann auch schon eintreten, wenn am Anfang die 9 Steine gesetzt sind – wenn man nämlich seinen Gegner durch geschicktes Setzen eingesperrt hat.

4. Dame

Das Spiel der Burgfräulein im Mittelalter

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“
 sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:

Ein strategischer Zweikampf, bei dem es darum geht, dem Gegner alle Spielsteine abzunehmen oder ihn einzuschließen und damit kampfunfähig zu machen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst wird gelost, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Dann nimmt jeder Spieler die 12 Steine seiner Farbe und setzt sie auf die 12 schwarzen Felder in den äußersten drei Reihen auf seiner Seite des Spielplans. „Weiß“ darf mit dem Spiel beginnen.

Das Ziehen

Jeder Spieler ist abwechselnd mit dem Ziehen an der Reihe. Bei einem normalen Zug darf man einen eigenen Stein in schräger Richtung – stets auf den schwarzen Feldern – um ein Feld nach vorne bewegen. Felder, auf denen sich ein eigener oder gegnerischer Stein befindet, dürfen nicht besetzt werden. Mit einem normalen Stein darf man nicht rückwärts ziehen.

Das Schlagen von Steinen

Stößt man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres (natürlich schwarzes) Feld befindet, darf man diesen Stein überspringen und wegnehmen. Dabei darf man dieses Springen und Schlagen so lange fortsetzen, wie gegnerische Steine mit einem Leerfeld dazwischen aufeinanderfolgen. Dadurch kann man in einem Zug gleich mehrere gegnerische Steine schlagen.

Wichtig: Über eigene Steine darf man nicht springen!

Eine Dame bekommen

Wer mit einem Stein die gegenüberliegende Reihe des Gegners erreicht, erhält eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein der eigenen Farbe auf den betreffenden Stein setzt. Die Dame ist also ein „Doppelstein“.

Was darf eine Dame?

1. Sie darf bei einem Zug auf freien, schwarzen Feldern beliebig weit in gerader Linie ziehen – vorwärts oder rückwärts.
2. Sie darf einen oder mehrere Steine – wie üblich – schlagen. Doch um einen Stein schlagen zu können, kann die Dame auch aus weiterer Entfernung „anrücken“. D. h. es können auch mehrere Leerfelder dazwischen sein. Eine Dame kann während eines Zuges also nur durch zwei gegnerische Steine direkt hintereinander oder durch den Spielfeldrand gestoppt werden.
3. Eine Dame kann allerdings ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

Weitere Regeln

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gezogen hat, dass er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine seines Gegners so einsperrt, dass dieser nicht mehr ziehen kann.

Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z.B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner der beiden seine Figur so platzieren will, dass sie vom Gegner geschlagen werden kann.

5. Raubdame

Dame verkehrt.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“
 sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Bei dieser Variation des Damespieles, für die sonst die normalen Dame-Regeln gelten, versucht jeder Spieler, seine Steine so zu spielen, dass der Gegner möglichst oft und möglichst viele Steine schlagen muss.

Wer als erster keinen Stein mehr hat, ist der Gewinner.

6. Pyramiden-Dame

Wer baut seine Pyramide am schnellsten wieder auf?

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“
 sowie 10 helle und 10 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Beide Spieler erhalten je 10 gleichfarbige Steine und setzen sie folgendermaßen auf das Spielfeld:

Schwarz setzt auf: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 und D4.

Weiß setzt auf: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 und E5.

Gespielt wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern. Es geht darum, die eigene Pyramide Zug um Zug abzubauen und auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzubauen. Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene und gegnerische Steine überspringen, und zwar entweder in einem Sprung oder gleich in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine werden nicht geschlagen, sie bleiben auf dem Brett.

Spielende:

Gewonnen hat, wer seine Pyramide als erster wieder aufgebaut hat.

7. Räuberdame

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“
 sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Vor Beginn des Spieles werden die Steine wie beim Damespiel auf die dunklen Felder gesetzt. Abwechselnd wird dann in schräger Richtung um ein Feld gezogen.

Trifft man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, und das Feld hinter diesem ist frei, kann er durch Überspringen bezwungen werden. Es können auch mehrere gegnerische Steine bezwungen werden, vorausgesetzt, dass immer ein Feld dazwischen frei ist. Es kann auch im Zickzack übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht herausgenommen, sondern bleiben auf dem Brett. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich mit den eigenen Steinen auf die Ausgangsfelder des Gegners zu kommen, oder diesen so einzukreisen, dass er bewegungsunfähig wird.

8. Kesselschlacht

Ein spannender Kampf auf dem Damebrett.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“
 sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung:

Die Aufstellung der Steine erfolgt wie beim normalen Damespiel in 3 Reihen auf jeder Spielseite, nur auf den dunklen Feldern; geschlagen durch Überspringen wird hier nicht. Gezogen wird jeweils nur ein Feld weit.

So wird gespielt:

Einzelne oder auch jeweils mehrere gegnerische Steine müssen so eingeschlossen werden, dass sie nicht mehr ziehen können. Sie dürfen vom Spielplan entfernt werden, wenn keine Verbindungsmöglichkeiten mehr zu ihren eigenen Steinen bestehen, d. h. wenn ringsherum nur noch Steine des Gegners liegen und nur noch vom Spielfeldrand her Rückendeckung gegeben ist. Grenz ein eingeschlossener und somit nicht mehr bewegungsfähiger Stein jedoch mindestens an einer Stelle noch an einen eigenen Stein, so gilt er noch nicht als „erledigt“.

Spielende:

Gewonnen hat, wer dem Gegner durch geschicktes Einschließen alle Steine abnehmen konnte.

9. Römische Dame

Die italienische Version des Damespiels.**Spieler:** Zwei**Material:** Spielplan „Dame“
sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Genau wie bei der deutschen Dame werden bei dieser Spielart, die Ende des 16. Jahrhunderts bekannt wurde, je 12 Steine gesetzt. Die Steine dürfen sich auch hier nur vorwärts bewegen. Es gelten jedoch folgende Zusatzregeln:

1. Die Damen können nur von den gegnerischen Damen geschlagen werden, nicht aber von den einfachen Spielsteinen – natürlich vorwärts und rückwärts!
2. Schlagen ist Pflicht! Sind mehrere Möglichkeiten des Schlagens vorhanden, gilt folgende Regel: Es muss immer der Stein und der Weg gewählt werden, bei welchem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

10. Englische Dame

Die englische Version des beliebten Spiels.**Spieler:** Zwei**Material:** Spielplan „Dame“
sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Das Interessante an dieser Dame-Spielart ist, dass hier die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien schlagen darf, sondern dies auch auf den waagrechten und senkrechten Linien tun kann.

Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

11. Französische Dame

Dame kurios!**Spieler:** Zwei**Material:** Spielplan „Dame“
sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Man setzt auch hier wieder 12 Steine wie im deutschen Dame-Spiel. Die Steine dürfen auch hier nur vorwärts bewegt werden. Jedoch: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur feindlichen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die vorwärts und rückwärts ziehen und schlagen dürfen.

Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

12. Hasami Yogi

Ein reizvolles, altes japanisches Brettspiel.**Spieler:** Zwei**Material:** Spielplan „Dame“
sowie 8 helle und 8 dunkle Spielsteine**Ziel des Spiels:**

Der Spieler, der als erster 4 Steine außerhalb der Grundlinie in eine eigene Reihe bringt, hat gewonnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Spielsteine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Spielplanes. Diese erste Reihe ist die Grundlinie.

Gezogen wird abwechselnd, jeweils mit einem Stein in eine Richtung – nach vorn, links, rechts und auch rückwärts – jedoch niemals diagonal wie beim Damespiel.

Man kann auch über mehrere Felder in eine Richtung ziehen, sofern diese frei sind. Vor einem besetzten Feld muss man jedoch anhalten. Sofern dieses Feld vom Gegner besetzt ist, und das Feld dahinter frei ist, darf es im nächsten Zug übersprungen werden – geschlagen wird in diesem Fall nicht!

Jeder Spieler versucht nun, mit seinen Spielsteinen eine Vierer-Reihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner aber an der Bildung einer Vierer-Reihe zu hindern. Eine Vierer-Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustandekommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden!

Gelingt es, einen gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen einzukreisen (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Spielbrett genommen werden.

Spielende:

Es gewinnt der Spieler das Spiel, der es schafft, eine Reihe mit vier aneinanderliegenden Spielsteinen zu bilden, oder der dem Gegner mindestens 5 Steine wegnimmt.

13. Wolf und Schafe

Wer ist schlauer – der Wolf oder die Schafe?**Spieler:** Zwei**Material:** Spielplan „Dame“
sowie 4 helle und 1 dunkler Spielstein**Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Einer der beiden Spieler bekommt den dunklen Spielstein. Er ist der Wolf. Der andere Spieler bekommt die 4 hellen Steine. Er hat die Schafe. Das Ziel der Schafe ist es, den Wolf einzukreisen und ihn bewegungsunfähig zu machen. Der Wolf dagegen versucht, die Kette der 4 Schafe zu durchbrechen.

Die 4 Schafe werden auf die 4 dunklen Felder der ersten Spielreihe gestellt. Der Wolf steht zu Beginn des Spiels auf der gegenüberliegenden Seite, auf dem dunklen Eckfeld der ersten Reihe. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern.

Der Wolf darf mit dem Ziehen beginnen. Im Wechsel hat jeder Spieler immer nur einen Zug, wobei es dem Spieler mit den Schafen freigestellt ist, mit welchem Stein er jeweils seinen Zug macht. Der Wolf darf vorwärts und rückwärts ziehen, während die Schafe nur vorwärts ziehen können. Springen ist nicht erlaubt.

Der Wolf gewinnt, wenn er die Reihe der Schafe durchbrechen kann. Die Schafe gewinnen, wenn sie den Wolf so einkreisen, dass er nicht mehr ziehen kann.

14. Frösche und Kröten

Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten?

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“
sowie 3 helle und 3 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Die Aufstellung der Spielsteine erfolgt so:
Die 3 hellen Steine kommen auf die Felder D8 – D7 – D6,
die 3 dunklen Steine auf die Felder D3 – D2 – D1.

Nun wird abwechselnd gezogen, jeweils ein Feld weit mit einem Stein. Weiß beginnt. Solange es möglich ist, darf nur vorwärts, d. h. in Richtung des Gegners gezogen werden.

Es dürfen gegnerische Steine auch übersprungen werden, aber nur, wenn man direkt davor steht, und das Feld dahinter frei ist. Ist das Vorwärtziehen nicht mehr möglich, muss rückwärts gezogen oder gesprungen werden. Gewonnen hat derjenige, der als erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners besetzt hat.

15. Eckdame

Auch unter dem Namen „Dame-Halma“ bekannt.

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“
sowie 9 helle und 9 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:

Jeder versucht, als erster die 9 dunklen Eckfelder des Gegners mit seinen Steinen zu besetzen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Der Dame-Spielplan wird so aufgelegt, dass beide Spieler jeweils eine Ecke mit einem dunklen Feld vor sich liegen haben. Die 9 Spielsteine werden auf die dunklen Felder gesetzt; und zwar: 1 Stein in die Ecke und 3 Steine bzw. 5 Steine auf die beiden davorliegenden Reihen.

Man bewegt abwechselnd jeweils einen Stein um ein Feld. Es darf vorwärts und seitwärts gezogen werden – rückwärts jedoch nicht. Auch dürfen nach Belieben helle und dunkle Felder besetzt werden. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn das dahinterliegende Feld frei ist. Geschlagen wird dabei aber nicht! Eigene Spielsteine können nicht übersprungen werden.

Spielende:

Sieger ist, wer zuerst die 9 Felder des Gegners besetzt hat.

16. Einfache Charade

Ein Spiel, das Schwung in jede Party bringt.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Stift

Zwar kann man Charade zu zweit spielen, aber es macht weit mehr Spaß, so viele Mitspieler zu haben, dass zwei gleichgroße Gruppen gebildet werden können. Jede Gruppe denkt sich eine beliebig festgesetzte Anzahl von Begriffen aus (Hund, Schnee, Pilz, Koffer, etc...) und schreibt diese am besten auf einzelne, kleine Zettel. Reihum kommt dann jeder Mitspieler dran, die Begriffe pantomimisch vorzuführen. Es darf weder gesprochen, noch in die Luft geschrieben werden, es dürfen keine Gegenstände benutzt oder auf sie gezeigt werden.

Ein Pantomime der Gruppe A zieht einen Begriff von Gruppe B. Diesen muss er seiner eigenen Mannschaft vorspielen, die ihn innerhalb eines festgesetzten Zeitlimits erraten muss. Ideal ist eine Minute. Als Auswertung werden die benötigten Sekunden, die zum Erraten der Begriffe gebraucht werden, aufgeschrieben und addiert.

Die gegnerische Mannschaft, die den jeweiligen Begriff kennt, verrät natürlich nichts.

Nach Ablauf der Zeit (egal, ob der Begriff erraten wurde oder nicht) spielt eine Person der Gruppe B seinen Mitspielern einen Begriff vor, den sich Gruppe A ausgedacht und notiert hat. Es darf ruhig übertrieben werden in Mimik und Gestik, es darf sehr fantasievoll gespielt werden, damit die Mitspieler möglichst schnell den Begriff erraten können. Die Rater sollten alle Möglichkeiten, die ihnen einfallen, sofort und laut in die Runde rufen.

Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen! Nun viel Spaß bei diesem lustigen Spiel, das sich hervorragend für größere Runden von 8–16 Personen eignet.

17. Doppel-Charade

Die beliebteste Art dieses Spiele-Klassikers.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Stift

Diese Charade wird nach den gleichen Regeln wie die „Einfache Charade“ gespielt. Komplizierter werden nur die zu erratenden Begriffe. Es dürfen ausschließlich zusammengesetzte Wörter benutzt werden! Dazu sollte vorher festgelegt werden, ob eine bestimmte Anzahl an Wortteilen genommen wird, oder ob die Anzahl beliebig variieren darf.

Einige Beispiele:

Zwei Wortteile:

Computergrafik, Lustgewinn, Turmfalke, Tatendrang, Mordskerl usw.

Drei Wortteile:

Kinderfahrrate, Wandregalbrett, Blumentopferde, Märchenbuchseite, Steigbügelriemen usw.

Vier Wortteile:

Papierschneidemaschinenmesser, Wärmeisolierglasscheiben, Kaminfegerzylinderhut, Bergahornblattspitze usw.

Hierzu darf der „Pantomime“ mit den Fingern anzeigen, welchen Wortteil er gerade vorführt, falls er den Begriff in Einzelteile zerlegt vorspielt. Kleine Hilfen wie Kopfnicken, wenn ein Teil des Begriffes erraten ist, oder andere, entsprechende Gesten sind erlaubt.

Ein bisschen Anstrengung bedarf es schon – aber es bringt auch noch mehr Spaß!

18. Sprichwörter-Charade

Nun wird es ganz schön knifflig!

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Stift

Noch bessere Pantomimik wird den Mitspielern abverlangt, wenn es darum geht, ganze Sätze vorzuspielen.

Hierbei kann es sich um

Spruchwörter (Morgenstund hat Gold im Mund, Wer andern eine Grube gräbt...), Liedanfänge (Alle meine Entchen, Neue Männer braucht das Land...), bekannte Buchtitel (Die Schatzinsel, Per Anhalter durch die Galaxis...), Theaterstücke (Romeo und Julia, Der Freischütz...) oder Kinofilme (Vom Winde verweht, Dirty Dancing...) handeln.

Die Charade behält ansonsten die Regeln der Grundform bei. Viel Spaß beim Ausdenken, Vorspielen und Erraten!

19. Pferderennen

Der Klassiker!

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan »Pferderennen«, je Spieler ein Halmkegel, 1 Augenwürfel

An diesem beliebten Gesellschaftsspiel können sich bis zu vier Personen beteiligen. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Jeder Reiter erhält seine Startnummer, indem die einzelnen Bahnen von innen nach außen von 1 – 4 zu nummerieren sind. Grün hat 1, gelb 2, rot 3 und blau 4. Es wird in der Reihenfolge der Startnummern gewürfelt, und die Pferde rücken so viele Felder vor, als Augen geworfen werden. Kommt ein Pferd auf ein Feld mit Hindernis, so hat sich der betreffende Spieler nach der Spielanweisung zu richten. Spielen weniger als 4 Personen, so ist zu empfehlen, dass ein Spieler 2 oder gar 3 Pferde für sich laufen lässt; er würfelt dann für jedes seiner Pferde je einmal.

Die Bedeutung der Felder:

Startfeld: Die Pferde dürfen nur starten, wenn die eigene Startnummer gewürfelt wird. (Man kann diese Regel nach gemeinsamer Vereinbarung auch weglassen.)

Feld 6: Das Pferd scheut vor der ersten Hürde und bricht aus!
 Zurück zum Startfeld!

Feld 19: Der Jockey kommt gut über das Hindernis und darf bis zu Feld 27 vorrücken.

Feld 31: Das Pferd ist gestürzt! Alle anderen Pferde ziehen vorbei!
 Ist das Pferd schon an letzter Stelle, so setzt der Spieler einmal mit dem Würfeln aus.

Feld 42: Das Pferd springt zu kurz und kommt nicht über die Mauer.
 Zurück nach Feld 32.

Feld 52: Das war ein prachtvoller Sprung! Vorrücken bis Feld 57!

Feld 58: Das Pferd scheut vor dem letzten Hindernis.
 Neuer Anlauf von Feld 53 aus!

Dieses Spiel kann durch einen Totalisator, d. h. Wettbetrieb erweitert werden, so dass alle gerade anwesenden Personen teilnehmen können. Es wird ein Buchmacher aufgestellt, der die einzelnen Beträge der einzelnen Wetter in eine Tabelle einträgt. Gewettet wird auf das Pferd, dem man am meisten Chancen zubilligt, Sieger zu werden. Unabhängig vom Wettbetrieb wird man dann das Pferderennen austragen. Der Gesamtbetrag wird nach dem Spiel auf den oder die erfolgreichsten Wetter im Verhältnis ihrer eingezahlten Wettbeträge verteilt.

20. Vogelhochzeit

Ein beliebtes Spiel.

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan „Vogelhochzeit“, 1 Augenwürfel
 pro Spieler ein Halmkegel

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Dieses Spiel wurde nach dem bekannten Volkslied zusammengestellt. Am Spiel können sich bis zu vier Personen beteiligen. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Das Spiel beginnt bei Feld Nr. 1.

„Ein Vogel wollte Hochzeit halten in dem grünen Walde...“

Die Bedeutung der Felder:

Nr. 5 Von der Liebe zur Braut entflammt, geht der Vogel jetzt aufs Standesamt. Für Schreibgebühr in dem Lokal, eine Marke in die Kasse zahl! (Als Zähl-einheiten können auch Centstücke oder Streichhölzer verwendet werden.)

Nr. 10 Die Kleinen seh'n, was dort geschieht und singen schnell ein

Abschiedslied. Auch Du musst ein Liedchen singen, Dein Stein kann sonst nicht weiterspringen.

„Die Amsel war die Braute, trug einen Kranz von Raute...“

„Die Lerche, die Lerche, die führt die Braut zur Kerche...“

Nr. 17 Langsam naht nun der Hochzeitstag, Brautjungfern führ'n nach Recht und Fug. Du musst hier warten, liebes Kind, bis alle vorübergezogen sind.

„Der Auerhahn, der Auerhahn, das war der würd'ge Herr Kaplan...“

Nr. 22 Mit würd'gem Schritt gibt das Geleite dem Brautpaar der Herr Pfarrer heute. Geh' dreimal um den Tisch herum, mit schweren Schritten: bum – bum – bum.

Nr. 24 Der Glöckner zieht am Glockenstrang, die Zeit wird ihm dabei nicht lang. Hier wird der Spieler ungelogen von jedem an der Nase gezogen!

„Der Specht, der kocht das Hochzeitsmahl und frisst die besten Bissen all...“

Nr. 27 Der Vogel kocht ein Süppchen fein und tut recht viele Würmer rein. Du musst Dich auf den Boden legen und wie ein Würmchen fortbewegen!

„Die Gänse und die Anten, das war'n die Musikanten...“

Nr. 31 Mit Flöte, Geig', Harmonika spiel'n sie ihr lustig Tralala. Kannst Du jetzt nicht ein Liedchen pfeifen, musst eine Marke aus der Tasche greifen.

„Der Pfau mit seinem stolzen Schwanz, der führt' die Braut zum ersten Tanz...“

Nr. 36 Ihr könnt' hier auf dem Bilde seh'n, wie gravitatisch Pfauen geh'n. Kannst vorwärts auf die 39, doch weiter nicht, das wär zu fleißig.

„Der Kiebitz, der Kiebitz, der macht so manchen losen Witz...“

Nr. 40 Am meisten lacht er selbst, der Wicht, schaut ihm ins lust'ge Angesicht. Ein Witzchen musst erzählen Du, ihr anderen lacht nur immerzu.

„Der Wiedehopf, der Wiedehopf, der schenkt der Braut 'nen Blumentopf...“

Nr. 44 Die Blumen leuchten herrlich rot, die Braut freut drüber sich halbtot. Und weil die Blumen gar so schön, musst Du auf 29 geh'n.

„Der Uhu, der Uhu, der macht die Fensterläden zu...“

Nr. 48 Das Brautpaar ist nun ganz allein im stillen, kleinen Kämmerlein. Das Pärchen will gestört nicht sein, drum rück' auf 41 ein.

„Der Hahn, der krächte 'Gute Nacht', da ward die Lampe ausgemacht...“

Nr. 50 Das Spiel ist aus, ihr könnt jetzt geh'n: Im Dunkeln könnt ihr doch nichts seh'n. Wer erster auf der 50 hier, bekommt die ganze Kasse schier.

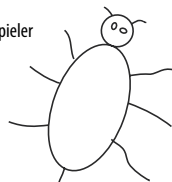
21. Läusespiel

Würfeln und zeichnen!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel,
 Bleistift und Papier für jeden Spieler

Ziel des Spieles:

Wer zuerst die Laus gezeichnet hat, ist der Gewinner des Spieles.



Spielvorbereitung und Spielverlauf:

In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die genau aus 13 Strichen gezeichnet werden kann. Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem 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.

22. Chicago

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, eine vorher vereinbarte Anzahl von Bierfilzen o.ä.

Chicago Nr. 2 ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Es können beliebig viele Personen mitspielen. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat maximal drei Würfe offen. Wenn der erste Spieler einer Runde jedoch bei seinem 1. oder 2. Wurf eine relativ hohe Würfelsumme erreicht, dürfen alle folgenden Spieler dieser Runde auch nur einmal bzw. zweimal würfeln.

Der Spieler mit der niedrigsten Würfelsumme einer Runde bekommt ein Bierfilz. Dafür ist er als erster mit dem Würfel für die nächste Runde an der Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis alle Bierfilze aufgeteilt sind.

Von diesem Zeitpunkt an gibt der „höchste Wurf“ einer Runde ein Bierfilz an den „niedrigsten Wurf“ ab. Wer zum Schluss alle Bierfilze besitzt, hat das Spiel verloren. Der Wert der gewürfelten Augen ist folgendermaßen:

Eine „1“ = 100, eine „6“ = 60, alle übrigen Augen zählen nach ihrem Normalwert. Der höchstmögliche Wurf ist also 300 (3 x die „1“). Übertroffen wird dieser Wurf nur durch einen „Chicago-Wurf“ – einer 4, 5 und 6. Dieser Wurf ist nicht zu überbieten.

23. Einundzwanzig

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel

Dieses Würfelspiel ist eine Variante von „Quinze“. Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder den höchsten Wert darunter erzielt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln gespielt, die zweite Runde mit 2 Würfeln, und in der dritten Runde wirft man mit 1 Würfel.

Wer über 21 Augen würfelt, scheidet aus.

24. Fünfer-Spiel

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel

Jeder Spieler hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit den 3 Würfeln genau 5 Augen zu erreichen. Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfeln schafft.

25. Langsamer Heiner

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler nennt eine Zahl zwischen 1 und 6 und versucht dann, diese Zahl möglichst schnell zu würfeln. Wer dazu am meisten Würfe benötigt, ist der „Langsame Heiner“ und hat verloren. Man kann vor Beginn ausmachen, wie viele Runden man spielen möchte. Wer zum Schluss am öftesten „Langsamer Heiner“ war, ist der Gesamtverlierer.

26. Die dumme Eins

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler würfelt reihum, jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine „1“ würfelt, muss sofort mit dem Werfen aufhören. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel. Man kann auch mehrere Runden vereinbaren und dann den Gesamtsieger ermitteln.

27. Die schlimme Drei

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei jedoch eine „3“ würfelt, verliert alle erreichten Punkte für diese Runde. Also frühzeitig aufhören! Es gewinnt der, der nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht hat.

28. Nackter Spatz

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler würfelt für seinen rechten Nachbarn, dem er den Würfel vor die „Nase“ wirft. Dem Nachbarn gehört die geworfene Augenzahl – mit einer Ausnahme: Wer eine „1“ (den nackten Spatzen) würfelt, muss von seiner Summe einen Punkt abziehen. Gewonnen hat, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.

29. Trumpf

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf“ vor. Diese Augenzahl soll man möglichst nicht werfen.

Anschließend hat jeder Spieler 10 Würfe. Es gewinnt, wer den „Trumpf“ nicht würfelt. Es verliert, wer den „Trumpf“ nach den wenigsten Würfeln würfelt.

30. Himmel und Hölle

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, Papier und Stift

Zunächst wird die Rundenzahl festgelegt und dann wird reihum mit beiden Würfeln gewürfelt. Bei jedem Wurf werden die obenliegenden Augen („Himmel“) als Zehner, die untenliegenden Augen („Hölle“) als Einer gewertet. Hat z.B. jemand eine „6“ und eine „2“ geworfen, wird so gezählt:

1. Würfel „6“ oben = 60, „1“ unten = 1; zusammen 61.
2. Würfel „2“ oben = 20, „5“ unten = 5; zusammen 25.

Die Summe beider Würfel („Himmel und Hölle“) ist **86**. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis erreicht, hat gewonnen.

31. Hoffentlich 5!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel

Zuerst wird die Rundenzahl festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt werden nur die Fünfer (das „Händchen“) als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als $5 \times 5 = 25$ Augen.

Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt.

32. „Schluck Hansel“

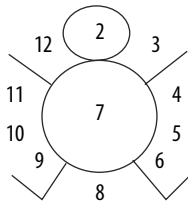
Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, je 4 Zählleinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

„Schluck Hansel“ ist ein oberbayerisches Würfelspiel und auch heute noch dort sehr verbreitet. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln. Zunächst wird der „Hansel“ (siehe Abb.) mit Kreide auf die Tischplatte gezeichnet. Jeder Spieler darf für jedes Spiel 4 Zählleinheiten verwenden. Nun wird reihum gewürfelt,

die geworfenen Augen der beiden Würfel addiert und auf die entsprechende Zahl beim „Hansel“, eine Zählereinheit gesetzt. Ist die gewürfelte Zahl schon besetzt, darf der Spieler den Betrag einziehen und den Würfel an seinen Nebenmann weitergeben.

Ausgenommen von dieser Regelung ist die Zahl „7“. Hier bleiben alle gesetzten Zählereinheiten stehen. Hat ein Spieler 4 Zählereinheiten verbraucht, scheidet er aus. Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen und kassiert den ganzen „Schluck-Hansel“.



33. Las Vegas

Ein echtes Glücksspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel und für jeden Spieler die gleiche Menge Zählereinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Las Vegas ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht ist Würfelglück... Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z.B. 5 oder 10 Zählereinheiten), der vor jedem Spiel von allen Spielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muss. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat zwei Würfel, die sich in folgender Weise gestalten:

Der erste Wurf wird mit 2 Würfeln durchgeführt. Die beiden Augenwerte werden addiert. **Der zweite Wurf** erfolgt mit dem dritten Würfel. Die Summe der beiden ersten Würfel wird jetzt mit dem Wert dieses dritten Würfels multipliziert. Jeder Spieler merkt sich sein Endergebnis (als Gedächtnisstütze kann es auch notiert werden). Wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt, darf den „Pott“ leeren. Der neue Einsatz wird gebracht, ein neues Spiel beginnt...

Zur Verdeutlichung ein kurzes Beispiel:

	1. Wurf	2. Wurf	Endergebnis
Spieler A:	3 + 4 = 7	2	7 x 2 = 14
Spieler B:	6 + 2 = 8	4	8 x 4 = 32
Spieler C:	5 + 3 = 8	1	8 x 1 = 8

In diesem Falle hätte Spieler B den Pott gewonnen. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zählereinheiten besitzt, gewinnt das Spiel.

34. „Sultan“

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, 21 Streichhölzer

„Sultan“ ist ähnlich der „Pyramide“ und wird auch mit einem Würfel gespielt. Wer eine „6“ würfelt, ist „Sultan“ und schreibt seinen Mitspielern die zu verwendenden Zahlen vor. Bei falschem Wurf zahlt der entsprechende Spieler ein vorher festgesetztes „Bußgeld“ in die Kasse des Sultans. Bei richtigem Wurf bekommt er ein Prämiegeld aus dessen Kasse. Wer eine „6“ würfelt, löst den Sultan ab und bekommt auch dessen „Sultanats-Kasse“.

35. Höchste Hausnummer

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Papier und Stift

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfel. Nach jedem Wurf muss er sofort entscheiden, ob die geworfene Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Zahl kommen soll. Wer anfangs eine „1“ wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer dagegen zuerst eine „6“ würfelt, wird sie sicher an die Hunderterstelle setzen.

36. Niedrigste Hausnummer

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Papier und Stift

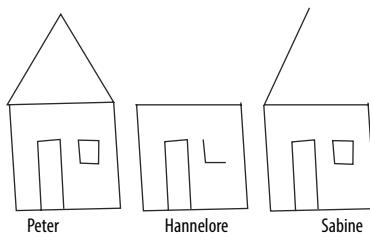
Das gleiche Spiel, nur mit umgekehrten Vorzeichen. Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

37. Häuser würfeln

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Papier und Stift sowie

Zählereinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.) Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder, der seine Glückszahl wirft, darf einen Teil seines Hauses zeichnen. Gewonnen hat, wer als erster alle 13 Teile seines Hauses gezeichnet hat. Die Verlierer zahlen an den Gewinner für jeden Strich, der an ihren Häusern noch fehlt, je eine Zählereinheit.



Ein Haus hat insgesamt 13 Linien. Das Dach hat 2, der Grundaufbau 4, die Türe 3 und das Fenster 4 Linien.

38. Hölzer auswürfeln

Links, rechts, geradeaus – die Hölzer müssen heim ins Haus!

Spieler: Drei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, 28 Streichhölzer

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht, seine erwürfelten Hölzchen so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst werden die Hölzchen gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Bleiben dabei welche übrig, kommen sie zur Seite. Nun wird – mit allen 3 Würfeln gleichzeitig – reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen „1“ geht ein Hölzchen an den rechten Nachbarn, bei jeder „2“ geht eines an den linken Nachbarn. Bei jeder „6“ wandert ein Hölzchen ins „Haus“, d. h. in die Tischmitte. Alle anderen Werte (3–4–5) haben keine Bedeutung. Kann ein Spieler seine Schuld nicht mehr voll begleichen, wird erst eine „6“, dann eine „2“ und schließlich erst eine „1“ ausbezahlt.

Wer kein Holz mehr hat, muss so lange pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder in den Besitz von Hölzchen kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen schon ins „Haus“ gewandert sind.

39. Verflixte 66

Glück muss man haben!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel

Ziel des Spieles:

Die Zahl 66 muss genau erreicht werden.

Spielverlauf:

Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert.

Wird dabei die Zahl 60 überschritten, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit nur einem Würfel weitermachen. Es geht darum, die Zahl 66 genau zu treffen. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler von der Gesamtsumme wieder abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt.

Erst dann werden die Würfe wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er hat dann das Spiel gewonnen. Man kann vor Beginn mehrere Runden vereinbaren. Wer zum Schluss am häufigsten gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

40. Gerneklein

Ein unterhaltsames Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:

Wer sehr häufig eine „2“ oder eine „5“ würfelt, hat große Chancen zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine „2“ oder eine „5“ wirft, darf sie von der Augensumme abziehen. Minusbeträge gelten nicht, der niedrigste Wert ist 0.

Spielende:

Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der „Gerneklein“ und hat das Spiel gewonnen.

41. Kaiser Nero

Spieler: Zwei

Material: 3 Augenzwürfel

Ein Knobelspiel für zwei Spieler. Geworfen wird mit 3 Würfeln und zwar abwechselnd, bis einer der beiden Spieler eine „6“ erzielt hat. Dieser lässt den Sechserwürfel liegen und versucht, mit zwei weiteren Würfeln mit den beiden restlichen Würfeln ein möglichst hohes Zusatzergebnis zu erzielen. Ist z.B. beim ersten Wurf eine „6“ gefallen und beim zweiten Wurf eine „5“ und eine „2“, kann der Spieler die „5“ liegenlassen und nur noch die „2“ verbessern. Er kann aber auch den letzten Wurf mit beiden Würfeln machen.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von solchen Sechser-Würfen die höchste Augenzahl zusammenbringt, gewinnt.

42. Sprung ins Wasser

Spieler: Drei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Zu Beginn des Spieles nennt ein Spieler eine Zahl unter 30. Im Uhrzeigersinn würfelt nun jeder reihum einmal, wobei die Ergebnisse immer zur Summe aller bisherigen Würfe addiert werden. Erreicht ein Spieler die genannte Zahl oder kommt darüber, springt er „ins Wasser“ und muss ausscheiden. Vorher muss er aber noch die nächste Zahl für den nächsten „Sprung ins Wasser“ nennen. Diese darf aber um höchstens 30 über der zuerst genannten Zahl liegen. Danach wird weitergewürfelt und weiter zusammengezählt. Wer die zweite Zahl erreicht oder übertrifft, muss ebenfalls ausscheiden. Er nennt dann die Zahl, die als dritte die Zahl für den „Sprung ins Wasser“ ist. Gewonnen hat, wer zuletzt übrig bleibt.

43. Alle Neune

Auf und ab – wer schafft's als erster?

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, 9 Streichhölzer

Ziel des Spieles:

Jeder versucht, seine in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn werden die 9 Hölzchen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit beiden Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muss er so viele Hölzchen nehmen, wie er über der „9“ liegt. Bei einer „10“ nimmt er 1 Hölzchen, bei einer „11“ nimmt er 2 und bei einer „12“ nimmt er 3 Hölzchen. Bei einem Wurf mit 9 Augen und darunter braucht er nichts zu nehmen, der nächste Spieler ist an der Reihe. Das geht so lange, bis alle Hölzchen verteilt sind.

Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Hölzchen bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht weiter wie in der ersten Phase – mit einem Unterschied: Die Punkte, die jetzt über der „9“ liegen, werden umgekehrt gewertet, d. h. die Hölzchen dürfen wieder zurückgelegt werden.

Spielende:

Wer als erster seine Hölzchen wieder los hat, ist der Gewinner. Das Spiel ist dann zu Ende.

44. Unter Zehn gewinnt

Wer gewinnt die meisten Chips?

Spieler: Drei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, 50 Zählleinheiten
(Chips, Streichhölzer, Centstücke o.ä.)

Zuerst werden alle Zählleinheiten gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Danach wird ein Bankhalter ausgelost. Dieser würfelt während des Spieles für alle und hat außerdem die Aufgabe, die Gewinne zu verteilen und verlorene Zählleinheiten einzukassieren. Er darf auch den Höchsteinsatz festlegen, der für das gesamte Spiel gilt. Vor jedem Spiel machen alle Spieler – mit Ausnahme des Bankhalters – ihre Einsätze, d. h. jeder legt aus seinem Vorrat so viele Zählleinheiten vor sich hin, wie er glaubt, riskieren zu können. Dann macht der Bankhalter den ersten Wurf mit den drei Würfeln. Ist dieser unter 10 Augen, gewinnen alle Spieler den Betrag, den sie gesetzt hatten. Der Bankhalter muss ausbezahlen. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze. Der Bankhalter gibt die Bank nach 5 Spielen an den nächsten Spieler ab.

Wenn jeder Spieler einmal Bankhalter war, ist das Spiel zu Ende. Wer dann am meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

45. Die gute Zehn

Würfelergebnisse richtig platzieren!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:

Möglichst hohe Würfelergebnisse erzielen und diese geschickt multiplizieren. Wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nahe!

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn schreibt jeder Spieler unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf. Dann wird reihum mit den drei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf, mit dem er eine Würfelsumme zwischen 3 und 18 erzielen kann (Augenwerte addieren!). Die erreichte Augenzahl muss von jedem Spieler jedes mal hinter eine der 10 Zahlen

gesetzt werden. Dazwischen kommt ein Malzeichen, was bedeutet, dass aus beiden Zahlen das Produkt gebildet werden muss.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Spieler A:

Spieler B:

$$1 \times 5 = 5$$

$$1 \times 7 = 7$$

$$2 \times 9 = 18$$

$$2 \times 6 = 12$$

$$3 \times 15 = 45$$

$$3 \times 17 = 51$$

$$4 \times 8 = 32$$

$$4 \times 4 = 16$$

$$5 \times 10 = 50$$

$$5 \times 11 = 55$$

$$6 \times 18 = 108$$

$$6 \times 7 = 42$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$7 \times 17 = 119$$

$$8 \times 15 = 120$$

$$8 \times 13 = 104$$

$$9 \times 16 = 144$$

$$9 \times 15 = 135$$

$$10 \times 14 = 140$$

$$10 \times 11 = 110$$

Summe: 697

Summe: 651

In diesem Beispiel gewinnt Spieler A.

Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelsummen sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden addiert, wodurch man die Endsumme eines Spielers ermittelt.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt. Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um zum Schluss das beste Gesamtergebnis zu haben.

46. Gerade oder ungerade

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel

Ob „Gerade“ oder „Ungerade“ gewinnt, entscheidet der erste Würfel vor jeder Spielrunde. Einer nach dem anderen würfelt dann zugleich mit beiden Würfeln. Bei „Gerade“ müssen beide Würfel gerade Zahlen zeigen, z.B. 2, 4 oder 6. Bei „Ungerade“ gewinnen zwei ungerade Zahlen, z.B. 1, 3 oder 5. Erfüllen mehrere Spieler diese Bedingung, gewinnt die höchste Summe.

Der Gewinner bestimmt für die nächste Runde, ob gerade oder ungerade Zahlen gewinnen, und würfelt als erster.

47. Saubermachen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Stift oder Kreide

Mit zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer bei einem Durchgang die niedrigste Würfelsumme erreicht hat, malt mit einer Kreide oder einem Stift einen Punkt auf den Tisch bzw. ein Stück Papier. Demnach stehen nach 10 Runden 10 Punkte auf dem Tisch. Und nun wird „sauber gemacht“. Jeweils der Spieler mit der höchsten Würfelsumme darf jetzt einen Punkt wegwischen bzw. durchstreichen.

Wer den letzten Punkt wegwischt, gewinnt das Spiel. Wer bei der ersten Halbzeit keinen Punkt aufmalen konnte, scheidet übrigens beim „Saubermachen“ aus und kann nicht gewinnen.

48. Plus-Minus

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, pro Spieler 15 bis 20 Zählleinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler bekommt 15 (nach Vereinbarung auch mehr) Zählleinheiten. Der Spielbeginner wird ausgelost. Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel und lässt diesen liegen. Sein linker Nachbar würfelt dann mit dem zweiten Würfel. Dann wird die Differenz errechnet, und der Spieler mit dem höheren Wurf bekommt vom anderen für jeden Punkt, den er mehr hat, eine Zählleinheit.

Danach würfelt der nächste Spieler und verrechnet den Unterschied wieder mit seinem linken Nachbarn. So geht es reihum weiter. Sobald ein Spieler keine Zählleinheiten mehr hat, muss er ausscheiden. Wer zum Schluss als letzter übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.

Man kann auch so lange spielen, bis man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden absolviert hat. Der Spieler mit den meisten Zählleinheiten ist dann der Gewinner.

49. Sechsendsechzig

Nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, pro Spieler 5 Streichhölzer

Ziel des Spieles:

Man sollte nicht derjenige sein, der die Zahl 66 als erster überschreitet.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die 3 Würfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfes werden addiert und dem Ergebnis des vorigen Spielers hinzugefügt. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66. Der Spieler, der diese Zahl zuerst erreicht oder überschreitet, verliert und muss eines seiner 5 Hölzchen in einen „Pott“ zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer wohl dieses Mal der Unglückliche ist...?

Spielende:

Man spielt so lange, bis einer keine Hölzchen mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch am meisten Hölzchen hat, ist der Gewinner.

50. Teilen

Wer schafft die 10 Punkte als erster?

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, 50 Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

Durch glückliches Würfeln als erster 10 Zählleinheiten zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn des Spieles werden die Zählleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln. Jeder hat dabei zwei Würfel, den ersten mit 2 Würfeln, den zweiten mit einem Würfel. Lässt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes ohne Rest teilen, erhält der betreffende Spieler eine Zählleinheit.

Wer als erster 10 Zählleinheiten erreicht hat, ist der Gewinner des Spieles.

51. Pasch

Ein beliebtes Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, 50 Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor dem Spiel werden 50 Zählleinheiten (bei weniger als vier Spielern entsprechend weniger) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann wird eine bestimmte Anzahl von Spielrunden vereinbart. Nun wird reihum jeweils mit

zwei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei 3 Würfe. Wirft ein Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Punktzahl entsprechende Menge Zählleinheiten aus dem „Pott“ in der Tischmitte. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht ein Spieler mit drei Würfeln keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Gewinner des Spieles ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zählleinheiten gewonnen hat.

52. Versteckte Hausnummern

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenzwürfel

Dieses Spiel wird wie „Höchste Hausnummer“ gespielt. Der einzige Unterschied: Beim dritten Wurf wird die versteckte, also die untere Zahl (die der Tischfläche zugewandte Zahl) notiert.

53. Malnehmen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenzwürfel

Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Die beiden gewonnenen Augenzahlen werden miteinander multipliziert. Gewonnen hat, wer das höchste Produkt in einer Runde erreicht. Er darf die nächste Runde beginnen.

54. Zwillinge

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z.B. Centstücke)

Mit den zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Gewertet werden nur die „Zweien“. Wer nach 10 Runden die meisten „Zweien“ hat, ist der Gewinner und erhält von den anderen Spielern so viele Zählleinheiten, wie „Zweien“ von ihm geworfen wurden.

55. Craps

Die richtige Voraussage ist entscheidend.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenzwürfel und für jeden Spieler dieselbe Anzahl Zählleinheiten (z.B. Centstücke o.ä.)

Ziel des Spieles:

Wer vorausgesagte Zahlen würfelt, kann gewinnen. Doch ganz so einfach ist Craps auch wieder nicht...

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Spieler. Der „Bankhalter“ nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zählleinheiten, die er in den „Pott“ legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Zählleinheiten dazulegen.

Würfelt der „Bankhalter“ im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, gewinnt er den Gesamteinsatz. Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, muss er weiterwürfeln – und zwar so lange, bis er entweder die **vorhergesagte Zahl** oder die **als erstes gewürfelte Zahl** erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die anderen Spieler, die den „Pott“ unter sich aufteilen. Trifft er dagegen seine als erstes gewürfelte Zahl noch einmal, darf er den Gesamteinsatz kassieren.

Gespielt wird so lange, bis alle Spieler gleich oft „Bankhalter“ waren. Wer dann die meisten Zählleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

56. Elf hoch...

Einfach und reizvoll!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenzwürfel, für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zählleinheiten (z.B. Centstücke o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst vereinbaren die Spieler einen Grundeinsatz, der von jedem Spieler in den „Pott“ (Tischmitte) gelegt wird. Jetzt wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Die Kombinationen und damit die Zahlenwerte, die sich aus zwei Würfeln ergeben können, haben dabei unterschiedliche Bedeutung:

1. Elf Augen (6-5). Wer diese Summe erreicht, darf den gesamten „Pott“ leeren. Jeder Spieler muss daraufhin den Grundeinsatz bringen.

2. Zwölf Augen (6-6). Dieser Wurf bedeutet für den betreffenden Spieler, dass er die im „Pott“ befindliche Summe verdoppeln muss.

3. Augen unter elf. Hier muss die Differenz zwischen 11 und der gewürfelten Augenzahl gebildet werden. Das Ergebnis wird mit 5 multipliziert, wodurch sich der Betrag ergibt, den der betreffende Spieler dem Einsatz im „Pott“ hinzufügen muss.

Beispiel: Würfelt man – im schlechtesten Fall – zwei „Einsen“, so ist die Differenz $11 - 2 = 9$. Mit 5 multipliziert ergibt sich $9 \times 5 = 45$. Das heißt, dass der Spieler 45 Zählleinheiten dem Einsatz hinzufügen muss.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden am meisten Zählleinheiten besitzt, hat gewonnen.

57. Blindaugen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenzwürfel

Es wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Bei jedem Wurf müssen alle 3 Würfel verwendet werden. Der zweite Wurf macht den ersten ungültig. Wer hat den Mut zum dritten Wurf, der den zweiten vernichtet?

Gewertet werden bei diesem Spiel nur die beiden Würfelseiten mit den Augen „3“ und „5“, wobei jeweils das mittlere Auge „blind“ ist, also nicht zählt. Dadurch wird die „3“ zur „2“ und die „5“ zur „4“.

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis pro Runde gewinnt.

58. Errate Würfelwerte

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenzwürfel

Stellen Sie drei Würfel übereinander! Gewinner ist, wer am schnellsten die Summe aller verdeckt liegenden, waagerechten Augen ansagen kann.

Wir nehmen einmal an, dass die erkennbare Punktezahl des obersten Würfels eine „6“ ist. Das richtige Ergebnis der zu erratenden Summe wäre 15. Es wird errechnet, indem man von der immer gleichbleibenden Zahl 21 die 6 abzieht.

Hier ein Probespiel:

Unterwert des obersten Würfels „6“ ist	„1“
Oberwert des zweiten Würfels z.B.	„5“
Unterwert des zweiten Würfels z.B.	„2“
Oberwert des dritten Würfels z.B.	„4“
Unterwert des dritten Würfels z.B.	„3“
Summe	15

30 KNIFFLIGE STREICHHOLZ-KNOBELEIEN

Auflösungen am Ende der Anleitung.

Spieler: Beliebige viele

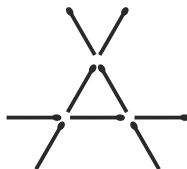
Material: Streichhölzer

Streichholz-Knobeleien dürfen Kinder nur im Beisein von Erwachsenen spielen!

59.

Dieses Gebilde besteht aus 9 Zündhölzern.

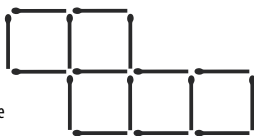
Machen Sie durch Umlegen von 4 Hölzern daraus ein Muster aus 5 Dreiecken (die nicht deckungsgleich sein müssen, und es kann Teil eines andern sein)!



60.

Sechzehn Hölzer braucht man für diese fünf gleichen Quadrate.

Machen Sie durch Umlegen von nur zwei Hölzern daraus eine Reihe von vier identischen Quadraten!



61.

Diese ausgewogene Figur besteht aus neun Zündhölzern. Indem sie drei davon umlegen, verwandeln Sie das Gebilde in ein ebenfalls symmetrisches aus drei Rhomben oder Rauten.



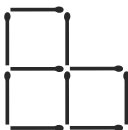
62.

Entfernen Sie drei Hölzer, so dass drei Dreiecke bleiben!



63.

Diese zehn Hölzer bilden drei Quadrate. Nehmen Sie ein Holz weg, und tauschen Sie die Position von drei anderen, um ein Quadrat und zwei Parallelogramme zu erhalten!



64.

Wie man sieht, reichen zehn Hölzer aus, um dieses hübsche Haus zu legen. Hier sehen wir es aus dem Westen. Legen Sie zwei Hölzer so um, dass wir es aus dem Osten sehen!



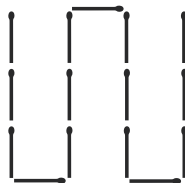
65.

Legen Sie mit neun Streichhölzern fünf Quadrate!



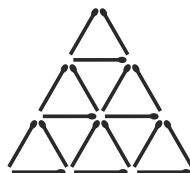
66.

Durch Umlegen von nur vier Hölzchen werden aus dieser schlangenlinigen Figur zwei Quadrate. Wie?



67.

Hier entstehen fünf Dreiecke gleicher Größe, wenn man genau fünf Hölzchen entfernt.



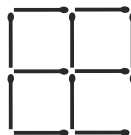
68.

Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man zwei Hölzchen verändert und eines neu hinzunimmt.



69.

Eine schöne Knobelaufgabe mit 12 Hölzchen: Verändern Sie vier Hölzchen so, dass zwei unterschiedlich große Quadrate entstehen, die sich nicht berühren!



70.

Verändert man bei dieser Figur aus fünf Quadraten sechs Hölzchen, so sind es nur noch vier Quadrate, drei kleine und ein großes.



71.

Aus dieser Form sollen durch Umlegen von zwei Streichhölzern fünf Quadrate entstehen!

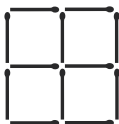


72.

Legen Sie fünf Hölzer so um, dass aus dieser Figur zwei Quadrate entstehen!

**73.**

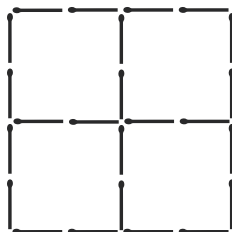
Hier sollen vier Streichhölzer umgelegt werden, so dass drei Quadrate entstehen!

**74.**

Wie kann man mit diesen 16 Streichhölzern fünf Quadrate legen?

**75.**

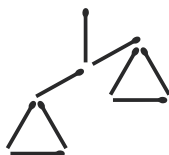
Durch Umlegen von acht Hölzern und Entfernen von einem sollen vier gleiche Sechsecke entstehen.

**76.**

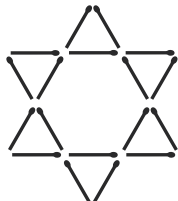
Vier Hölzer umgelegt – schon entsteht daraus ein regelmäßiges Kreuz!

**77.**

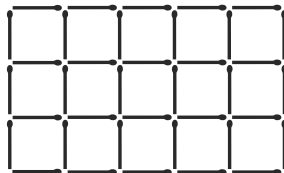
Um diese Waage ins Gleichgewicht zu bringen, müssen nur sechs Streichhölzer verschoben werden.

**78.**

Hier sollen durch Verlegen von sechs Streichhölzern sechs gleiche und symmetrische Vierecke entstehen.

**79.**

Entfernen Sie 14 Hölzer so, dass sechs gleiche Quadrate entstehen!

**80.**

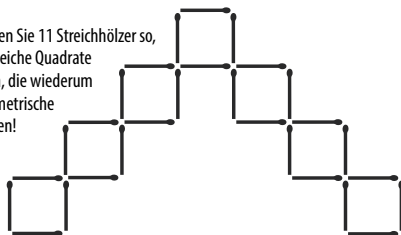
Wie bekommt man das Streichholz aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren?

**81.**

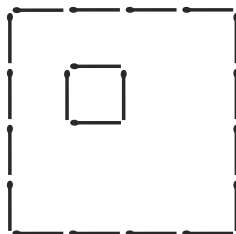
Legen Sie aus 12 Hölzern ein Zwölfeck, das nur aus rechten Winkeln besteht!

82.

Verschieben Sie 11 Streichhölzer so, dass 10 gleiche Quadrate entstehen, die wiederum eine symmetrische Figur bilden!

**83.**

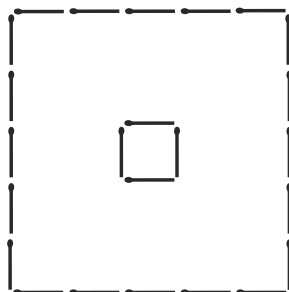
Diese Figur stellt ein Grundstück mit Haus dar. Unterteilen Sie das Grundstück mit Hilfe von 10 Streichhölzern in fünf gleiche Parzellen!

**84.**

Ein Streichholz weniger, und mit dem Rest sollen wieder sechs gleiche, umzäunte Areale gelegt werden!

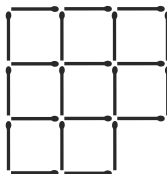
**85.**

Dieses Grundstück mit Teich in der Mitte soll mit 20 Hölzern in acht gleiche Stücke unterteilt werden.



86.

Legen Sie zwei Hölzer so um, dass sieben gleiche Quadrate entstehen!



87.

Wie kann man aus 13 Streichhölzern ein Ei legen?

Die Hölzchen dürfen jedoch nur senkrecht und waagrecht gelegt werden.

88.

Wie lässt sich ein bekannter Schweizer Bogenschütze mit 10 Streichhölzern darstellen?

Auflösung der Streichholz-Knobeleien auf der Rückseite!

FÜNF TOLLE SCHREIBSPIELE...

89. Stadt, Land, Fluss...

Ein sehr bekanntes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst macht jeder Spieler auf seinem Blatt, das er am besten im Querformat nimmt, insgesamt 9 Spalten. Jede Spalte steht für eine Kategorie und bekommt die entsprechende Überschrift. Folgende 9 Überschriften schreibt jeder Spieler an den Kopf der Spalten: Stadt, Land, Fluss, Berg, Pflanze, Tier, Beruf, Speise und Vorname.

Dann buchstabiert ein Spieler still das ABC. Ein anderer Spieler ruft nach kurzer Zeit: „Stop!“ Der Buchstabe, den der Spieler in diesem Augenblick gedacht hat, wird nun laut genannt. Jeder Spieler hat ab diesem Moment die Aufgabe, einen Begriff für jede Kategorie zu finden, der mit dem genannten Buchstaben beginnt.

Ein Beispiel:

Wurde der Buchstabe „D“ genannt, so könnte man folgende Begriffe finden: Dortmund, Deutschland, Donau, Dolomiten, Dotterblume, Dromedar, Dolmetscher, Dampfndeln, Doris.

Der Spieler, der als erster für jede Spalte einen Begriff gefunden hat, ruft: „Halt!“ Jetzt darf keiner mehr schreiben. Nun werden die Wörter verglichen, indem jeder Spieler Spalte für Spalte sein Wort vorliest. Für alle Begriffe, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte.

Und wenn man für eine Rubrik ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier einen Begriff gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

Spielende:

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Punkte. Der mit den meisten gewinnt.

90. Gefüllte Kalbsbrust

Ein sehr beliebtes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

„Gefüllte Kalbsbrust“ ist ein altes Schreibspiel, das Kindern und Erwachsenen viel Spaß macht. Ein Spieler der Runde sagt ein beliebiges Hauptwort, in dem nach Möglichkeit kein V, W, X oder Y vorkommen sollte. Alle Spieler schreiben das genannte Wort zuerst Buchstabe für Buchstabe senkrecht von oben nach unten, dann noch einmal mit etwas Abstand senkrecht von unten nach oben. Das Wort „Tadel“ würde also so aufgeschrieben:

T	L
A	E
D	D
E	A
L	T

Wenn jeder das Wort in dieser Weise aufgeschrieben hat, muss er die „Kalbsbrust“ füllen. Er muss jetzt Zeile für Zeile mit dem linken Buchstaben beginnend ein Hauptwort finden, das wiederum mit dem rechten Buchstaben endet.

Gesucht wären in unserem Beispiel fünf Hauptwörter oder Vornamen, z.B. TEIL, ANTENNE, DREIRAD, EVA, LAUT. Es spielt keine Rolle, ob ein „eingefülltes“ Wort lang oder kurz ist, wichtig ist nur, dass es mit dem richtigen Buchstaben beginnt und endet.

Wer für eine Lücke kein passendes Wort findet, lässt diese Zeile einfach frei. Der erste Spieler, der mit dem „Einfüllen“ fertig ist, sagt „Stop!“. Jetzt müssen alle Spieler mit dem Schreiben aufhören, wobei begonnene Wörter fertig geschrieben werden dürfen.

Nun kommt die Wertung:

Die Wörter werden verglichen, indem jeder Spieler Zeile für Zeile sein jeweiliges Wort vorliest. Für alle Wörter, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte. Und wenn man für eine Zeile ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier eines gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden gespielt hat. Wer nach dem Addieren die meisten Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

91. Wörter finden

Ein Schreibspiel für Schnelldenker.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler bekommt ein Blatt und einen Stift. Dann sagt ein Spieler ein Wort, das mindestens 10 Buchstaben haben sollte, z.B. ENKELKINDER.

Ein Spieler nimmt dann die Zeit, denn in den nächsten 3 (oder 4/5) Minuten müssen alle Spieler aus den Buchstaben des Grundwortes neue Wörter bilden – je mehr, desto besser. Es dürfen alle Wortarten verwendet werden, jedoch keine geografischen Bezeichnungen, Abkürzungen, Namen, Eigennamen oder Fremdwörter. Die neu gebildeten Wörter können jederzeit kürzer als das Grundwort sein, jedoch darf kein Buchstabe in einem neuen Wort häufiger vorkommen als im Grundwort selbst. Welche neuen Wörter könnte man aus unserem Beispielwort bilden?

EKEL, ER, KLEID, KINN, RINDE, EI, LEID, LIED, DER usw. Hier kommt es auf Schnelligkeit an, denn je mehr Wörter ein Spieler findet, desto besser.

Auswertung:

Wenn die Zeit um ist, wird ausgewertet. Ein Spieler liest der Reihe nach seine neuen Wörter vor. Alle anderen überprüfen, ob sie das eine oder andere Wort auch gefunden haben. Wenn das der Fall ist, gibt es für jedes dieser Wörter 5 Punkte. Außerdem werden vorgelesene und dabei erkannte Wörter durchgestrichen. Hat ein Spieler ein Wort gefunden, das sonst keiner hat, bekommt er dafür 10 Punkte. Wenn der erste Spieler mit dem Vorlesen fertig ist, liest der nächste Spieler die noch nicht durchgestrichenen Wörter vor, und die anderen Spieler verfahren wie oben beschrieben. So geht das reihum, bis alle Wörter aller Spieler einen Punktwert bekommen haben.

Spielende:

Wer nach dem Addieren die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel. Aber schon wird ein neues Wort präsentiert...

92. Lange Rede – kurzer Sinn!

Das Sprichwörter-Spiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Das Wesentliche eines Sprichwortes besteht darin, dass ein komplizierter Sachverhalt in kurze Worte gepackt wird, so dass man sofort weiß, was gemeint ist. Bei diesem Spiel ist es exakt umgekehrt. Jeder Spieler überlegt sich zunächst ein bekanntes Sprichwort, sagt es jedoch nicht laut. Dann versucht jeder Spieler, sein Sprichwort so umständlich wie möglich auszudrücken: Der ursprünglich knappe Sachverhalt soll wortreich dargestellt werden.

Hier ein Beispiel:

„Die Erstellung einer Vertiefung in der Erde mit einer nicht exakt festgelegten Größe zu dem Zwecke, dass der Aushub einem anderen Wesen der Spezies ‚Mensch‘ zu einer Fallgrube werde, bringt es in nicht wenigen Fällen mit sich, dass der Initiator des Unternehmens selbst der Geschädigte wird, indem er selbst Bekanntschaft mit der tiefsten Stelle seines Erdloches macht.“

Ursprünglich hieß das: „Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.“

Wenn jeder Spieler sein Sprichwort umschrieben hat, werden die neuen Formulierungen der Reihe nach laut vorgelesen. Wer das jeweilige Sprichwort als erster errät, erhält einen Punkt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

93. Schiffe versenken

Ein seit Generationen bekanntes Zweipersonen-Spiel.

Spieler: Zwei

Material: kariertes Papier und 2 Bleistifte

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler zeichnet zunächst auf seinem karierten Papierbogen zwei Spielfelder, welche 10 Kästchen hoch und 10 Kästchen breit sein müssen. Diese beiden „Schlachtfelder für die Seeschlacht“ können nebeneinander oder untereinander stehen. Die beiden Quadrate werden wie in einem Koordinatensystem waagrecht mit den Zahlen von 1–10 und senkrecht mit den Buchstaben von A–J eingeteilt (siehe Abb.).

Das erste Quadrat jedes Spielers ist sein „Flottenquadrat“. Deshalb zeichnet jeder der beiden Spieler in dieses Quadrat seine Flotte ein. Sie besteht aus einem „Schlachtschiff“ (4 Kästchen lang), zwei Kreuzern (je 3 Kästchen lang), drei Torpedobooten (je 2 Kästchen lang) und vier U-Booten (je 1 Kästchen). Insgesamt kommen also ins „Flottenquadrat“ 10 Schiffe. Die einzelnen Schiffe dürfen sich selbst nicht berühren, es muss mindestens 1 Kästchen

Abstand zwischen ihnen sein. Ein Schiff darf jedoch an den Quadratrand anstoßen. Wo ein Spieler seine Schiffe einzeichnet, weiß nur er allein, der Gegenspieler darf das auf keinen Fall sehen.

Die Abbildung zeigt die Spielvorbereitung für einen Spieler, wobei die Anordnung der Schiffe willkürlich gewählt ist.

Nun beginnt das Spiel. Der erste Spieler nennt seinem Gegenspieler ein beliebiges Kästchen, indem er dessen zwei Koordinaten angibt, z.B. 1–C oder 5–F usw. Der Gegner prüft dann sofort in seinem „Flottenquadrat“, wohin dieser „Schuss“ gegangen ist. Wurde ein Schiff getroffen, muss er sagen: „Getroffen!“ Ging der Schuss auf ein leeres Kästchen, sagt er: „Ins Wasser geschossen“. Werden von einem Schiff alle Kästchen getroffen, muss der Spieler beim letzten Treffer sagen: „Versenkt!“

Je nach Antwort des Gegners macht sich der Spieler auf seinem zweiten Quadrat Notizen. Bei einem „Wasserschuss“ wird in das betreffende Kästchen eine Kreuzchen gemacht, und der Gegenspieler ist an der Reihe. Bei einem Treffer dagegen wird das entsprechende Kästchen ausgemalt, und der Spieler darf erneut ein Kästchen benennen.

Spielende:

Gewonnen hat, wer alle Schiffe seines Gegners versenkt hat. Er ist der beste Admiral...

Hier die Abbildung für die beiden Quadrate:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

SIEBEN BACKGAMMON-VARIANTEN...

94. Puff

Ein bekanntes Spiel aus dem Mittelalter.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel und für beide Spieler je 15 schwarze und weiße Damesteine

Ziel des Spieles:

Es gilt, alle 15 Steine über die 24 Zacken des Spielplanes zu bringen, um sie auf der gegenüberliegenden Seite als erster wieder auszuspielen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Der Spielplan wird aufgelegt, und jeder der beiden Spieler erhält 15 Spielsteine, die sich zu Beginn außerhalb des Spielplanes befinden.

Jetzt wird abwechselnd gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Da sich die Spieler gegenüber sitzen, spielt der eine seine Figuren von 1-24, der andere von 24-1. Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Die Figuren werden den gewürfelten Augenzahlen entsprechend gesetzt: Fällt z.B. eine „2“ und eine „5“, wird ein Stein auf die 2. Zacke und ein Stein auf die 5. Zacke gesetzt. Bei einem Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl), zählen nicht nur die oben liegenden Augen, sondern auch die unteren. In diesem Fall dürfen 4 Steine ins Spiel gebracht werden. Bei einem 6er-Pasch z.B. werden 2 Steine auf die 6. Zacke gesetzt und 2 Steine auf die 1. Zacke. Außerdem darf nach einem Pasch ein zweites Mal gewürfelt werden.

Auf einer Zacke dürfen beliebig viele Steine der gleichen Farbe platziert werden. Zwei und mehr Steine auf einer Zacke bilden ein Band. Eine von einem Band besetzte Zacke darf vom Gegner nicht besetzt werden. Sie kann jedoch mitgezählt und übersprungen werden. Hat ein Spieler mehrere Bänder hintereinander, so bilden diese eine Brücke. Eine solche Brücke kann je nach ihrer Größe für den Gegner äußerst hinderlich sein, da er vielleicht mit niedrigen Augenzahlen nicht über diese Brücke springen kann. Hat ein Spieler alle seine Steine gesetzt, darf er in Richtung Ziel weiterücken, der eine also in Richtung Feld 24, der andere in Richtung Feld 1. Hierbei ist es ihm überlassen, ob er die Augen der beiden Würfel zusammenzählt und mit nur einem Stein vorrückt, oder ob er für jeden Würfel einen Stein weiterückt.

Wichtig! Wenn man mit 2 Figuren zieht, muss grundsätzlich die niedrigere Zahl zuerst gezogen werden. Kann man z.B. bei einem Wurf mit einer „2“ und einer „5“ nicht ziehen, weil das entsprechende Feld vom Gegner besetzt ist, verfällt auch die „5“. Kann man dagegen die „2“ ziehen, die „5“ aber nicht, verfällt nur die „5“. Ebenso ist es beim Pasch. Die Unterseite des Pasches darf nicht gezogen werden, wenn die Oberseite nicht voll ausgenutzt wurde. Kann aber die Oberseite voll gezogen werden, braucht die Unterseite nicht ganz genutzt werden. Trifft man beim Setzen oder Ziehen auf eine Zacke, auf welcher bereits ein einzelner gegnerischer Stein steht, so darf dieser geschlagen und durch einen eigenen Stein ersetzt werden.

Es können auch mehrere gegnerische Steine in einem Zug geschlagen werden. Wird z.B. eine „2“ und eine „6“ gewürfelt, und auf der 2. und der 6. Zacke (vom eigenen Stein aus gerechnet) steht jeweils ein einzelner gegnerischer Stein, können beide Steine vom Feld genommen werden.

Besitzt ein Spieler eigene, geschlagene Steine, die sich außerhalb des Spielfeldes befinden, darf er nicht eher mit einem anderen Stein weiterziehen, bis er die geschlagenen Steine wieder ins Spiel gebracht hat.

Spielende:

Sind nach einiger Zeit alle Steine im letzten Spielplanviertel angekommen (19-24 bzw. 6-1), beginnt das Ausspielen. Genau umgekehrt wie beim Einsetzen werden die 15 Steine „ausgespielt“. Wer als erster alle Steine ausgespielt hat, hat das Spiel gewonnen.

95. Taiga-Puff

Die russische Version von Puff.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Es gelten die Regeln des normalen Puff mit folgenden Änderungen: Hat ein Spieler 2 Steine gesetzt, kann er wählen, ob er gleich ziehen oder ob er weitere Steine nachsetzen will. Wird ein Stein geschlagen, muss dieser erst wieder eingesetzt werden, bevor man mit den restlichen Steinen weiterziehen kann. Alle anderen Spielregeln wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen usw. bleiben wie bei Puff.

96. Langes Puff

Beide marschieren in die gleiche Richtung!

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Eine Variante des normalen Puff ist das sogenannte lange Puff. Hierbei beginnen beide Spieler bei Zacke 1 und spielen bis Zacke 24. Alle anderen Spielregeln, wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen, Paschregel und Ausspielen entsprechen denen des oben beschriebenen Spieles.

97. Toccadille

Eine andere Variante des Puffspieles.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Gespielt wird ähnlich wie bei Puff. Alle Steine befinden sich zunächst außerhalb des Spielplanes. Pasch wird hierbei nur einfach (also nur die oberen sichtbaren Augen) gesetzt. Nach jedem Pasch wird nochmals gewürfelt.

Auf der eigenen Einsatzseite dürfen keine Bänder gebildet werden. Ausgenommen hiervon sind die Zacken 12 und 13, die sogenannten Huckenzacken. Auf diesen Huckenzacken dürfen beliebig viele Steine stehen, allerdings niemals ein einzelner. Eine Hücke kann also zuerst nur durch ein Band besetzt werden.

Ein Spieler darf die Hücke auf der gegnerischen Seite (die Fremdhücke) grundsätzlich nicht betreten. Würfelt er aber eine Augenzahl, die es erfordert, die gegnerische Hücke zu besetzen, darf er von jedem Würfel ein Auge abziehen und die eigene Hücke anfahren. (Dieses aber nur, wenn er mit keinem anderen Stein in die eigene Hücke gelangen kann.) Geschlagene Steine werden bei Toccadille nicht vom Brett genommen, sondern durch Marken gekennzeichnet.

Trifft man also auf einen einzelnen gegnerischen Stein, bleibt dieser auf seiner Position und ein einzelner Damestein wird als Marke an das Fußende der 1. Zacke gelegt. Mit jedem weiteren geschlagenen Stein wird die Marke um eine Zacke weitergezogen.

Es können (wie bei Puff) auch gleich mehrere gegnerische Steine geschlagen werden. Hier können dann auch entsprechende Punkte mit der Marke markiert werden.

Wer mit seiner Marke zuerst die 12. Zacke erreicht, hat gewonnen. Ist der Gegner noch nicht über die 6. Zacke hinausgekommen, zählt der Gewinn doppelt. Ist der Gegner dagegen noch nicht über die 3. Zacke hinausgekommen, wird dreifach gerechnet, und wenn er noch keine Marke auf dem Brett hat, vierfach.

98. Zick-Zack

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel,
 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Bei diesem Spiel wird abwechselnd mit den beiden Würfeln gewürfelt. Die Aufgabe jedes Spielers ist es, seine 15 Steine möglichst schnell auf die ersten 6 spitzen Felder zu setzen.

Beispiel: Beim ersten Wurf mit „3“ und „5“ setzt der Spieler je einen Stein auf das 3. und 5. Feld. Der Gegner wirft nun „3“ und „6“. Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Besitzer zurückgeben und seinen 1. Stein auf Feld 3 und den 2. Stein auf Feld 6 legen. Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszuerwerfen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei Steinen zu besetzen, da ein Feld mit mindestens 2 Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf.

Bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln (Pasch) kann dasselbe Feld gleich mit 2 Steinen besetzt werden. Auf einem Feld können beliebig viele Steine gleicher Farbe untergebracht werden. Sind alle 15 Steine auf die ersten 6 Felder gesetzt, so werden sie um die geworfenen Augen vorwärts bewegt, z.B. bei einem Wurf mit einer „3“ und einer „5“ rückt ein Stein um 3, der andere um 5 Felder weiter. Es kann aber auch nur ein Stein um 8 Felder vorwärtsziehen.

Sind auf diese Weise alle 15 Steine auf den letzten 6 Feldern angelangt, beginnt das Herauswürfeln der eigenen Steine. Sitzen zum Beispiel noch Steine auf dem fünftletzten Feld, und es wird eine „3“ und eine „6“ geworfen, so darf der Spieler mit dem ersten Stein des fünftletzten Feldes um 3 Felder vorrücken, während er den zweiten Stein aus dem Spiel nimmt. Das Zusammenziehen der geworfenen Augenzahlen ist auf den letzten 6 Feldern nicht erlaubt. Ein hinausgeworfener Stein muss vom Besitzer stets wieder eingespielt werden und das Herauswürfeln der eigenen Steine bleibt so lange unterbrochen, bis etwa hinausgeworfene Steine wieder auf einem der letzten Felder untergebracht sind.

Wer zuerst alle Steine hinausgewürfelt hat, ist der Gewinner. Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

Bei Backgammon werden die Steine nicht durch Würfeln eingesetzt, sondern vor Beginn des Spieles nach folgendem Schema auf dem Spielplan aufgebaut:

Spieler A setzt	2 Steine auf Zacke 1 5 Steine auf Zacke 12 3 Steine auf Zacke 17 5 Steine auf Zacke 19.
Spieler B setzt	2 Steine auf Zacke 24 5 Steine auf Zacke 13 3 Steine auf Zacke 8 5 Steine auf Zacke 6.

Der weitere Spielverlauf entspricht dem des Puff. (Siehe Nr. 94)

99. Revertier

Etwas schwieriger, aber auch spannender als Puff!

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel,
 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Auch Revertier wird in den Hauptzügen wie Puff gespielt. Beim Einsetzen werden allerdings zunächst alle Steine auf der ersten Zacke aufgebaut. Da aber (wie bei Toccadille) auf der eigenen Seite kein Band aufgebaut werden darf, ausgenommen die Hucken, ist das Einsetzen der geschlagenen Steine besonders schwierig.

Es müssen immer freie Felder zum Einsetzen gefunden werden. Ansonsten gelten die Regeln des Puff.

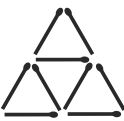
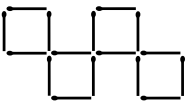
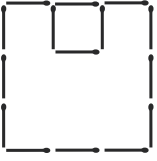
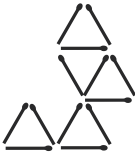
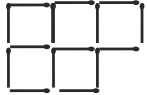
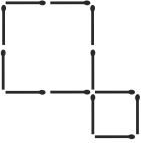
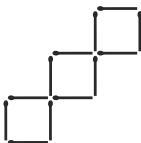
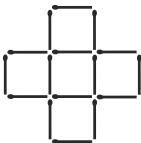
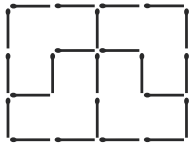
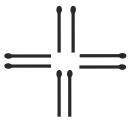
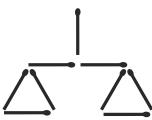
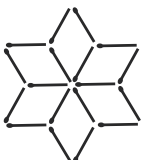
100. Backgammon

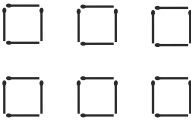
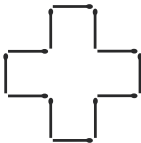
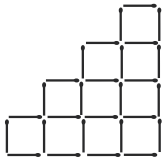
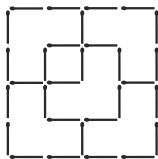
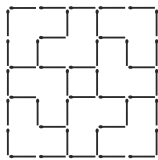
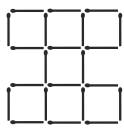
Die angelsächsische Form des Puff.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel,
 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Bei uns ist das Spiel „Puff“ nicht so bekannt. Wir sagen in der Regel Backgammon dazu. Backgammon unterscheidet sich von Puff im wesentlichen durch das Einsetzen der Spielsteine.

Die Lösungen zu den 30 Streichholz-Knocheleien:

59. 	60. 	61. 	62. 
63. 	64. 	65. 	66. 
67. 	68. 	69. 	70. 
71. 	72. 	73. 	74. 
75. 	76. 	77. 	78. 

79. 	80. 	81. 	82. 
83. 	84. 	85. 	86. 
87. EINEI	88. TELL		

1. ČOVJEČE NE LJUTI SE

Jedna od omiljenih obiteljskih igara

Igrači: 2 do 4

Oprema: plan igre, 1 kocka, po 4 figurice iste boje.

Cilj igre:

pobjeđuje onaj koji dovede sve svoje figurice u ciljano polje.

Tijek igre:

svaki igrač postavi svoje figurice na početno polje sa svojom bojom. Igru započinje igrač koji baci najveći broj na kocki. Tri puta baca kocku i ukoliko baci 6 točnika na kocki smije postaviti figuru na startno polje, te nakon toga još jednom baca. Ukoliko stanete na polju na kojem je već neka druga figurica, vi tu drugu figuru rušite. Ona mora ići natrag na početno polje, gdje opet čeka na bacanje šestice. Vlastite i tuđe figurice možemo preskočiti, ali se kod toga broje i preskočena polja. Polja sa zvijezdicama su odmarališta – tu mogu stajati figure koje ne možete rušiti već samo preskakati.

Kraj igre:

Pobjednik je onaj tko prvi postavi svoje 4 figurice u ciljna polja. Ostali igrači mogu nastaviti igrati dok i oni ne dođu do cilja.

2. ČOVJEČE NE LJUTI SE 2X2

Udvoje smo jači!

Igrači: 4

Potrebno: «Čovjek ne ljuti se», za svakog igrača 4 figurice, kocka.

Cilj igre:

u toj varijanti igraju zajedno igrači, koji sjede jedan nasuprot drugoga. Pobjeđuje par koji prvi sakupi svih osam figura.

Tijek igre:

postavljanje i pravila su jednaka kao i kod igre «Čovječe ne ljuti se», sa sljedećim iznimkama: Igrači koji igraju u paru se ne mogu rušiti. Ukoliko protivnik ne uoči mogućnost izlučivanja figure, mora sam izlučiti jednu figuru. Na polju sa zvijezdicom mogu istovremeno odmarati dva partnera – ali svaki sa samo jednom figurom.

Kraj igre:

Pobjednik je par igrača koji prvi svojih 8 figura dovedu do ciljnih polja.

3. MLIN

Jedna od najstarijih igara na ploči

Igrači: 2

Potrebno: Ploča za igranje mlina, te 9 crnih i 9 bijelih žetona

Cilj igre:

Pametnim postavljanjem i pomicanjem vlastitih žetona napraviti «mlinove» te tako protivnika spriječiti u formiranju vlastitog «mlina». Druga mogućnost da pobjeđite u igri je blokirati protivnika tako da on ne može pomicati svoje žetone.

Tijek igre:

Bijeli uvijek započinju igru. Žetoni se naizmjenice stavljaju na točke na kojima se presjecaju najmanje dvije linije. Treba se potruditi, tako da spretnim postavljanjem žetona protivnika ograničite u njegovom slobodnom kretanju, odnosno potrebno je zauzeti takve točke iz kojih se mogu složiti 2 ili 3 mlina. Mlin se sastoji od 3 žetona u okomitij i vodoravnoj liniji. Ako jedan od igrača ipak uspije složiti mlin, tada sa ploče može ukloniti jedan protivnički žeton – ali ne iz protivnikovog već složenog mlina. Nakon što su svi žetoni posloženi igrači naizmjenično pomiču žetone od točke do točke: naprijed, nazad i po strani do sljedeće točke. Kod svakog pomicanja zajedničkog žetona jedan mlin se zatvara, a drugi istovremeno otvara – dvostruki mlin. Čim jedan igrač ostane sa 3 žetona, on smije skakati – tj. više ne mora ići korak po korak, već odmah skače na slobodnu točku. Čim igrač

ostane s dva žetona, ne može složiti mlin i to označava kraj igre. Također – igrač koji više ne može niti otvoriti niti zatvoriti postojeći mlin (ne može pomaknuti niti jedan žeton) izgubio je igru.

Kraj igre:

Ako igrač koji ima samo 3 žetona izgubi još jedan žeton, tada je on izgubio. Protivnik je pobjedio i tada mu je dopušteno ukloniti mu sve žetone.

Taktika igre uključuje zatvaranje protivničkih žetona:

Pokušavate natjerati protivnika da više ne može otvoriti mlin koji je napravio ili ga spriječiti da uopće može pomaknuti bilo koji žeton. Jer tko više ne može ni žeton pomaknuti, izgubio je. Ova vrsta gubitka može se dogoditi već tijekom početnog postavljanja 9 žetona – naime kad protivnik spretnim postavljanjem blonira žetone suigrača.

4. DAMA

Igra dame u srednjem vijeku

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 12 tamnih i 12 bijelih žetona

Cilje igre:

strateška igra za 2 osobe, u kojoj igrač pokušava suparniku oduzeti sve žetone, ili ga «zatvoriti» te tako onemogućiti daljnje poteze.

Tijek igre:

Zsvaki igrač postavi 12 žetona svoje boje na 12 tamnih polja u 3 vanjska reda na svojoj strani daske za igranje. Bijeli počinje vući potez. Svaki igrač izmjenično pomakne po jednu (vlastitu) pločicu za jedno polje naprijed u okomitij liniji – uvijek na crno polje. Ne smijete stati na polju na kojima su već drugi žetoni. Ukoliko kod pomicanja dođemo na protivnikov žeton, za koji je prazno (crno) polje, igrač smije taj žeton preskočiti te ga skinuti sa daske za igranje. To smije raditi i dalje ukoliko su žetoni i dalje tako raspoređeni (u jednom potezu je moguće oduzeti više žetona).

VAŽNO: vlastite žetone igrač ne smije preskočiti. Igrač koji sa žetonom dođe do vrste iznad protivnika dobije damu. To se označi tako da oduzeti žeton vlastite boje postavimo na žeton sa kojim smo stigli da protivnikove vrste – dama je dvostruki žeton.

DAMA: dama smije u ravnoj liniji skočiti na željeno prazno (crno) polje – naprijed ili nazad. Tako kao i obični žeton dama može preskočiti protivnikove, ukoliko su za njim prazna polja, ali to dama smije napraviti iz veće daljine – moguće je da je više praznih polja između. Damu dakle mogu zaustaviti samo protivnički žetoni koji leže jedni pored drugih ili rub daske za igranje. Igrač može pobjediti damu tako kao što može pobjediti i svaki drugi žiton. Ukoliko igrač kod preskakivanja ne uoči mogućnost uzimanja protivnikovog žetona, protivnik smije njemu uzeti žeton.

Kraj igre:

Igra je gotova kada jedan igrač uzme sve protivnikove žetone. Dotični igrač tada pobjeđuje. Ali također možete pobjediti tako da zaključate protivnikove žetone tako da se više ne mogu pomicati.

Također možete postići remi ako, na primjer, svaki igrač ima samo jednu preostalu damu, a nijedan od njih ne želi postaviti svoju figuru na takav način da je može uhvatiti protivnik.

5. OKRENUTA DAMA

Obrnuta dama

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 12 tamnih i 12 bijelih žetona.

Cilje igre:

kod te verzije dame (kod koje vrijede osnovna pravila dame) svaki igrač pokušava svoje žetone rasporediti tako, da protivnik mora skinuti sa ploče što više žetona. Pobjeđuje onaj koji prvi ostane bez svih žetona.

6. PIRAMIDNA DAMA

Tko će najbrže opet napraviti piramidu?

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 10 tamnih i 10 bijelih žetona.

Tijek igre:

igrač sa tamnim žetonima – postavi žetone na sljedeća polja:

A1-C1-E1-G1-B2-D2- F2-C3-E3-D4.

Igrač sa svjetlim žetonima – postavi žetone na sljedeća polja: B8-D8-F8-H8-C7-E7-G7-D6-F6-E5. Igra se samo na crnim poljima. Cilj je u potezima «rastaviti» svoju piramidu te ju ponovno sastaviti na suprotnoj strani. Igrač skida sa ploče ili preskače protivnikove i svoje žetone (u skoku ili seriji skokova). Preskočene žetone ne uzima, već oni ostaju na daski za igranje. Kraj igre: pobjeđuje onaj tko prvi ponovno sastavi piramidu na drugom kraju.

Kraj igre:

Pobjednik je igrač koji prvi napravi svoju piramidu.

7. KRADLJIVA DAMA

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 12 tamnih i 12 bijelih žetona.

Cilje igre:

u najmanje poteza doći do protivnikovih početnih polja ili ga okružiti, tako da više nema mogućnosti pomaknuti žetone.

Tijek igre:

žetone za igranje postavite na crna polja. Igrači ih izmjenično postavljaju u dijagonalnoj liniji. Ukoliko kod micanja dođemo do protivničkog žetona, za koje je prazno (crno) polje, igrač smije taj žeton preskočiti, ali ga ne uzme sa daske za igranje. Dozvoljeno je i preskakivanje u smjeru cik-cak.

8. BITKA SA KOTLOVIMA

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 12 tamnih i 12 bijelih žetona

Tijek igre:

postavljen je žetona je jednaka kao kod osnovne igre Dama. U toj igri nema preskakanja kroz protivnikove žetone. Igrač mora pojedine (ili više zajedno) protivnikove žetone okružiti tako, da se ne mogu više pomicati na drugo mjesto, te da nemaju više vezu sa ostalim žetonima. Žetoni «primljeni u kotao» odstranite sa daske za igranje.

Kraj igre:

pobjeđuje onaj koji protivniku oduzme sve pločice.

9. RIMSKA DAMA

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 12 tamnih i 12 svjetlih žetona.

Tijek igre:

pravila su jednaka kao i kod osnovne igre dama, osim sljedećih iznimki:

- Samo dama mogu pobjediti samo protivnikovu damu (dakle damu ne može pobjediti svaki žeton) – naravno naprijed i nazad.
- Potrebno je pobjediti protivnika. Ukoliko postoji više mogućnosti, kako pobjediti njegove žetone, važi pravilo da igrač mora izabrati žeton i smjer sa kojim može pobjediti najviše protivnikovih žetona.

10. ENEGLESKA DAMA

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 12 tamnih i 12 bijelih žetona.

Tijek igre:

Kod te vrste igranja dame, je zanimljivo da se Dama ne smije pomicati samo naprijed i nazad po dijagonalnoj liniji već i vodoravno i okomito. Sva ostala pravila su jednaka kao i kod osnovne dame.

11. FRANCUSKA DAMA

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 12 tamnih i 12 bijelih žetona.

Tijek igre:

važe jednaka pravila kao i kod osnovne dame, samo u toj varijanti igre, igrač pobjedi protivnikov žeton samo tako da ga preskoči unatrag. Žetoni koji su prodrli do protivnikove početne linije, se mjenjaju u dame koje se mogu pomicati naprije i natrag, i prilikom toga se mogu izbijati/skidati sa ploče.

12. HASAMI YOGI

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dama, 12 tamnih i 12 bijelih žetona.

Cilj igre:

pobjeđuje onaj tko prvi ima 4 žetona u jednoj vrsti izvan početne linije.

Tijek igre:

svaki igrač dobije 8 žetona jednake boje te ih položi na prvu vrstu daske za igranje – ta vrsta je početna linija. Igrači izmjenično pomiču žetone naprijed, nazad, lijevo, desno, ali ne i dijagonalno. Mogu se pomicati i za više polja u jednom smjeru ukoliko su ona prazna. Ukoliko je polje zauzeo protivnikov žeton, te je za njim prazno polje može ga igrač u sljedećem potezu preskočiti-ali to ne znači da je pobjedio. Svaki igrač pokušava sa svojim žetonima napraviti vrstu (vodoravno, okomito ili dijagonalno), a istovremenu pokušava protivniku spriječiti da sam napravi vrstu.

Kraj igre:

pobjeđuje onaj tko prvi postavi u vrstu 4 žetona, ili onaj koji protivniku oduzme najmanje 5 žetona.

13. VUK I OVČICE

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dame, 1 taman žeton i 4 svjetla žetona

Igra se igra na samo crnim poljima. Cilje igre je okružiti vuka i onemogućiti mu daljnje kretanje.

«Vuk» dobiva crni žeton, a njegov protivnik, kao «ovca» dobiva 4 bijela žetona. Na početku igre, ovce se postavljaju na 4 tamna polja u prvom redu na ploči. Vuk može stati na tamno polje ispred ovce npr. u drugi ili treći red. Igru započinju ovce. One se smiju micati samo prema naprijed, dok vuk može ići i naprijed i nazad. Ovce moraju pokušati tako okružiti vuka, da se on više ne može pomicati. Ne smije se preskakati. Oba igrača kada su na redu smiju povući samo jedan potez. Za ovce je povoljno zajednički ići prema naprijed, kako bi okružile vuka. Ako vuk uspije probiti kroz red ovaca - pobjeđuje, budući da ga ovce ne smiju pratiti unatrag.

14. ŽABE I KRASTAČE

Tko skače spretnije – žabe ili krestače?

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dame, tri svjetli i tri tamni kamenčići

Priprema za igru i njezin tijek:

Postava kamenčića: tri svjetla kamena postavite na polja D8-D7-D6, a tri tamna kamena postavite na polja D3-D2-D1. Igrači izmjenično pomiču kamenčiće za jedno polje unaprijed. Bijela boja počinje. Sve dok je to moguće, se mogu pomicati samo naprijed – dakle nasuprot svojem igraču. Kamenčiće od protivnika možete i preskočiti, ali samo u primjeru da je

protivnikov kamenčić neposredno pred tvojim i da je polje za njim prazno. Ukoliko pomicanje prema naprijed nije više moguće, morate se vratiti natrag. Pobjeđuje igrač koji je prvi osvojio 3 vanjska polja svog protivnika.

15. DAMA (dama Helma)

Igrači: 2

Potrebno: Daska za igranje Dame, 9 svjetlih i 9 tamnih kamenčića

Cilj igre:

svatko pokušava osvojiti 9 protivnikovih polja.

Priprema za igru i tijek igre:

postavite podlogu za damu, tako da svaki igrač pred sobom ima jedno tamno polje. Sa 9 kamenčića zapunite tamna polja: 1 kamenčić u kut, 3 odnosno 5 kamenčića stavite u sljedeće 2 vrste. Izmjenično pomičite kamenčiće ravno ili u stranu – ali ne i prema natrag. Možete stati na svjetlim, isto tako kao i na tamnim poljima. Protivnikove kamenčiće možete preskočiti ukoliko je polje poslije njega prazno. Svoje kamenčiće ne možete preskakivati.

Kraj igre:

pobjeđuje onaj koji prvi osvoji svih 9. polja od protivnika.

16. JEDNOSTAVNA ŠARADA

Igra za svaku zabavu!

Igrači: Dva ili više

Potrebno: Papir i olovka

Šaradu možete igrati i u dvojce, ali igra je zanimljivija ukoliko je igra više igrača. Najbolje je da imate dvije jednako velike skupine. Svaka skupina izmisli određeni broj pojmova (pas, snijeg, gljiva, kovčeg,...) te ih napiše na pojedinačne male listiće. Svaki igrač mora uz pomoć pantomime predstaviti jedan pojam koji je napisan na listiću, pri čemu ne smije upotrebljavati rekvizite ili riječi. Suprotna ekipa vuče listić i pogađa pojam suparničke ekipe. Broj pogođenih pojmova skupina zapisuje. Pobjeđuje ona skupina, koja je u određenom vremenu, pogodila najviše pojmova. Primjereno za 8-16 osoba.

17. DVOJNA ŠARADA.

Igrači: 2 ili više

Potrebno: Papir i olovka

Šaradu igrajte po pravilima osnovne/jednostavne šarade. Razlika je jedino u složenim/postavljenim riječima. Sa prstima se pokaže broj riječi koju ekipa trenutno pogađa.

18. ŠARADA POSLOVICA

Igrači: Dva ili više

Potrebno: Olovka i papir

Šarada se igra po pravilima jednostavne šarade, pri čemu si izmislite različite poslovice, kao što su »Jabuka ne pada daleko od stabla«...

19. KONJSKA UTRKA

Igrači: 2 do 4

Potrebno: Podloga za konjsku utrku, figura za svakog igrača, kocka

Igru mogu igrati 4 igrača. Svaki igrač dobije figuru, te ju postavi na startno mjesto. Svaki igrač dobije svoj broj, koji je jednak polju na kojem stoji (1-4). Bacanje kocke teče po tom redu. Konji se pomiču za toliko polja koliki je broj bačen na kocki. U primjeru da igranju samo dvije osobe preporuča se da ima svaki igrač po dva konja.

Značenje pojedinih polja:

Startno polje: konji mogu započeti sa igrom, ukoliko ste uspjeli baciti startni broj. (pravilo se može po skupnom dogovoru i promjeniti/eliminirati).

Polje 6: konj se preplaši prepreke te se mora vratiti na start.

Polje 19: jockey preskače prepreku te se može pomaknuti sve do polja 27.

Polje 31: konj je pao, svi ga pretječu. Igrač mora ispustiti jedno bacanje kocke.

Polje 42: Konj ne preskoči stijenu. Vraćanje na polje 32.

Polje 52: pomicanje na polje 57.

Polje 58: vraćanje na polje 53.

20. SVADBA PTICA

Igrači: Dva do četiri

Potrebno: Podloga za igru Svadba ptica, kocka i figura za svakog igrača.

Priprema za igru i tijek:

Svaki igrač dobije svoju figuru. Onaj koji baci najveći broj na kocki može započeti igru.

21. UŠI

Bacanje kocke i crtanje.

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka, olovka i papir za svakog igrača

Cilj igre:

onaj tko najprije nacrtat uho je pobjednik.

Tijek igre:

Na sredinu stola postavite sliku uši, koju možete nacrtati sa točno 13 poteza. Svaki igrač izabere jedan broj između 1 i 6 te ga zapiše na svoj list. Nakon toga se po vrsti baci kocka, pri čemu svaki igrač ima pravo na jedno bacanje. Ukoliko igrač baci broj koji si je izabrao, može na svoj list sa jednom crtom nacrtati jedan od 13 dijelova uši – najprije trup, nakon toga glavu, oči, ticala, noge i na kraju rep. Onaj tko prvi dovrši/nacrtat svoju uš je pobjedio.



22. CHICAGO

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke, predhodno dogovoreni broj podložaka za pivo

Chicago broj 2. je jedna od omiljenih igara sa kockicama. Igru mogu igrati željeni broj osoba. Baca se po vrsti. Svaki igrač ima otvoreno najviše 3 mete. Ukoliko prvi igrač u krugu već u prvom i drugom bacanju dobije relativno visoki broj bodova, može sljedeći igrač tog kruga isto tako bacati samo jednom ili dva puta. Igrač sa najnižim brojem bodova u svakom pojedinom krugu dobije podložak. Zbog toga je u sljedećem krugu on prvi na vrsti za bacanje kockica. Ta igra se igra tako dugo dok nisu svi podlošci razdijeljeni. Od te točke pa nadalje, onaj tko je imao najviše bacanje u krugu daje podložak onomu, koji je imao najniže bacanje u krugu. Onaj tko na kraju ima sve podloške - gubi igru. Vrijednost bačenih točnika na kocki je sljedeća: 1=100, 6=60 – sve ostale točke na kocki se broje normalno. Najveće moguće bacanje je 300 (3x1). Više možete dobiti samo sa bacanjem Chicago – sa 4,5,6. To bacanje se ne može pobjediti / tj. od tog bacanja se ne može dobiti više.

23. DVADESETJEDAN

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke

Ta igra sa kockama je jedna varijanta igre »Quinze«. Pobjeđuje onaj, koji dosegne točno 21 bod ili najvišu vrijednost. Prvi krug se igra sa tri kockice, drugi sa dvije, a treći sa jednom kockicom. Onaj koji baci više od 21 bod ispada.

24. IGRA SA PETICOM

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke

Svaki igrač ima do 10 bacanja. Poanta igre je u tome, da se što prije sa tri kockice dobije broj 5. Pobjeđuje onaj kojemu to uspije, sa što manje poteza.

25. SPORI JANKO

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka

Svaki igrač izabere jedan broj između 1 i 6, te nakon toga pokuša taj broj što prije baciti. Onaj kojemu je za to potrebno najviše bacanja je «Spori Janko» i gubi. Prije početka igre možete odrediti koliko ćete krugova igrati. Onaj koji je bio u zajedničkom brojenju (svih krugova) najviše puta »Spori Janko« je izgubio cjelokupnu igru.

26. TUPAVA JEDINICA

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka, papir, olovka

Igrači bacaju kocku po vrsti, 5 puta. Broj bačenih kockica se zapisuje. Onaj koji baci jedinicu, mora sa bacanjem odmah prekinuti. Važi samo svota koji je dobio do tad. Igrač sa najvećom svotom je pobjednik. Prije početka možete dogovoriti koliko krugova ćete igrati-nakon toga na kraju odlučite skupnog pobjednika.

27. NEULJUDNA TROJKA

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka, papir, olovka

Svaki igrač može bacati kocku koliko puta želi. Bačeni brojevi se zbrajaju. Onaj koji pri bacanju baci trojku, gubi sve točke u tom krugu. Zato odustanite pravovremeno. Pobjeđuje onaj koji ima nakon dogovorenih brojeva krugova - najviše bodova.

28. GOLI VRABAC

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka

Svaki igrač baca za svojeg desnog susjeda, kojemu kocku baci «pod nos». Bačena svota pripada susjedu – sa jednom iznimkom: onaj koji baci jedinicu (golog vrapca), mora od svoje svote oduzeti jednu točku. Pobjeđuje onaj, koji nakon 6 krugova ima najveći broj bodova/najveću svotu.

29. ADUT

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka

Igrač baca i tako predaje adut. Taj broj ukoliko možete nemojte baciti. Svaki igrač ima 10 bacanja. Pobjeđuje onaj koji ne baci adut. Gubi onaj koji je aduta bacio u najmanje poteza.

30. NEBESA I PAKAO

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, papir, olovka

Najprije odredite broj krugova, te nakon toga po vrsti bacajte kocke. Kod svakog bacanja se brojevi na gornjoj strani kocke (nebesa) broje kao desetke a brojevi na donjoj strani kocke (pakao) kao jedinice. Ukoliko je netko npr. Bacio 6 i 2 – to se broji na ovaj način:

1. kocka 6 odozgora=60, 1 ispod=1 ; zajedno 61
2. kocka 2 odozgora=20, 5 ispod=5 ; zajedno 25

Svota obje kocke (neba i zemlje) je **86**. Onaj koji nakon određenog broja krugova ima najviši broj bodova/najbolji rezultat je pobjednik.

31. NADAJMO SE 5 !

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke

Najprije odredite broj krugova, te nakon toga po vrsti bacajte kocke. Broje se samo petice (ručice) kao 5 bodova. Ukoliko bacite na obje kockice broj 5 to se broji kao $5 \times 5 = 25$. Onaj koji na kraju ima najviše točaka je pobjedio.

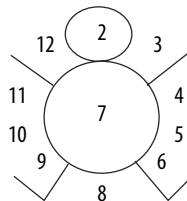
32. «SCHLUCK HANSEL» (BAVARSKA IGRA SA KOCKAMA)

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, svaki 4 jedinice za brojenje (kovanice, šibice...)

To je igra sa kockicama iz gornje Bavorske, koja je i danas jako raširena. Baca se sa dvije kocke. Najprije nacrtajte sa kredom moždica (gledajte sliku u originalnim uputama) na stol. Svaki igrač smije kod svake igre upotrijebiti 4 jedinice za brojenje.

Sada se baca po vrsti, a bačeni brojevi na obje kocke se zajedno zbrajaju, te se postavljaju na primjereni broj na moždici. Ukoliko je bačeni broj već zauzet, može igrač svotu zaraditi te kocku preda susjedu. Iz tog pravila je izuzeti broj 7. Tu se svi namješteni brojevi zaustave. Ukoliko je igrač iskoristio jedinice za brojenje, je izbačen. Onaj koji ostaje na kraju je pobjednik i on uzima cijeli moždica.



33. LAS VEGAS

Prava igra na sreću.

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke, te za svakog igrača jednaka količina brojčanih jedinica/stvari (kovanica, šibica, pločica...)

Las Vegas je prava igra na sreću. Sve što trebate je mnogo sreće kod bacanja kocka. Igrači se najprije dogovore za ulog (npr. 5 ili 10 brojčanih jedinica) koje je prije svake igre potrebno postaviti na sredinu stola. Nakon toga se baca po vrsti. Svaki igrač ima dva bacanja, koje teče na sljedeći način: prvo bacanje se odvija sa dvije kockice. Obje vrijednosti se zbrajaju. Drugo bacanje slijedi sa trećom kockom. Svota obje prve kocke se sada pomnoži sa vrijednosti na trećoj kocki. Svaki igrač si zapamti (ili zapiše) konačni rezultat. Onaj koji u jednom krugu dosegne najviši rezultat, smije isprazniti «lončić». Nakon toga igrači uložu novu svotu i započinje nova igra.

KRAKATK PRIMJER:

	1. bacanje	2. bacanje	Konačni rezultat
Igrač A	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
Igrač B	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
Igrač C	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

U tom primjeru je lončić dobio igrač B. Onaj koji ima nakon dogovorenog broja krugova najviše brojčanih jedinica/stvari je pobjednik.

34. SULTAN

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka, 21 šibica

Igra Sultan je slična kao i igra piramida te se igra sa samo jednom kockom. Onaj koji baci 6 je Sultan i on svojim suigračima prepíše broj koji moraju

baciti. Kod krivog bacanja igrač u sultanovu blagajnu uplaćuje predhodno određenu globu/plaćanje. Kod pravilnog bacanja igrač dobije globu/ plaća mu se iz Sultanove blagajne. Onaj koji baci 6 ju postavi na mjesto za stotice.

35. NAJVIŠI BROJ KUĆE

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka, papir, olovka

Cilje igre je doseći najviši broj kuće. Svaki ima 3 bacanja. Nakon svakog bacanja igrač mora odmah odlučiti dali bačeni broj točika sa kockice dolazi na jedinice, desetice ili stotice broja sa tri mjesta. Onaj koji na početku baci jedinicu – postavi ju na jedinice. Onaj koji baci suprotno od jedinice dakle 6 – ju postavi na stoticu. Pobjeđuje onaj koji u 3 bacanja sastavi najviši broj kuće.

36. NAJNIŽI BROJ KUĆE

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka, papir, olovka

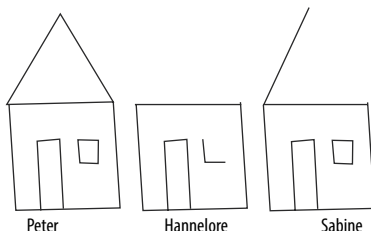
Jednaka igra kao i najviši broj kuće samo sa okrenutim predznakom. Pobjeđuje onaj koji sa 3 bacanja sastavi najniži broj kuće.

37. BACANJE KUĆICA

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka, papir, olovka, brojčane jedinice/stvari (kovanice, šibice...)

Svaki igrač izabere sretan broj od 1 do 6 te ga zapiše. Nakon toga se po vrsti baca kocka. Svaki koji baci svoj sretan broj smije nacrtati dio svoje kuće. Pobjeđuje onaj koji prvi nacrtava svih 13 djelova kuće. Oni koji izgube, pobjedniku plaćaju za svaki potez, koji na njihovim kućama još nedostaje da bi se kuća nacrtala. Jedna kuća ima zajedno 13 linija. Krov 2, zidovi 4, vrata 3 prozori 4 linije.



Jedna kuća ima zajedno 13 linija. Krov 2, zidovi 4, vrata 3 prozori 4 linije.

38. IZVLAČANJE PALICA

Lijevo, desno, ravno – palice moraju doma u kuću.

Igrači: 3 i više

Potrebno: 3 kocke, 28 palica/šibica

Cilje igre:

svaki igrač pokušava ostati bez svojih palica/šibica što je prije moguće.

Priprema i tijek igre:

najprije palice jednakomjerno razdijelimo na sve igrače. Ukoliko ih nekoliko ostane – odložite ih sa strane. Nakon toga, se po vrsti bacaju odjednom sve tri kocke. Svaki igrač ima samo jedno bacanje. Odlučuje se na temelju broja točika na pojedinim kockicama. Kod svake bačene 1 ide 1 palica desnom susjedu, kod svake bačene 2 ide palica lijevom. Kod svake bačene 6 ide palica u kuću to znači na sredinu stola. Sve druge vrijednosti (3,4,5) nemaju nikakvog značenja. Ukoliko igrač svoje dugove više ne može isplatiti, naj-

prije se isplaćuje 6, nakon toga 2 i na kraju 1. Onaj tko više nema niti jednu palicu, mora čekati toliko vremena, dok mu susjedni igrači ne daju palice. Gubi onaj koji ima zadnju palicu, dok su sve ostale već u kući.

39. BROJ 66

Potrebno je imati sreću!

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke

Cilje igre:

potrebno je doći točno do broja 66.

Tijek igre:

uvijek se baca po vrsti sa tri kocke istovremeno. Kod toga ima svaki igrač samo jedno bacanje. Bačene točke svih igrača se zbrajaju. Ukoliko je kod toga broj 60 prekoračeni, smije igrač koji je na vrsti baciti samo jednu kocku. To pravilo je važno zbog toga da se točno pogodi broj 66. Ukoliko igrač taj broj prekorači – bacanja sljedećih igrača se oduzimaju, sve dok opet ne dođemo ispod broja 66. Tek nakon toga se bacanja ponovno zbrajaju. Igra se tako dugo dok jedan od igrača točno dođe do broja 66. On je pobjednik. Prije početka igre se možete dogovoriti za određeni broj krugova. Onaj tko je na kraju najviše puta pobjedio taj je ukupni pobjednik.

40. NAJNIŽI

Zabavna igra sa kockama.

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke, papir, olovka

Cilje igre:

onaj tko često baci 2 ili 5, ima velike mogućnosti za pobjedu.

Priprema i tijek igre:

Baca se po vrsti. Svaki igrač ima pravo na jedno bacanje sa tri kocke. Točke iz jednog bacanja sa sve tri kocke se zbrajaju, i pišu na papir kod svakog pojedinog igrača. Onaj tko baci 2 ili 5 smije te brojeve/točke oduzeti od zajedničke svote točaka. Svota ne može ići u minus – najniža vrijednost je 0. Kraj igre: onaj koji ima nakon dogovorenog broja krugova najnižu svotu, je «najniži» i pobjednik.

41. KRALJE NERON

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke

Igra sa kockama za 2 igrača. Bacaju se 3 kocke i to izmjenično, sve dok jedan od igrača ne dobije 6. Taj koji dobije 6 – jednu kocku stavi sa strane i baca preostale 2 kocke – te pokuša dobiti što veći broj. Ukoliko igrač u prvom bacanju dobije 6 i kod drugog bacanja 5 i 2, može igrač 5 pustiti i pokušava poboljšati samo 2. Zadnje bacanje može odigrati i sa dvjema kockama. Pobjeđuje onaj, koji nakon određenog broja takvih kocki – dosegne najviši broj točaka.

42. SKOK U VODU

Igrači: 3 i više

Potrebno: 1 kocka

Na početku igre igrač imenuje jedan broj ispod 30. U smjeru kazaljke na satu svaki baca jednom, pri čemu se rezultat uvijek dodaje svoti svih bacanja koje je igrač imao. Ukoliko jedan od igrača dosegne imenovani broj ili ga prekorači – samo taj «skoči u vodu» i mora odustati. Prije toga mora imenovati još jedan broj za sljedeći «skok u vodu». Taj broj može biti najviše za 30 veći od predhodno imenovanog broja. Nakon toga ostali igrači bacaju dalje i broje. Onaj koji dosegne ili ga prekorači drugi imenovani broj mora odustati. Isto tako imenuje treći broj za «skok u vodu». Pobjeđuje onaj koji na kraju ostane.

43. SVE DEVETKE

Gore i dolje – tko će biti prvi?

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, 9 šibica

Cilj igre:

svaki igrač pokušava šibice koje je dobio u svojoj prvoj fazi igranja, u drugoj fazi igranja izgubiti što je prije moguće.

Priprema i tijek igre:

za početak postavite 9 šibica na sredinu stola. Svaki igrač ima na krug jedno bacanje sa obje kocke. Ukoliko sa tim bacanjem dobije više od 9 bodova/točaka mora uzeti onoliko šibica, za koliko je bacanje veće od 9. Ukoliko baci 10 bodova/točaka mora si uzeti 1 šibicu, 11 bodova/točaka – 2 šibice, 12 bodova/točaka – 3 šibice. Ukoliko igrač baci 9 bodova/točaka ne uzima ništa i prepušta bacanje sljedećem igraču. To traje tako dugo dok nisu razdijeljene sve šibice. Sada dolazi na vrstu druga faza igre: svi igrači koji nisu dobili niti jednu šibicu – odstupe. Kocka se i dalje baca kao u prvoj fazi – ali sa jednom razlikom – broj bodova/točaka iznad 9 se sada broji u obratnom smjeru – to znači da sada šibice postavljate natrag u sredinu stola. (10 – 1 šibicu stavite u sredinu stol, 11 – 2 šibice u sredinu stola, 12 3 šibice u sredinu stola).

Kraj igre:

pobjeñuje onaj koji prvi ostane bez svih šibica. Igra je tad gotova.

44. POBJEDA ISPOD 10

Tko će dobiti najviše žetona?

Igrači: 3 i više

Potrebno: 3 kocke, 50 brojčanih jedinica/stvari (žetona, šibica, kovanica...)

Najprije sve brojčane jedinice/stvari jednakomjerno razdijelite među sve igrače. Nakon toga odredite igrača koji će kod sebe imati banku. Taj igrač u igri baca za sve, te uz to ima zadaću da razdijeli dobitak i ubire izgubljene brojčane jedinice/stvari. On može odrediti i najviši ulog koji se odnosi na cijelu igru. Prije svake igre igrači – osim onoga koji ima banku – ulože svoje uloge. To znači da svaki iz svoje količine brojčanih jedinica/stvari – pred sebe položi onoliko brojčanih jedinica koliko misli da može riskirati. Nakon toga bankar prvi put baca sa 3 kocke. Ukoliko je to bacanje manje od 10 točaka/bodova, svi igrači dobe svotu koju su odlučili riskirati. Bankar mora isplatiti svu svotu. Ukoliko bankar sa bacanjem dobije iznad 10 bodova/točaka – to znači da je bankar dobio sve uloge od igrača. Bankar nakon 5 igara predaje banku sljedećem igraču. Nakon što je svaki igrač bio jedamput bankar – igra je gotova. Onaj koji tada ima najviše brojčanih jedinica/stvari je pobjednik.

45. DOBRA DESETKA

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke, papir i olovka

Cilj igre:

dobiti što veći broj bodova/točaka na kockicama, te ih spremno množiti. Onaj kojemu to uspije je jako blizu pobjedi.

Priprema i tijek igre:

na početku svaki igrač pod svojim imenom po vrsti napiše brojeve od 1 do 10 – i nakon toga se počinju bacati kockice. Svaki igrač ima 1 bacanje na krug sa kojim može dobiti broj bodova/točaka između 3 i 18 (zbrajanje točaka!). Broj točaka koje igrač baci, mora zapisati na jedno od 10 mjesta. Između toga stavi znak za množenje – što znači da iz oba broja mora nastati produkt.

PRIMJER:

Igrač A

1 x 5 = 5
2 x 9 = 18
3 x 15 = 45
4 x 8 = 32
5 x 10 = 50
6 x 18 = 108
7 x 5 = 35
8 x 15 = 120
9 x 16 = 144
10 x 14 = 140

Svota: 697

Igrač B

1 x 7 = 7
2 x 6 = 12
3 x 17 = 51
4 x 4 = 16
5 x 11 = 55
6 x 7 = 42
7 x 17 = 119
8 x 13 = 104
9 x 15 = 135
10 x 11 = 110

Svota: 651

U tom primjeru pobjeñuje igrač A.

Nakon 10 krugova svaki igrač ima svaki igrač kod svakog od 10 brojeva – napisani broj i produkt. Ti produkti se zbrajaju u konačnu svotu. Pobjeñuje igrač sa najvišom svotom. Umjetnost te igre je u tome da igrač na početku bačene bodove/točke na kocki zapiše kod pravih brojeva na papiru – koji na kraju daju dobar rezultat.

46. PARNI ILI NEPARNI?

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke

Dali pobjeñuje «par» ili «nepar» određuje prvi igrač/bacač svakog kruga. Nakon toga igrači jedan za drugim bacaju sa obje kocke. Kod «para» moraju obje kockice prikazivati parni broj – npr: 2, 4, ili 6. Kod «Nepar» moraju obje kockice prikazivati neparni broj npr: 1, 3 ili 5. Ukoliko taj uvjet ispuni više igrača pobjeñuje najviše svota. Pobjednik odlučuje za sljedeći krug dali pobjeñe «par» ili «nepar» i baca prvi.

47. ČIŠĆENJE

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, olovka ili kreda

Baca se po vrsti – sa dvije kocke. Svaki igrač ima po jedno bacanje. Onaj koji ima kod bacanja najniži broj bodova/točaka na kocki, sa kredom ili olovkom nacrtat na stol tj. list papira točku. Nakon deset krugova na stolu je 10 točaka. Sada je vrijeme za čišćenje. Svaki put smije igrač sa najvećim brojem točaka – jednu točku precrtati tj. obrisati. Onaj koji izbrise posljednju točku je pobjednik. Onaj tko u prvom poluvremenu nije nacrtao nijednu točku ne sudjeluje kod čišćenja te ne može pobjediti.

48. PLUS – MINUS

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, 15–20 jedinica za igranje na jednog igrača (kovanice, šibice...)

Svaki igrač dobije 15 jedinica za igranje (po dogovoru može i više). Sa izvlačenjem odredite prvog igrača. Prvi igrač baca sa jednom kockicom te ju pusti na stolu. Njegov susjed na lijevoj strani nakon toga baca sa drugom kockicom. Nakon toga se izračuna razlika te igrač sa većim bacanjem, dobije od drugog igrača za svaku točku koju ima više – jednu jedinicu za igranje. Nakon toga igra sljedeći igrač i ponovno obračuna razliku sa svojim susjedom na lijevoj strani. Tako se igra u krugu prema naprijed. Odmah kada netko od igrača nema više niti jednu jedinicu za igranje – mora odustati. Onaj koji ostane na kraju je pobjednik. Igrati možete i tako dugo dok ne dosegnete predhodno dogovoreni broj krugova. U tom primjeru pobjednik je onaj igrač koji ima najveći broj jedinica za igranje.

49. ŠEZDESET I ŠEST

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke, 5 šibica na igrača

Cilj igre:

nemoj biti onaj, koji prvi prekorači broj 66.

Priprema i tijek igre:

svaki igrač ima jedno bacanje – kod kojeg baca sa 3 kockice istovremeno. Točkice na kockama se zbrajaju i dodaju rezultatu predhodnog igrača. Tako je skupni rezultat uvijek viši te se približava magičnom broju 66. Igrač koji prvi dođe do broja 66 ili ga prekorači – gubi i mora jednu od svojih 5 šibica uplatiti u lonac. Onaj koji izgubi započinje sljedeću igru. Tko će tada biti nesretan...?

Kraj igre:

igra traje toliko dugo, dok jedan od igrača nema više niti jednu šibicu. Onaj koji ih ima najviše je pobjednik.

50. DIJELJENJE

Tko će prvi doći do 10 točaka?

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, 50 jedinica za igranje (npr kovanice, žetoni, šibice...)

Cilj igre:

sa mnogo sreće kod bacanja kocke – prvi dođite do 10 jedinica za igranje.

Priprema za igru i tijek:

Na početku stavite jedinice za igranje na sredinu stola. Prvi igrač počinje sa bacanjem. Kod toga svaki ima 2 bacanja – prvi sa dvije kocke i drugi sa jednom kockom. Ukoliko se zbroj prvog bacanja dijeli bez ostatka sa bacanjem druge kocke, dobije igrač jednu jedinicu za igranje. Onaj tko prvi skupi 10 jedinica za igranje je pobjednik.

51. PAŠ

Omiljena igra sa kockom.

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, 50 jedinica za igranje (npr kovanice, žetoni, šibice...)

Priprema i tijek igre:

prije igre se na sredinu stola razdijeli 50 jedinica za igranje (kod manje od 4 igrača – primjeneno manje). Nakon toga se odredi broj krugova koji će se igrati. Igra teče po vrsti, sa dvije kockice. Kod toga, svaki igrač ima 3 bacanja. Ukoliko igrač baci paš (dva ista broja na kocki) – za bačeni broj točaka odmah dobije primjerenu svotu jedinica za igranje sa sredine stola. Sva druga bacanja ne znače ništa. Ukoliko igrač sa 3 kockice ne dobije paš na redu je sljedeći igrač. Pobjednik igre je onaj koji nakon određenog broja krugova dobije najviše jedinica za igranje.

52. SKRIVENI KUĆNI BROJEVI

Igrači: 2 i više

Potrebno: 1 kocka

Ta igra se igra kao igra «Najviši kućni broj». Jedina razlika: kod trećeg bacanja se zapiše skriveni broj, dakle donji broj (broj okrenut ka površini stola).

53. MNOŽENJE

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke

Po vrsti se bacaju dvije kocke istovremeno. Oba dobivena broja pomnožite. Pobjeđuje onaj koji dobije najveći produkt. Pobjednik može započeti sljedeći krug.

54. DVOJKE

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, jedinice za igranje (npr: kovanice)

Baca se sa dvije kocke po redosljedu. Važne su samo dvojke. Onaj koji nakon 10 krugova dobije najviše dvojki, te on od drugih igrača dobije toliko jedinica za igranje koliko dvojki je bacio.

55. CRAPS

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, za svakog igrača jednaki broj jedinice za igranje (npr: kovanice)

Cilj igre:

Onaj koji baci unaprijed određeni broj, može pobjediti. Ali tako jednostavno ipak nije...

Priprema i tijek igre:

Sa bacanjem za najviši broj se odlučuje koji će od igrača preuzeti banku. Prema protivniku se igra predhodno dogovoreni broj igara. Bankar imenuje broj između 2 i 12. Na taj broj stavlja broj jedinica za igranje koje stavlja u «lončić». Svi suigrači moraju položiti jednaki broj jedinica. Ukoliko bankar kod prvog pokušaja baci broj koji je imenovao – pobjeđuje. Ukoliko sa prvim bacanjem ne dobije imenovani broj mora bacati dalje – i to tako dugo dok ne dosegne imenovani broj ili kao prvi dobije bačeni broj. Kod toga su mogućnosti za pobjedu okrenute. Ukoliko baci imenovani broj gubi skupni ulog drugih igrača / koji si «lonac» razdijele među sobom. Ukoliko se prvi bačeni broj ponovi još jednom smije bankar pokupiti skupni ulog. Igra traje toliko vremena dok nisu svi igrači bankari. Onaj koji na kraju ima najveći broj jedinica za igranje je pobjednik.

56. JEDANAEST VISOKO...

Igrači: 2 i više

Potrebno: 2 kocke, za svakog igrača jednaki broj jedinice za igranje (npr: kovanice)

Priprema i tijek igre:

najprije se igrači dogovore za zajednički ulog koji će svaki igrač staviti na sredinu stola (u «lončić»). Nako toga se baca po vrsti. Svaki igrač baca jedamput. Kombinacije i sa time vrijednosti točaka koje se mogu pokazati na dvije kockice, imaju kod te igre različit značaj:

1. Jedanaest točaka (6-5). Onaj koji dosegne tu svotu smije isprazniti cijeli lončić. Svaki igrač nakon toga mora staviti osnovni ulog.

2. Dvanaest točaka (6-6). To bacanje za igrača znači da mora podvojiti svotu koja je u lončiću.

3. Točke ispod 11. Tu je potrebno izgraditi razliku između 11 i bačenim brojem. Rezultat se pomnoži sa 5, te tako dobijemo svotu koju igrač mora staviti u lončić.

PRIMJER:

ukoliko-u najlošijem primjeru-igrač baci dvije jedinice – je razlika 11-2=9. Pomnožimo sa 5 to znači – 9x5=45. Igrač mora u lončić staviti 45 jedinica za igranje. Pobjeđuje onaj koji ima nakon dogovorenog broja krugova najviše jedinica za igranje.

57. SLIJEPA TOČKA

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke

Baca se sa 3 kocke. Svaki igrač ima 1-3 bacanja. Kod svakog bacanja mora upotrijebiti sve 3 kocke. Ukoliko bacamo drugi put – prvo bacanje postaje nevrijedno. Koga nije strah bacati i treći put, te tako drugo bacanje postaje nevrijedno? U toj igri su važne samo obje strane kocke sa točkama 3 i 5, dok

čega je srednja točka uvijek «slijepa» te se ne broji. Tako 3 postane 2 a 5 postane 4. Igrač sa najvišim rezultatom na krug – pobjeđuje.

58. POGODI VRIJEDNOST KOCKICA

Igrači: 2 i više

Potrebno: 3 kocke

3 kocke postavite jedno na drugu. Pobjeđuje onaj tko prvi pogodi svotu svih skrivenih vodoravno ležećih točaka. Uzmino da je vidljivi zbroj točaka gornje kocke 6. Pravilno rješenje skrivene svote bi bio 25. Izračuna se tako da se uvijek jednakom broju 21 oduzme broj 6.

PRIMJER:

Donja vrijednost gornje kocke je 6 je	1
Gornja vrijednost druge kocke npr:	5
Donja vrijednost druge kocke npr:	2
Gornja vrijednost treće kocke npr:	4
Donja vrijednost treće kocke npr:	3
Svota:	15

30 SLOŽENIH IGARA SA ŠIBICAMA

Rješenja dobijete na kraju originalnih uputa.

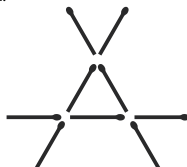
Igrači: Po želji, mnogo

Potrebno: šibice

UPOZORENJE: te igre djeca smije igrati samo uz nadzor odrasle osobe. Molimo, gledajte slike u originalnim uputama.

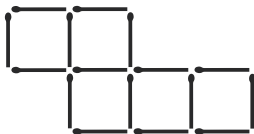
59.

Slika je sastavljena iz 9 šibica. Sa micanjem 4 šibice napravite uzorak iz 5 trokuta (koji ne moraju biti skladni te dio jednoga može biti i dio drugoga).



60.

Za tih 5 jednakih kvadrata potrebno Vam je 16 šibica. Sa micanjem samo 2 šibice sastavite 4 identična kvadrata.



61.

Ta uravnotežena figura je sastavljena iz 9 šibica. Ukoliko pomaknete 3 šibice iz slike - napravite isto takvu simetričnu sliku iz tri romba ili kara.



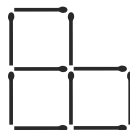
62.

Odstranite 3 šibice, tako da ostanu tri trokuti.



63.

Tih 10 šibica sastavlja 3 kvadrata. Uzmite jednu šibicu, te ju zamijenite sa 3 druge – da dobite kvadrat i dva paralelograma.



64.

Kao što vidite, 10 šibica dovoljno je za sastavljanje kućice. Tu ju vidimo iz smjera zapada. Pomaknite 2 šibice tako da ju vidite sa istoka.



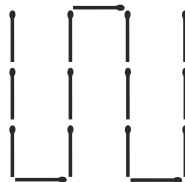
65.

Iz 9 šibica sastavite 5 kvadrata!



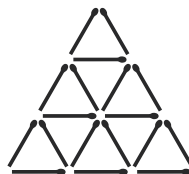
66.

Sa micanjem 4 šibice iz tog nastanu dva kvadrata. Kako?



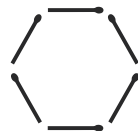
67.

Ukoliko odстранite 5 šibica, nastane 5 trokuta jednake veličine.



68.

Iz tog šesterokuta nastanu dva jednaka romba - ukoliko promijenite položaj dvije šibice i ukoliko jednu šibicu dodate.



69.

Lijep zadatak za 12 šibica: 4 šibice promijenite tako da nastanu 2 različito velika kvadrata, koji se ne dotiču.



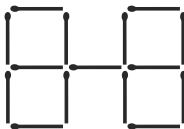
70.

Ukoliko kod te figure sa pet kvadrata, pomaknete 5 šibica, ostanu samo 4 kvadrata – 3 mali i 1 veliki.

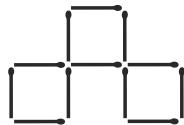


71.

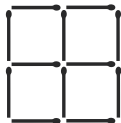
Iz tog oblika - sa pomicanjem dvije šibice mogu nastati 5 kvadrata.

**72.**

5 šibica pomaknite tako da iz te figure nastanu 2 kvadrata.

**73.**

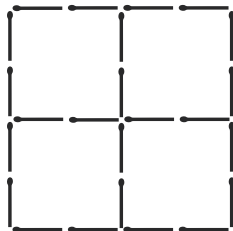
Tu pomaknite 4 šibice, tako da nastanu 4 kvadrata.

**74.**

Kako mogu iz 16 šibica nastati 5 kvadrata?

**75.**

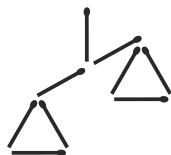
Sa micanjem 8 šibica i odstranjivanjem jedne nastaju 4 jednaki šesterokuti.

**76.**

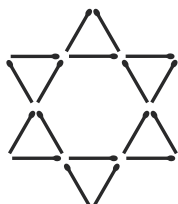
Ukoliko pomaknete 4 šibice, iz toga nastane pravilan križ.

**77.**

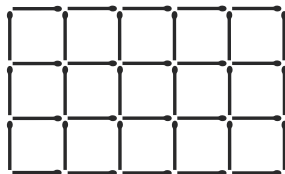
Da bi tu vagu postavili u ravnotežu, potrebno je pomaknuti samo 6 šibica.

**78.**

Sa pomicanjem 6 šibica mora nastati 6 jednakih simetričnih kvadrata.

**79.**

14 šibica odstranite tako da nastane 6 jednakih kvadrata.

**80.**

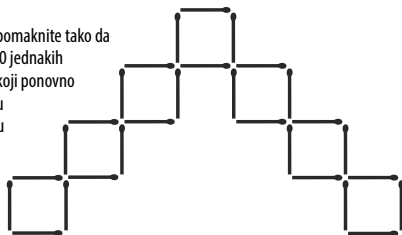
Kako dobijemo šibicu iz sredine – bez da bi ju pomaknuli?

**81.**

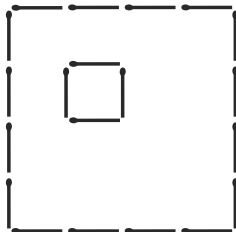
Iz 12 šibica postavite dvanaesterokut, koji je sastavljen samo iz pravih kutova.

82.

11 šibica pomaknite tako da nastane 10 jednakih kvadrata koji ponovno sastavljaju simetričnu figuru.

**83.**

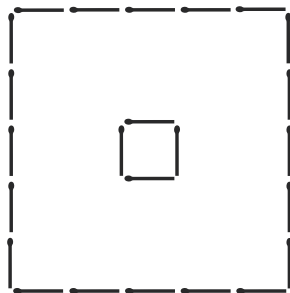
Ta figura predstavlja zemljište za kuću. Uz pomoć 10 šibica zemljište razdijelite na 5 jednakih djelova/parcelsa.

**84.**

Jedna šibica manje – te bi sa ostatkom šibica moralo nastati 6 jednakih ograničenih areala.

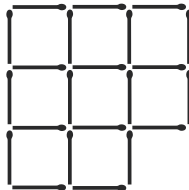
**85.**

Zemljište sa ribnjakom u sredini razdijelite sa 20 šibica, na 8 jednakih djelova.



86.

Dvije šibice postavite tako da nastane 7 jednakih kvadrata.



87.

Kako se može iz 13 šibica snijesti jaje?

Šibice možete postavljati samo okomito i vodoravno.

88.

Kako možete iz 10 šibica napraviti prikaz poznatog švicarskog lakostrijelca?

PET ZANIMLJIVIH IGARA SA PISANJEM

89. MJESTO, DRŽAVA, RIJEKA

Vrlo poznata igra

Igrači: Dva ili više

Potrebno: Papir i olavka za svakog igrača

Priprema za igru i tijek:

svaki igrač na svoj list (najbolje pravokutnog oblika), najprije nacrti 9 stupaca. Svaki stupac je namjenjen svojoj kategoriji – te dobiva i naslov. Naslov za svaku pojedinu kategoriju igrači napišu na vrh stupca: mjesto, država, rijeka, gora, biljka, životinja, struka, jelo, ime. Nakon toga jedan od igrača počinje tiho govoriti abecedu. Od ostalih igrača neka jedan nakon nekog vremena kaže »stop». Slovo koju je igrač baš u tom trenutku tiho rekao – neka sada kaže na sav glas. Svaki igrač nakon toga mora pod svaku kategoriju napisati/naći po jedan izraz koji započinje sa izabranim slovom abecede.

PRIMJER:

Izabrano je bilo slovo D. U stupce možete napisati izraze kao što su Dubrovnik, Danska, Dunav, Dolomiti, detelja, deva, doktor, dagnje, Damir. Igrači koji najbrže nađe izraz za svaku kategoriju vikne: »Stop». Ostali igrači moraju odložiti olavke. Zapisani izrazi se međusobno pregledavaju tako da svaki igrač svoje izraze kaže na glas. Za one izraze kojih se sjetilo više igrača – dobije se 5 točaka. Za izraz koji se sjetio samo jedan igrač – dobije se 10 točaka. Ukoliko samo jedan od igrača nađe izraz za određenu kategoriju, a ostali igrači puste stupac prazan, igrač za rješenje dobije 20 točaka.

Kraj igre:

O broju krugova igre se svaki put unaprijed dogovori. Točke svakog kruga igre se zbrajaju. Na kraju se točke svih krugova zbrajaju zajedno. Pobjeňuje onaj koji ima najviše bodova.

90. PUNJENA TELEČA PRSA

Igrači: Dva ili više

Potrebno: Papir i olavka za svakog igrača

Priprema za igru i tijek:

«Punjena teleča prsa» je stara igra sa pisanjem uz koju se zabavljaju i djeca i odrasli. Jedan od igrača kaže željenu riječ – koja ne sadrži slova V,W,X i

Y. Svi igrači izrečenu riječ zapišu na svoj papir, slovo po slovu u okomitom vrstnom redu – najprije odzgora prema dolje, te nakon toga još i odzodola prema gore – tako da je između zapisanim stupcima slova prostor (kao što je prikazano na slici u originalnim uputama za korištenje). Nakon što su svi igrači zapisali riječ mora svaki napuniti »teleča prsa» što je prazan prostor između okomito napisanih slova. Igrači moraju u svakoj vrsti zapisati novu riječ, koja započinje sa slovom iz lijevog stupca, a završava sa slovom iz desnog stupca. Kod toga nije važno kako je duga je riječ koju ste stavili sa lijeve na desnu stranu. Važno je samo da započinje i završava sa pravim slovom. Ukoliko ne nađete niti jednu riječ sa kojom bi mogli zapuniti prostor, tu vrstu jednostavno ostavite praznu. Igrač koji najbrže nađe riječi za sva slova vikne »stop». Ostali igrači moraju odložiti olavku. Ukoliko ste baš u pisanju riječi – možete ju dovršiti.

BODOVI:

zapisane riječi svaki igrač mora reći naglas tako da i ostali čuju njegova rješenja. Za one izraze kojih su se sjetili više igrača – dobijete 5 bodova. Za riječ koje se sjetio samo jedan igrač – dobije se 10 bodova. Ukoliko samo jedan od igrača nađe izraz za određeni dio, a svi ostali igrači puste kolonu praznu – igrač za rješenje dobije 20 bodova.

Kraj igre:

o broju krugova igre se dogovori unaprijed. Bodovi svakog kruga se zbrajaju. Na kraju se zbrajaju i bodovi svih krugova. Pobjeňuje onaj igrač koji ima ukupno najviše bodova.

91. POTRAŽI RIJEČI

Igrači: Dva ili više

Potrebno: Papir i olavka za svakog igrača

Priprema za igru i tijek:

svaki igrač dobije papir i olavku. Jedan od igrača izmisli riječ koja ne sadrži manje od 10 slova (npr. laringologija). Igrači nakon toga dobe 3 minute vremena (ili 4,5 minuta) u kojem moraju iz svakog slova izvorne riječi tvoriti novu riječ – ukoliko se sjetite više riječi – bolje je! Zapisivati možete sve vrste riječi – a nasmijete pisati geografska imena, skraćnice, ime, vlastito ime i tučnice. Riječi koje vi nanovo tvorite mogu biti kraće nego što je izabrana riječ, ali se u riječima ne smije ponavljati nijedno slovo češće nego u izvornoj riječi. Koje riječi bi mogli tvoriti iz izvorne riječi? LAV, AUTO, RIS, IGLA, GOL...U toj igri važna je brzina. Ukoliko nađete više riječi – bolji ste.

BODOVANJE:

Nakon što je prošlo određeno vrijeme, boduju se zapisana rješenja. Jedan od igrača po vrsti pročita svoje nove riječi koje je tvorio. Ostali igrači provjeravaju dali su i oni našli, istu riječ. Ukoliko je više igrača našlo jednaku riječ za nju dobiju 5 bodova. Riječ koju ste našli samo vi i nitko drugi, je vrijedna 10 bodova. Nakon što prvi igrač pročita sva svoja rješenja, drugi pročita samo ona rješenja, koje prvi nije imao. Ostali igrači nakon toga nastavljaju na jednaki način, dok se ne pročitaju sva zapisana rješenja.

Kraj igre:

o broju krugova igre se svaki put dogovori. Igrač koji sakupi najveći broj bodova, je pobjednik. Ali netko je već izmislio novu riječ.

92. MNOGO RIJEČI, KRATKI ZNAČAJ

Igrači: Dva ili više

Potrebno: Papir i olavka za svakog igrača

Priprema za igru i tijek:

smisao svake poslovice je u tome da je neka zapletena činjenica stisnuta u nekoliko riječi – tako da svatko odmah zna o čemu se misli. U toj igri se želi upravo suprotno. Svaki igrač si zamisli jednu poznatu poslovicu, ali ju ne kaže na glas. Nakon toga pokuša svoju poslovicu objasniti na što duži način. Izvorno kratko povezane riječi neka bude predstavljena sa što više riječi.

PRIMJER:

«Oblikovanje jame u zemlju sa različito velikim oružjem, koja će služiti kao klopka nekom drugomu biću «čovjeku». Više puta na kraju ispadne tako da onaj koji želi drugoga oštetiti – oštetiti sam sebe!!! Izvorna poslovice: «Tko drugom jamu kopa sam u nju pada»! Kada je svaki igrač na list opisao svoju poslovicu, po vrsti se glasno pročitaju svi opisi. Onaj koji prvi pogodi poslovicu dobije bod. O broju krugova igre se predhodo dogovori. Igrač koji sakupi najveći broj točaka je pobjednik.

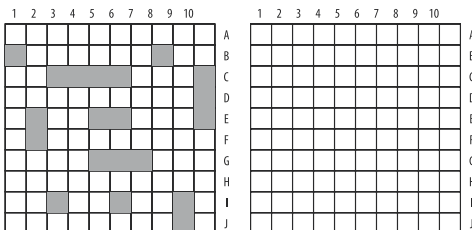
93. POTAPLJANJE LAĐICA**Poznata igra za dvije osobe različitih generacija****Igrači:** Dva**Potrebno:** Karirani papir i 2 olovke**Priprema na igru i tijek:**

svaki igrač na svoj list papira nacrtat dva polja – svaki neka ima 10 stupaca i 10 redka. «Bojna polja za morskú bitku» mogu stajati drug uz drugoga, ili drugi ispod drugoga. Oba kvadratna polja se označe kao u koordinatnom sistemu sa brojevima od 1 do 10 po vodoravnoj osi i sa slovima od A do J po okomitoj osi (pogledajte sliku u originalnim uputama za korištenje). Prvo kvadratno polje svakog igrača je polje za njegovu morskú flotu. Zato si svaki od igrača u to polje nacrtat svoje bojne lađe. Flotu sastavlja bojna lađa (duga 4 kvadrata), dvije krstarice (duga svaka po tri kvadrata), torpedni čamci (dugi svaki po dva kvadrata) te 4 podmornice (svaka po 1 kvadrat). Sve zajedno morate u svoje prvo polje nacrtati 10 lađa. Lađe se međusobno ne smiju doticati, te među njima moraju biti najmanje 1 kvadrat slobodnog prostora. Lađu bez obzira na to možete postaviti na rub polja. Kamo ste nacrtali svoje lađe znate samo vi. Nemojte dati suparniku da vidi postavu vaših lađa. Slikovni prikaz u originalnim uputama prikazuje postavljanje lađa, koja je bila izabrana slučajno.

Sada možete započeti igru. Prvi igrač si izabere željeni kvadrat na suparnikovom polju, tako da kaže njegove koordinate npr 1C ili 5F itd. Suparnik na polju sa svojom flotom provjeri kamo je doletjela bomba. Ukoliko je pogodio lađu mora viknuti: «Pogodak!», a ako je pala u vodu mora viknuti «Voda!». Kada ti suparnik potopi cijelu lađu moraš viknuti «Potopljena!». Odgovore suparnika si bilježiš na drugom polju. Ukoliko pogodiš vodu si na određeni kvadratić nacrtas križić i na vrsti za pucanje je tvoj suparnik. Ukoliko pogodiš suparnikovu lađu, određeni kvadrat obojiš i možeš ponovno odabrati kvadrat na suparnikovom polju.

Kraj igre:

pobjeđuje onaj igrač koji prvi potopi sve suparnikove lađe.

**SEDAM RAZLIČITIH IGARA BACKGAMMON****94. RAZNI NAČINI - PUFF****Poznata igra iz srednjega vijeka.****Igrači:** Dva**Potrebno:** Ploča za igranje backgammon, 2 kocke za igranje, za svakog igrača po 15 crnih i 15 bijelih pločica**Cilj igre:**

cilj igre je da sa svim pločicama prvi dođete preko 24 djela tj. na drugi kraj igrače ploče.

Priprema na igru i tijek:

ploču za igranje otvorite. Svaki od igrača dobije 15 pločica, koji neka na početku stoje izvan ploče za igranje. Oba igrača bacaju kocku, te igrač koji baci veći broj na kocki počinje sa igrom. Zbog toga jer igrač sjede jedan nasuprot drugoga – prvi će svoje figurice micati od 1 do 24, a drugi od 24 do 1. Uvijek se bacaju obje kocke istovremeno. Pločice postavite na temelju brojeva koje bacite sa kockom npr: ukoliko bacite 2 i 5 – prvu pločicu stavite ćete na polje 2 a drugu na polje 5. Ukoliko bacite paš (brojevi na obje kockice su isti) ne zbrajajte samo gornje točke na kocki već i donje. U tom primjeru možete u igru uključiti 4 pločice. Naprimjer: ukoliko bacite paš iz šestica, postavite dvije pločice na polje 6 i dvije pločice na polje 1. Uz to, nakon što ste bacili paš – bacate još jednom. Na kraj polja možete postaviti željeni broj pločica iste boje. Dvije ili više pločica na kraju se zove band. Ukoliko je na jednoj od krajeva već suparnikov band – prostor ne smijete zauzeti. Možete ih prebrojiti i preskočiti. Ukoliko ima igrač više banda jedan za drugim oni grade most. Takav most može suparnika smetati, jer ga sa malim brojem točaka na kocki ne može preskočiti. Kad igrač sve svoje pločice postavi na ploču za igranje, se može pomicati naprijed prema cilju. Prvi prema polju 24, a drugi prema polju 1. Prilikom toga je dozvoljeno da zbrajaju točke na kocki, te se miču samo sa jednom pločicom ili pak točke na kocki ne zbrajaju te se pomiču sa dvjema pločicama. VAŽNO – ukoliko se pomiču sa dvjema pločicama odjednom, moraju se najprije pridržavati nižeg broja točaka. Ukoliko se npr. Kod brojeva točaka 2 i 5 ne mogu pomicati, jer je određeno polje zauzeto sa suparnikovim pločicama – propada i 5. Ukoliko se možete pomaknuti za 2 polja, a za 5 ne – propada samo 5. Slično je ukoliko bacite paš. Ukoliko se ne možete pomaknuti za gornji broj točaka na kocki-propada i donji broj točaka. Ukoliko se možete pomaknuti za gornji broj točaka, a donji dio točaka ne možete upotrijebiti – propada samo donji dio točaka. Ukoliko dođete do djela na kojoj stoji suparnikova pločica – možete ju izbiti i nadomjestiti sa svojom. U jednom potezu možete izbiti i po više suparnikovih pločica. Ukoliko bacite npr: 2 i 6 a na svakom polju kamo se morate pomaknuti stoji suparnikova pločica – možete izbiti obje pločice. Igrač kojemu se pločice izbiju iz igre, se nesmiye pomaknuti prema naprijed dok izbijene pločice opet ne vrati u igru.

Kraj igre:

Kada se nakon nekog vremena sve pločice nađu u zadnjoj četvrtini ploče za igranje (19- 24 tj 6-1), počinje izigravanje. 15 pločica iz igre spremite na jednaki način kao što ste ih doveli u igru. Igrač koji prvi izigra sve pločice je pobjednik.

95. RAZNI NAČINI TAIGA-PUFF**Ruski način igranja igre Backgammon –Puff****Igrači:** Dva**Potrebno:** Ploča za igranje backgammon, 2 kocke za igranje, za svakog igrača po 15 crnih i 15 bijelih pločica

U toj igri vrijede jednaka pravila kao i kod obične igre Puff sa sljedećim promjenama: ukoliko je igrač na ploču za igranje postavio dvije pločice, može se odlučiti dali će ih pomaknuti odmah ili će u igru uložiti još više pločica. Ukoliko igraču izbiju pločicu, mora ju prvo opet postaviti na ploču za

igranje – prije nego se može pomaknuti prema naprijed. Ostala pravila igre – kao što su postavljanje pločica na ploču za igranje, pomicanje, izbijanje itd. Su jednaka kao i kod osnovnoj igri Puff.

96. DUGI PUFF

Oba igrača se pomiču u istu smjer.

Igrači: Dva

Potrebno: Ploča za igranje backgammon, 2 kocke za igranje, za svakog igrača po 15 crnih i 15 bijelih pločica

Jedan od načina igranja igre Puff je i takozvani «dugi Puff». U toj igri oba igrača započinju kod polja 1 te se miču prema smjeru polja 24. Sva ostala pravila kao što su postavljanje pločica na ploču za igranje, pomicanje, izbijanje itd. Su jednaka kao i kod osnovnoj igri Puff.

97. TOCCADILLE

Još jedan način igre Backgammon – Puff

Igrači: Dva

Potrebno: Ploča za igranje backgammon, 2 kocke za igranje, za svakog igrača po 15 crnih i 15 bijelih pločica

Igra se isto kao i kod osnovne igre Puff. Sve pločice se najprije nalaze izvan ploče za igranje. Ukoliko bacite paš u toj igri pridržavate se samo gornjeg broja točki na kocki. Ukoliko ste bacili paš možete baciti još jednom. Na svojoj polovici površine za igranje ne smijete graditi bande. Izuzeta su polja 12 i 13 na kojima može stajati željena količina pločica – ali nikad jedna sama. Strane polja možete dakle najprije zauzeti sa bandom. Igrač u pravilu ne smije zauzeti suparnikovu stranu polja. Ukoliko baci broj točaka koja zahtjeva pomicanje na to polje, može od broja točaka na svakoj kocki oduzeti po jednu točku, te tako zauzeti stranu polja na svojoj polovici ploče za igranje (to može napraviti samo onda kada sa niti jednom drugom pločicom ne može doći do svoje strane polja). Pločice koje izbije suparnički igrač, se ne odstrane sa ploče za igranje već ih se označi sa dodatnom pločicom. Ukoliko dakle naletite na jednu suparnikovu pločicu – ona ostaje na svojem mjestu – širi dio polja 1 se označi sa novom pločicom. Kod svake novo izbijene pločice se pločica koja služi kao oznaka pomakne za jedno polje naprijed. Kao i kod osnovne igre Puff možete izbiti više pločica od suparnika. U tom primjeru si možete sa pločicom označiti i broj točaka. Igrač koji sa označenom pločicom prvi dođe do polja 12 je pobjednik. Ukoliko suparnik još nije prošao polje 6 se pobjeda bilježi dvostruko. Ukoliko suparnik nije prošao polje 3 se pobjeda bilježi trostruko. Ukoliko suparnik na ploči za igranje još nema označene pločice se pobjeda bilježi četverostruko.

98. CIK – ČAK

Igrači: Dva

Potrebno: Ploča za igranje backgammon, 2 kocke za igranje, za svakog igrača po 15 crnih i 15 bijelih pločica

U toj verziji se bacaju obje kocke izmjenično. Cilj svakog igrača je da svojih 15 pločica što je prije moguće postavi na prvih 6 polja.

PRIMJER: ukoliko igrač najprije baci 3 i 5 – postavi svoje pločice na 3 i 5 polje. Njegov suparnik nakon toga baci 3 i 6. Sada može uzeti pločicu pločicu prvog igrača koja stoji na 3 polju – vrati mu ju – te svoju pločicu položi na treće polje, a svoju drugu pločicu postavi na 6 polje. Dok u jednom polju stoji samo 1 pločica ona nije sigurna. Suparnik pokušava takve pločice izbaciti iz igre te ih nadomjestiti sa svojom pločicu; najbolje je da ih nadomjesti sa najmanje 2 pločice jer polja sa najmanje 2 pločice iste boje suparnik ne smije više napasti. Ukoliko igrač baci paš (isti broj na obje kockice) može na isto polje istovremeno postaviti dvije pločice. Na jedno polje možete postaviti željeni broj pločica iste boje. Kada su sve pločice razvrstane po prvih 6 polja – možete se početi pomicati prema naprijed. Naprimjer: ukoliko bacite 3 i 5 prvu pločicu pomaknite za 3 polja naprijed te drugu za 5 polja naprijed.

Možete i pomicati samo jednu ploču i to za 8 polja naprijed. Kad na taj način sve pločice pospremite u zadnjih šest polja započinjete sa izlučivanjem svojih pločica. Ukoliko npr. na polju 5. od zadnje strane stoje još neke pločice, a vi bacite 3 i 6 se može sa prvom pločicom iz 5 polja pomaknete 3 polja nazad, a drugu pločicu izlučite iz igre. Zbrajanje točaka na kockama za vrijeme igre na zadnjih 6 polja nije dozvoljeno. Izlučenu pločicu mora igrač uvijek ponovno ulagati u igru, izlučanje vlastitih pločica teče neprekidno tako dugo dok nešto izlučenih pločica ne postavite ponovno na na jedno od zadnjih polja. Igrač koji najbrže izluči sve svoje pločice je pobjednik. Sa predhodnim razmišljanjem te zatvaranjem i pomicanjem vlastitih pločica možete suparnika snažno smetati.

99. REVERTIER

Malo teža verzija igre ali isto tako i bolje napeta.

Igrači: Dva

Potrebno: Ploča za igranje backgammon, 2 kocke za igranje, za svakog igrača po 15 crnih i 15 bijelih pločica

I verzija Revertier se u osnovi igra kao i osnovni Puff. Kod stavljanja pločica u igru se sve pločice najprije postave na prvo polje. Na svojoj strani ploče za igranje ne smijete graditi bande (kao kod Toccadille) osim na poljima 12 i 13 je ulaganje izbijenih pločica natrag u igru posebno teško. Za ulaganje pločica u igru morate svaki put naći slobodno mjesto. Ostala pravila su jednaka kao i u osnovnoj igri Puff.

100. BACKGAMMON

– engleska verzija igre Puff

Igrači: Dva

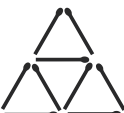
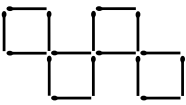
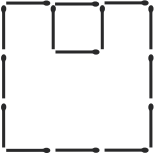
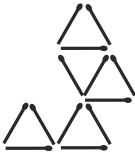
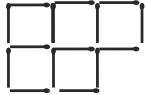
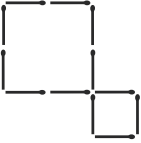
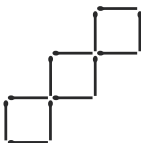
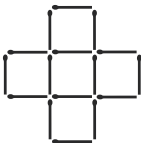
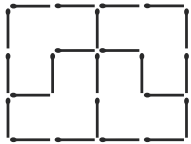
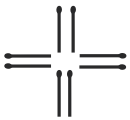
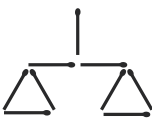
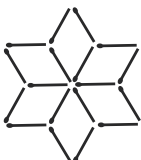
Potrebno: Ploča za igranje backgammon, 2 kocke za igranje, za svakog igrača po 15 crnih i 15 bijelih pločica

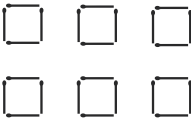
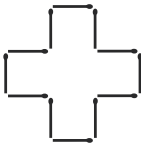
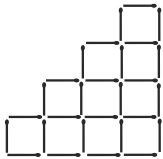
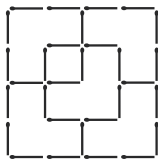
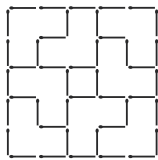
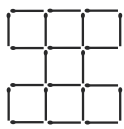
Kod nas igra Puff nije previše poznata. Najviše poznamo igru backgammon koja se od igre Puff u glavnom razlikuje u načinu stavljanja pločica u igru. Kod igre backgammon pločice u igru ne stavljamo sa bacanjem kocke, već ih prije početka igre po ploči za igranje rasporedimo na sljedeći način:.

Igrač A postavi	2 pločice na polje 1
	5 pločice na polje 12
	3 pločice na polje 17 i
	5 pločice na polje 19.
Igrač B postavi	2 pločice na polje 24
	5 pločice na polje 13
	3 pločice na polje 8 i
	5 pločice na polje 6.

Nastavak igre je jednak kao i kod igre Puff.

A 30 gyufaszálas rejtvény megoldása:

59. 	60. 	61. 	62. 
63. 	64. 	65. 	66. 
67. 	68. 	69. 	70. 
71. 	72. 	73. 	74. 
75. 	76. 	77. 	78. 

79. 	80. 	81. 	82. 
83. 	84. 	85. 	86. 
87. EINEI	88. TELL		

1. Človek ne jezi se

Ena najbolj priljubljenih družabnih iger.

Igralci 2–4

Potrebščine podlaga, „Človek, ne jezi se“, za vsakega igralca
4 igralne figurice, kocka

Cilj igre:

Zmaga kdor prvi zbere vse štiri figurice na ciljna polja.

Potek igre:

Vsak igralec postavi svojo figurico na začetno polje s svojo barvo. Prične igralec, ki vrže najvišje število pik. Trikrat vrže kocko in če vrže 6 pik sme postaviti figurico na štartno polje ter še enkrat meče. Če pristanete na polju, kjer je že druga figurica, mora slednja iti nazaj na začetno polje, kjer spet čaka na met šestice. Lastne in tuje figurice pa lahko preskočimo, vendar se pri tem štejejo tudi preskočena polja. Polja z zvezdicami so počivališča – tu smejo stati figurice in jih ne morete zbiti, ampak le preskočiti.

Konec igre:

Kdor prvi zbere 4 figure v ciljnem polju zmaga. Ostali igralci lahko igrajo naprej dokler vsi igralci ne dosežejo cilja.

2. Človek ne jezi se 2x2

skupaj sva močnejša!

Igralci 4

Potrebščine „Človek, ne jezi se“, za vsakega igralca 4 igralne figurice, kocka

Cilj igre:

V tej različici igrata skupaj igralca, ki si sedita nasproti. Zmaga par, ki prvi zbere vseh 8 figuric.

Potek igre:

Postavitve in pravila so enaka kot pri izvirni različici Človek, ne jezi se, s sledečimi izjemami:

Partnerja si ne moreta zbiti figuric. Če nasprotnik spregleda možnost izločitve figurice, mora sam izločiti eno figurico. Na poljih z zvezdico smeta počivati dva partnerja hkrati – vendar vsak le z eno figurico.

Konec igre:

Zmagovalec igre je par, ki prvi uspe zbrati 8 figuric.

3. Mlini

Ena najstarejših namiznih iger.

Igralci 2

Potrebščine igralna plošča, „Mlini“ in 9 črnih ter 9 belih ploščic

Cilj igre: S premetenim dodajanjem in odvzemanjem ploščic, nasprotniku „odgnati“ toliko ploščic, da ne more več sestaviti mlina. Druga možnost je da nasprotnika tako omejite da ne more več premikati ploščic.

Potek igre: Vsak igralec dobi 9 ploščic ene barve, ki na začetku niso na igralni deski. Na igralni deski so trije kvadrati postavljeni eden v drugega in se dotikajo po sredini stranic ter tako ustvarjajo 16 (različno dolgih) linij (= oglišče in pripadajoči daljci), vsaka s tremi „točkami“, ki tvorijo mlin, kadar so na njih ploščice enake barve. Vsega skupaj je 24 oglišč oz. sečišč. Na začetku vsak igralec izmenjaje položi ploščico na izbrano točko – vedno začne beli. Vsak igralec poskuša sestaviti mlin, kar poskuša nasprotnik preprečiti. Če igralcu vseeno uspe narediti mlin, sme nasprotniku odvzeti ploščico, vendar ne iz že sestavljenega mlina. Odvzeta ploščica se izloči iz igre. Ko so vse ploščice položene, pričnete vleči – s ploščico izmenično od ene točke do druge. Tudi pri vlečenju igralca poskušata ustvariti mline, da bi odvzela nasprotniku ploščice. Že obstoječe mline razpremo tako, da pomaknemo končno ploščico na bližnjo prosto točko ter v naslednji potezi (ali kasneje) povlečemo ploščico nazaj ter tako spet dobimo mlin. Pri tem pazite, da nasprotnik ne zasede odprte točke. Še posebno učinkovit je

„Dvojni mlin“; pri tej igri imata dva mlina (vsak mlin je sestavljen iz 5 ploščic), ki sta postavljena eden poleg drugega ali eden na drugega, skupne ploščice, tako da se pri premiku te ploščice en mlin odpre drug pa zapre.

Preskakovanje: ko ima enkrat igralec le še 3 ploščice, sme preskakovati, t.j. ko je na vrsti, premakni svojo ploščico na poljubno prosto točko.

Konec igre: Ko igralec, ki ima samo še 3 ploščice, izgubi še eno ploščico, je izgubil igro.

Taktika: Pri tej igri je pomembno upoštevati in vključiti nasprotnikove ploščice: igralec poskuša preprečiti, da bi nasprotnik sestavljen mlin lahko odprl ali da bi sploh lahko odnesel njegove ploščice. Kajti, če igralec ne more več premakniti ploščic, je tudi izgubil igro. Ta način se lahko uporabi že na začetku – nasprotnika „zaprete“ s taktičnim polaganjem ploščic.

4. Dama

Igra grajske gospodične srednjega veka.

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Cilj igre: Strateška igra za 2 osebi, pri kateri poskuša igralec nasprotniku odvzeti vse ploščice ali pa ga „zapreti“ ter tako onemogočiti nadaljne poteze.

Potek igre: Vsak igralec postavi 12 ploščic svoje barve na 12 temnih polj v najbolj zunanje tri vrste na svoji strani igralne deske. Beli začne vleči. Vsak igralec izmenoma premakne po eno (lastno) ploščico za eno polje naprej v poševni liniji – vedno na črno polje. Polja, na katerih so že druge ploščice ne smete zasedi. Če pri premikanju naletimo na nasprotnikovo ploščico, za katero je prazno (črno) polje, sme igralec to ploščico preskočiti in jo odvzeti z igralne deske. To sme nadaljevati, če so ploščice še naprej razporejene tako (v eni potezi) je mogoče odvzeti več ploščic. Pomembno: lastne ploščice igralce ne sme preskočiti. Igralec, ki s ploščico pride do vrste nad nasprotnikom, dobi damo. To se označi tako, da odvzeto ploščico lastne barve postavimo na ploščico, s katero smo prišli do nasprotnikove vrste – dama je „dvojna ploščica“.

Dama: dama sme v ravni liniji skočiti na poljubno prazno (črno) polje – naprej ali nazaj. Tako kot navadna ploščica lahko dama preskoči nasprotnikove, če so za njimi prazna polja, vendar sme dama to narediti iz daljše razdalje – lahko je tudi več praznih polj vmes.. Damo torej zaustavita le nasprotnikovi ploščici, ki ležita ena poleg druge ali pa rob igralne deske. Igralec pa lahko damo premaga, tako kot vsako drugo ploščico.

Če igralec pri preskakovanju spregleda nasprotnikovo ploščico, ki bi jo lahko vzel, sme nasprotnik njemu odvzeti ploščico.

Konec igre: Igre je konec, ko eden od igralcev ostane brez vseh ploščic.

Zmaga tisti, ki jih vse odvzame ali pa če nasprotnika „zapre“, tako da slednji ne more več premakniti ploščic. Možen je tudi remis (neodločeno), kadar imata oba igralca vsak po 1 damo in je ne želita postaviti na mesto, kjer bi jo lahko nasprotnik odvzel.

5. Obrnjena dama

Dama narobe.

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Cilj igre: Pri tej različici dame, pri kateri veljajo splošna pravila dame, poskuša vsak igralec svoje ploščice razporejati tako, da mora nasprotnik zbiti čim več ploščic. Zmaga tisti, ki prvi ostane brez vseh ploščic.

6. Piramidna dama

Kdo bo prvi ponovno zgradil svoje piramide?

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 10 temnih in 10 svetlih ploščic

Potek igre: igralec s temnimi ploščicami jih postavi na sledeča polja: A1-C1-E1-G1-B2-D2-F2-C3-E3-D4.

Igralec s svetlimi ploščicami jih postavi na sledeča polja: B8-D8-F8-H8-C7-E7-G7-D6-F6-E5.

Igra se samo na črnih poljih. Namen je v potezah „razstaviti“ svojo piramido in jo ponovno sestaviti na nasprotni strani. Igralec zbija oz. preskakuje nasprotnikove in lastne ploščice (v skoku ali seriji skokov). Preskočene ploščice ne odvajamo, ampak ostanejo na igralni deski.

Konec igre: Zmaga, kdor prvi ponovno sestavi piramido.

7. Roparska dama

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Cilj igre: V najmanj potezah priti do nasprotnikovih začetnih polj ali pa ga obkrožiti, tako da nima več možnosti premakniti ploščic.

Potek igre: Igralne ploščice postavite na črna polja. Igralca jih izmenično predstavljata v poševni liniji. Če pri premikanju naletimo na nasprotnikovo ploščico, za katero je prazno (črno) polje, sme igralec to ploščico preskočiti, a jo ne odvajamo z igralne deske. Dovoljeno je tudi preskakovanje v cik-cak smeri.

8. Bitka s kotli

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Potek igre: Postavitev ploščic je enaka kot pri osnovni dami. Pri tej igri ni preskakovanja čez nasprotnikove ploščice. Igralec mora posamezne (ali več skupaj) nasprotnikove ploščice obkrožiti tako, da se ne morejo več prestaviti in da nimajo več povezave z ostalimi svojimi ploščicami. Ploščice „ujete v kotlu“ odstranite z igralne deske.

Konec igre: Zmaga, kdor nasprotniku odvzame vse ploščice.

9. Rimska dama

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Potek igre: pravila so enaka kot pri osnovni dami, razen sledeči izjemi:

-dame lahko premagajo le nasprotnikove dame (ne vsaka ploščica) – seveda naprej in nazaj.

-treba je premagati nasprotnika. Če obstaja več možnosti, kako premagati njegove ploščice, velja da mora igralec izbrati ploščico in smer s katero lahko premaga največ nasprotnikovih ploščic.

10. Angleška dama

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Potek igre: Pri tej različici je zanimivo to, da se sme dama premikati ne le naprej in nazaj po poševni liniji, ampak tudi vodoravno in navpično. Sicer veljajo enaka pravila kot pri osnovni dami.

11. Francoska dama

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Potek igre: veljajo enaka pravila kot pri osnovni dami, vendar pri tej različici igralec premaga nasprotnikovo ploščico le tako, da jo preskoči nazaj! Ploščice, ki so predrele do nasprotnikove začetne linije, se spremenijo v dame, ki se lahko premikajo naprej ali nazaj in pri tem zbijajo.

12. Hasami Yogi

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 8 temnih in 8 svetlih ploščic.

Cilj igre: Zmaga, kdor prvi spravi 4 ploščice v eno vrsto izven začetne linije.

Potek igre: Vsak igralec dobi 8 ploščic enake barve ter jih položi v prvo vrsto na igralni deski – ta vrsta je začetna linija. Igralca izmenoma premikata ploščice naprej, nazaj, levo, desno, a ne diagonalno. Lahko se premakneta tudi za več polj v eno smer, če so prazna. Če polje zaseda nasprotnikova ploščica in je za njim prazno polje, ga lahko igralec v naslednji potezi preskoči – vendar to ne pomeni, da je premagan. Vsak igralec poskuša s svojimi ploščicami tvoriti vrsto (vodoravno, navpično ali diagonalno), hkrati pa preprečiti nasprotniku, da bi sam postavil vrsto. Pri tem ne sme biti nobena od ploščic v začetni liniji. Če igralcu uspe obkrožiti nasprotnikovo ploščico (diagonalna polja ne štejejo), jo sme odstraniti.

Konec igre: Zmaga, kdor prvi postavi v vrsto 4 ploščice ali nasprotniku odvzame najmanj 5 ploščic.

13. Volk in ovčke

Igralci 2

Potrebščine igralna deska Dama, 1 temna in 4 svetle ploščice.

Priprava in potek igre: Eden od obeh igralcev dobi temno igralno ploščico. Ta igralec je volk. Drugi igralec dobi 4 svetle ploščice. Cilj ovčarja je, da obkroži volka in mu onemogoči premikanje. Po drugi strani pa volk poskuša prelomiti verigo 4 ovc. 4 ovce postavite na 4 temna polja prve igralne vrste. Na začetku igre volk stoji na nasprotni strani, na temnem polju v kotu v prvi vrsti. Igra se samo po temnih poljih. Volk lahko začne s potezo. Izmenično ima vsak igralec samo eno potezo, pri čemer pri igralcu z ovcami ni pomembno, s katero ploščico naredi svojo potezo. Volk gre lahko naprej ali nazaj, medtem ko gredo ovce lahko samo naprej. Skakanje ni dovoljeno. Volk zmaga, če lahko prelomi vrsto ovc. Ovce zmagajo, če volka obkrožijo tako, da se ne more več premikati.

14. Žabe in krastače

Igralci dva

Potrebščine Podloga za Damo, ter trije svetli in trije temni kamenčki

Priprava in potek igre: Postavitev kamenčkov: tri svetle kamenčke postavite na polja D8-D7-D6 tri temne kamenčke pa postavite na polja D3-D2-D1. Igralca izmenično premikata kamenčke za eno polje naprej. Bela barva prične. Dokler je možno se lahko premikata samo naprej - nasproti svojemu igralcu. Nasprotnikove kamenčke lahko tudi preskočite, ampak samo v primeru, da je nasprotnikov kamenček neposredno pred tvojim in je polje za njim prazno. Če napredovanje naprej ni več možno se morate vrniti nazaj. Zmaga igralec, ki je prvi dosege 3 zunanja polja svojega nasprotnika.

15. Dama (dama Helma)

Igralci dva

Potrebščine Podloga za Damo, ter trije svetli in trije temni kamenčki

Namen igre: vsako poskuša zasedi 9 nasprotnikovih polj.

Priprava na igro in potek: postavite podlogo za damo, tako da ima sak igralec pred sabo eno temno polje. Z 9. kamenčki zapolnite temna polja: 1kamenček v kot, 3 oz. 5 kamenčkov pa v naslednjih 2 vrsticah. Izmenično premikajte kamenčke naravnost ali na stran - vendar ne nazaj. Zasedete lahko svetla kot tudi temna polja. Nasprotnikove kamenčke lahko preskočite, če je polje za njim prazno. Svojih kamenčkov ni možno preskakovati.

Konec igre: zmaga tisti, ki prvi zasede vseh 9 nasprotnikovih polj.

16. Enostavna šarada- igra za vsako zabavo!

Igralci Dva ali več
Potrebščine Papir in svinčnik

Šarado lahko igrate v dvojce, vendar je igra bolj zabavna če jo igra več igralcev. Najbolje je da tvorite dve enako veliki skupini. Vsaka skupina si izmisli določeno število pojmov (pes, sneg, goba, koveček,...) in jih napiše na posamezne majhne lističe. Vsak igralec mora pantomimično predstaviti en pojem, ki je zapisan na lističu, pri čemer ne sme uporabljati rekvizitov ali besed. Nasprotna ekipa vleče listič in ugotavlja pojem nasprotna ekipe. Število ugotovljenih pojmov si skupina zapiše. Zmaga skupina, ki je v določenem času ugotovila največ pojmov. Primerno za 8-16 oseb.

17. Dvojna šarada

Igralci Dva ali več
Potrebščine Papir in svinčnik

Šarado igrate po pravilih enostane šarade. Razlika je le v zloženih besedah. S prsti se nakaže zaporedna številka besede, ki jo ekipa trenutno ugotavlja.

18. Šarada pregovorov

Igralci Dva ali več
Potrebščine Papir in svinčnik

Šarado igrate po pravilih enostane šarade, pri čemer si izmislite različne pregovore, kot so: »Rana ura, zlata ura«, »Jabolko ne pade daleč od drevesa«,...

19. Konjska dirka

Igralci Dva do štiri
Potrebščine Podloga za konjsko dirko, figura za vsakega igralca, kocka

Igro lahko igrajo 4 igralci. Vsak igralec dobi figuro in jo postavi na startno mesto. Vsak igralec dobi svojo številko, ki je enaka polju na katerem stoji (1-4). Metanje kocke poteka v tem zaporedju. Konjički se premaknejo za toliko polj kot je vrženno število na kocki. V primeru, da igrata samo dve osebi je priporočljivo, da ima vsak igralec po dva konjička.

Pomen posameznih polj:

Startno polje: konji lahko pričnejo z igro, če vam je uspelo vreči startno število. (pravilo se lahko po skupnem dogovoru tudi opusti).

Polje 6: konj se prestraši ovire in se mora vrniti na start.

Polje 19: jockey premaga oviro in se lahko premakne vse do polja 27.

Polje 31: konj je padel, vsi ga prehiti. Igralec mora izpustiti 1x metanje kocke.

Polje 42: konj ne preskoči stene. Vrnitev na polje 32.

Polje 52: pomik na polje 57.

Polje 58: vrnitev na polje 53.

20. Ptičja svadba

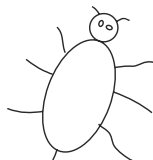
Igralci Dva do štiri
Potrebščine Podloga za igro Ptičja svadba, kocka in figura zavsakega igralca

Priprava na igro in potek: Vsak igralec dobi svojo figuro, kdor vrže najvišje število lahko prične z igro.

21. Uške

Metanje kock in risanje!

Igralci 2 in več
Potrebščine 1 kocka, svinčnik in papir za vsakega igralca



Cilj igre: Kdo najprej nariše uš je zmagovalec igre.

Potek igre: Na sredino mize postavite sliko uške, ki jo lahko narišete z natanko 13 potezami. Vsak igralec izbere eno številko med 1 in 6 in jo zapiše na svoj listek. Nato se po vrsti meče kocka, pri čemer ima vsak igralec en met. Če igralec vrže število, ki si ga je izbral, lahko na svoj listek z eno črtno nariše enega od 13 delov uške, najprej trup, nato glavo, oči, tipalke, noge in na koncu rep. Kdor prvi dokonča svojo uško, je zmagovalec.

22. Chicago

Igralci 2 in več
Potrebščine 3 kocke, prej domenjeno število postavkov za pivo

Chicago št. 2 je ena najbolj priljubljenih iger s kocko. Igra lahko poljubno število oseb. Meče se po vrsti. Vsak igralec ima odprte največ 3 mete. Če prvi igralec v krogu že pri prvem ali drugem metu dobi relativno visoko število pik, lahko sledeči igralci tega kroga prav tako mečejo samo enkrat ali dvakrat. Igralec z najnižjo vsoto pik v posameznem krogu dobi podstavek. Zato je pri naslednjem krogu prvi na vrsti. Tako se igra nadlajuje, dokler niso vsi podstavki razdeljeni. Od te točke naprej daje najvišji met v krogu podstavek najnižjemu metu. Kdor ima na koncu vse podstavke, igro izgubi. Vrednost vrženih pik je sledeča: 1=100, 6=60, vse ostale se štejejo normalno. Najvišji možni met je 300 (3 x 1). Preseže se ga lahko samo z metom Chicago – s 4, 5 in 6. Tega meta se ne da premagati.

23. Enaindvajset

Igralci 2 in več
Potrebščine 3 kocke

Ta igra s kockami je ena varienta igre »Quinze«. Zmaga tisti, ki doseže točno 21 pik ali najvišjo vrednost. Prvi krog se igra s tremi kockami, drugi z dvema in tretji z eno. Kdor preseže število 21, je izločen.

24. Igra s petico

Igralci 2 in več
Potrebščine 3 kocke

Vsak igralec ima do 10 metov. Gre za to, da čim hitreje s tremi kockami dosežete število 5. Zmaga tisti, ki mu to uspe z najmanj potezami.

25. Počasni Janko

Igralci 2 in več
Potrebščine 1 kocka

Vsak igralec imenuje številko med 1 in 6 nato poizkuša to število čimprej vreči. Kdor za to potrebuje največ metov je »počasni Janko« in izgubi. Pred začetkom lahko določite koliko krogov boste odigrali. Kdor je bil v končnem seštevku največkrat počasni Janko, je izgubil celotno igro.

26. Neumna enka

Igralci 2 in več
Potrebščine 1 kocka, papir in svinčnik

Igralci mečejo po vrsti, vsakič petkrat. Vsoto vrženih kock se zapisuje. Kdor vrže enko, mora z metanjem takoj prenehati. Velja samo vsota, ki jo je nabral do takrat. Igralec z najvišjo vsoto je zmagovalec. Pred začetkom lahko določite koliko krogov boste odigrali, nato na koncu določite skupnega zmagovalca.

27. Nagajiva trojka

Igralci 2 in več
Potrebščine 1 kocka, papir in svinčnik

Vsak igralec lahko kocko meče kolikorkrat hoče. Vržene pike se seštevajo. Kdor pri tem vrže trojko, izgubi vse točke v tem krogu. Zato pravočasno odnehajte! Zmaga tisti, ki ima po domjenem številu krogov največ točk.

28. Gol vrabec

Igralci 2 in več

Potrebščine 1 kocka, papir in svinčnik

Vsak igralec meče za svojega desnega sosedu, kateremu kocko vrže »pod nos«. Vržena vsota pripada sosedu – z eno izjemo: Kdor vrže enico (golega vrabca), mora od svoje vsote odšteti eno točko. Zmaga tisti, ki ima po 6 krogih največ točk.

29. Adut

Igralci 2 in več

Potrebščine 1 kocka

Igralec meče in tako preda aduta. Tega števila če se le da ne vrzite. Vsak igralec ima 10 metov. Zmaga tisti, kdor ne vrže aduta. Izgubi tisti, ki afaa vrže po najmanj potezah.

30. Nebesa in pekel

Igralci 2 in več

Potrebščine 2 kocki, papir in svinčnik

Najprej določite število krogov in nato po vrsti mečite kocke. Pri vsakem metu se pike na zgornji strani kocke (nebesa) štejejo kot desetke in pike na spodnji strani (pekel) kot enke. Če je nekdo npr. vrgel 6 in 2, se to šteje tako:

1. kocka 6 zgoraj = 60, 1 spodaj = 1; skupaj 61.

2. kocka 2 zgoraj = 20, 5 spodaj = skupaj 25.

Vsota obeh kock (nebesa in pekel) je 86. Kdor po določenem številu krogov doseže najvišji rezultat, je zmagovalec.

31. Upajmo na 5!

Igralci 2 in več

Potrebščine 2 kocki

Najprej določite število krogov in nato po vrsti mečite kocke. Štejejo se samo petice (ročice) kot 5 pik. Paš iz petic velja kot $5 \times 5 = 25$ pik. Kdor ima na koncu največ pik, je zmagovalec.

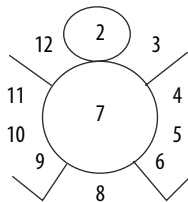
32. »Schluck Hansel« (Bavarska igra s kockami)

Igralci 2 in več

Potrebščine 2 kocki, vsak 4 šteвне enote (kovanci, vžigalice)

To je igra s kockami iz zgornje Bavarske, ki je še danes zelo razširjena. Meče s e z dvema kockama. Najprej močičlja (glejte sliko v originalnih navodilih) s kredo narišite na mizo. Vsak igralec sme pri vsaki igri uporabiti 4 šteвне enote. Zdj se meče po vrsti, vržene pike obeh kock se seštevajo in se postavljajo na primerno število na močičlju. Če je vržena številka že zasedena, lahko igralec vsoto izterja in kocko preda sosedu. Iz tega pravila je izvzeta številka 7. Tu se vse nameščene številke ustavijo.

Če je igralec porabil 4 šteвне enote, je izločen. Kdor na koncu ostane, je zmagovalec in tudi pobere celotnega močičlja.



33. Las Vegas

Prava igra na srečo.

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 3 kocke in za vsakega igralca enaka količina števnih enot (kovanci, vžigalice, plošice itd.)

Las Vegas je prava igra na srečo. Vse, kar potrebujete, je veliko sreče pri metanju kock... Igralci se najprej dogovorijo za vložek (npr. 5 ali 10 števnih enot), ki jih je pred vsako igro potrebno postaviti na sredino mize. Nato se meče po vrsti. Vsak igralec ima 2 meta, ki potekata na sledeč način:

Prvi met se izvaja z 2 kockama. Obe vrednosti se seštevata. Drugi met sledi s tretjo kocko. Vsota obeh prvih kock se zdaj pomnoži z vrednostjo na tretji kocki. Vsak igralec si zapomni (ali zapiše) končni rezultat. Kdor v enem krogu doseže najvišji rezultat, sme izprazniti »lonček«. Nato igralci vložijo novo vsoto in začne se nova igra...

Za ponazoritev kratek primer:

	1. met	2. met	končni rezultat
igralec A:	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
igralec B:	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
igralec C:	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

V tem primeru je lonček dobil igralec B. Kdor ima po dogovorjenem številu krogov največ števnih enot, je zmagovalec.

34. Sultan

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 1 kocka, 21 vžigalic

Igra Sultan je podobna igra kot Piramida in se jo igra z eno kocko. Kdor vrže 6, je Sultan in svojim soigralcem predpiše število metov. Pri napačnem metu igralec v sultanovo blagajno vplača prej določeno globo. Pri pravilnem metu dobi globo iz blagajne. Kdor vrže 6, jo postavi na mesto za stotice.

35. Najvišja hišna številka

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 1 kocka, papir in svinčnik

Cilj igre je doseči najvišjo hišno številko. Vsak ima 3 mete. Po vsakem metu mora takoj odločiti, če naj vržena številka pik pride na enice, desetice ali tisočice trimesne številke. Kdor na začetku vrže enico, jo postavi na enice. Kdor pa v nasprotju vrže 6, jo postavi na stotice.

36. Najnižja hišna številka

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 1 kocka, papir in svinčnik

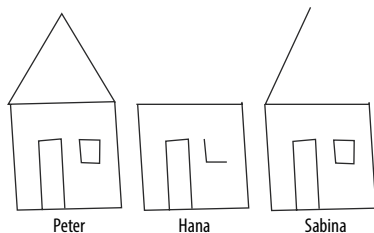
Enaka igra, samo z obrnjenim predznakom. Zmaga tisti, ki s 3 meti lahko sestavi najnižjo hišno številko.

37. Metanje hišk

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 1 kocka, papir in svinčnik ter šteвне enote (kovanci, vžigalice itd.)

Vsak igralec izbere srečno številko od 1 do 6 in jo zapiše. Nato se po vrsti meče kocko. Vsak, ki vrže svojo srečno številko, sme narisati del svoje hiške. Zmaga tisti, ki kot prvi nariše vseh 13 delov hiške. Tisti, ki izgubijo, zmagovalcu plačajo za vsako potezo, ki na njihovih hiškah še manjkajo.



Peter

Hana

Sabina

Ena hiška ima vse skupaj 13 linij. Straha ima 2, zidovi 4, vrata 3 in okna 4 linije.

38. Žrebanje paličic

Levo, desno, naravnost – paličice morajo domov v hiško!

Število igralcev 3 in več

Potrebščine 3 kocke, 28 vžgalic/palč

Cilj igre: Vsak igralec se poskuša svojih pridobljenih paličic spet znabit kolikor hitro je le mogoče.

Priprava in potek igre: Najprej paličice enakomerno porazdelimo vsem igralcem. Če jih kaj ostane, jih položite na stran. Nato se po vrsti meče tri kocke naenkrat. Vsak igralec ima samo en met. Odločilno je število pik na posameznih kockah. Pri vsaki vrženi 1 gre 1 paličica desnemu sosedu, pri vsaki 2 levemu. Pri vsaki 6 gre paličica v hiško, to pomeni na sredino mize. Vse druge vrednosti (3–4–5) nimajo nobenega pomena. Če igralec svojih dolgov ne more več poravnati, se najprej izplača 6, nato 2 in na koncu 1. Kdor nima nobene paličice več, mora čakati toliko časa, dokler mu sosednji igralci ponovno ne dajo paličic. Izgubi tisti, ki ima zadnjo paličico, medtem ko so vse ostale že v hiški.

39. Preklemana 66

Treba je imeti srečo!

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 3 kocke

Cilj igre: Doseči je treba točno številko 66.

Priprava in potek igre: Vsakokrat se po vrsti meče s tremi kockami istočasno. Pri tem ima vsak igralec en met. Vržene pike vseh igralcev se sproti seštevajo. Če je pri tem številka 60 prekoračena, sme igralec, ki ja na vrsti, metati samo z eno kocko. Gre za to, da lahko točno zadane številko 66. Če igralec to število prekorači, se meti naslednjih igralcev odšteja, dokler spet ne pridejo pod 66. Šele nato se meti ponovno seštevajo. To gre tako dolgo, dokler eden izmed igralcev natančno ne pride do številke 66. To je zmagovalac. Pred začetkom igre se lahko zmenite za določeno število krogov. Kdor je na koncu največkrat zmagal, je skupni zmagovalac.

40. Najnižji

Zabavna igra s kockami.

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 3 kocke, papir in svinčnik

Cilj igre: Kdor pogosto vrže 2 ali 5, ima veliko možnosti za zmago.

Priprava in potek igre: Meče se po vrsti. Vsak igralec ima en met s tremi kockami. Pike treh kock enega meta se seštevajo in pošejo na seznam pri posameznem igralcu. Kdor vrže 2 ali 5, ju sme odšteti od skupne vsote pik. Vsota ne more iti v minus, najnižja vrednost je 0.

Konec igre: Kdor ima po domenjenem številu krogov najnižjo vsoto, je »najnižji« in zmagovalac.

41. Kralj Neron

Število igralcev 2

Potrebščine 3 kocke

Igra s kockami za 2 igralca. Meče se s 3 kockami in sicer izmenično, dokler eden od igralcev ne dobi 6. Ta kocko pusti ob strani in še z drugima dvema poizkusi dobiti čim večje število. Če npr. pri prvem metu dobi 6 in pri drugem 5 in dva, lahko igralec 5 pusti in izboljšuje samo 2. Zadnji met pa lahko opravi z obema kockama. Zmaga tisti, ki po domenjenem številu takih kock s 6 pikami doseže največ točk.

42. Skok v vodo

Število igralcev 3 in več

Potrebščine 1 kocka

Na začetku igre igralec imenuje številko pod 30. V smeri uriniga kazalca vsak vrže enkrat, pri čemer se rezultat vedno doda vsoti vseh do sedaj vrženih metov. Če eden od igralcev doseže imenovano število ali ga prekorači, le-ta skoči »v vodo« in mora odnehati. Pred tem pa mora imenovati še naslednjo število za naslednji »skok v vodo«. To število je lahko največ za 30 večje od prej imenovanega. Zatem igralci mečejo naprej in seštevajo. Kdor doseže ali preseže drugo število, mora odnehati. Prav tako imenuje tretje število za »skok v vodo«. Zmaga tisti, ki na koncu ostane.

43. Vse devetke

Gor in dol – kdo bo prvi?

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki, 9 vžgalic

Cilj igre: Vsak igralec se poizkuša v svoji prvi igralni fazi pridobljenih vžgalic v drugi fazi tako hitro kot je mogoče spet znebiti.

Priprava in potek igre: Za začetek postavite 9 vžgalic na sredino mize. Vsak igralec ima na krog en met z obema kockama. Če s tem metom dobi več kot 9 pik, mora vzeti toliko vžgalic, za kolikor pik presega število 9. Pri 10 vzame 1 vžgalico, pri 11 2 in pri 12 3 vžgalice. Pri metu z 9 pikami igralec ne vzame ničesar in prepusti met naslednjemu igralcu. To traja tako dolgo, dokler niso razdeljene vse vžgalice. Zdaj pa pride na vrsto druga igralna faza: Vsi igralci, ki niso dobili nobene vžgalice, odstopijo. Metanje kocker gre naprej kot v prvi fazi, vendar z eno razliko: število točk nad 9, se zdaj šteje v obratni smeri, to pomeni da vžgalice spet postavljate nazaj.

Konec igre: Zmaga tisti, ki se prvi znebi vžgalic. Igra je s tem končana.

44. Zmaga pod desetko

Kdo bo dobil največ žetonov?

Število igralcev 3 in več

Potrebščine 3 kocke, 50 števnih enot (žetono, vžgalice, kovanci itd.)

Najprej vse števnene enote enakomerno porazdelite med vse igralce. Potem določite igralca, ki bo imel banko. Ta med igr meče za vse in ima poleg tega nalogo razdeliti dobiček in pobirati izgubljene enote. On lahko določi tudi najvišji vložek, ki velja za celotno igro. Pred vsako igro igralci – razen tistega, ki ima banko – vložijo svoje vložke, to pomeni, da vsak iz svoje zaloge pred seboj položi toliko enot, kolikor misli, da jih lahko riskira. Nato »bankir« prvič meče s tremi kockami. Če je ta met nižji od 10, dobijo vsi igralci vsoto, ki so jo določili. Bankir mora izplačati vsote. Nad 10 pikami pomeni dobiček za bankirja in le-ta pobere vse vložke. Bankir po 5 igrh preda banko naslednjemu igralcu. Ko je bil vsak igralec enkrat bankir, je igra končana. Kdor ima takrat največ enot, je zmagovalac.

45. Dobra desetka

Pravilno namestite izide na kocki!

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 3 kocke, papir in svinčnik

Cilj igre: Dobite čim višje število pik na kockah in te spretno množite. Komur to uspe, je zmagi zelo blizu!

Priprava in potek igre: Na začetku vsak igralec pod svojim imenom po vrsti napiše številke od 1 do 10, nato se začnejo metati kocke. Vsak igralec ima na krog 1 met, s katerim lahko doseže vsoto pik med 3 in 18 (dodajanje pik!). Doseženo število mora vsak igralec napisati na eno od 10 mest. Med to vsoti znak za množenje, kar pomeni, da mora biti iz obeh števil nastati produkt.

Primer za ponazoritev:

Igralec A:	Igralec B:
1 x 5 = 5	1 x 7 = 7
2 x 9 = 18	2 x 6 = 12
3 x 15 = 45	3 x 17 = 51
4 x 8 = 32	4 x 4 = 16
5 x 10 = 50	5 x 11 = 55
6 x 18 = 108	6 x 7 = 42
7 x 5 = 35	7 x 17 = 119
8 x 15 = 120	8 x 13 = 104
9 x 16 = 144	9 x 15 = 135
10 x 14 = 140	10 x 11 = 110
Vsota: 697	Vsota: 651

V tem primeru zmaga igralec A.

Po 10 krogih ima vsak igralec pri vsakem od 10 števil napisano število in dosežene produkte. Ti produkti se seštevajo v končno vsoto. Zmaga igralec z najvišjo vsoto. Umetnost te igre je v tem, da igralec na začetku vrzene rezultate napiše k pravim številkam, ki mu na koncu dajo dober rezultat.

46. Sodo ali liho?

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki

Če zmaga »sodo« ali »liho«, določi prvi metalec vsakega kroga. Eden za drugim potem igralci mečejo z obema kockama. Pri »sodem« morata obe kocki kazati sodo število, npr. 2, 4 ali 6. »Liho« sta dve lihi števili, npr. 1, 3 ali 5. Če ta pogoj izpolni več igralcev, zmaga najvišja vsota. Zmagovalec za naslednji krog določi, če bodo zmagale sode ali lihe številke in meče kot prvi.

47. Čiščenje

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki, svinčnik ali kreda

Z dvema kockama se meče po vrstnem redu. Vsak igralec ima en met. Kdor ima pri preletu najnižjo vsoto pik, s kredo ali svinčnikom na mizo oz. kos papirja nariše piko. Potemtakem je po 10 krogih na mizi 10 pik. Zdaj pa je čas za čiščenje. Vsakokrat sme igralec z najvišjo vsoto pik eno piko prečrtati oz. izbrisati. Kdor izbrši zadno piko, je zmagovalec. Kdor pri prvem polžasu ni narisal nobene pike, pri čiščenju ne sodeluje in tako ne more zmagati.

48. Plus-minus

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki, 15 do 20 igralnih enot na igralca (kovanci, vžigalice itd.)

Vsak igralec dobi 15 igralnih enot (po dogovoru lahko tudi več). Z žrebom določite prvega igralca. Prvi igralec meče z eno kocko in jo pusti. Njegov sosed na levi nato meče z drugo kocko. Potem se izračuna razlika in igralec

z večjim metom dobi od drugega za vsako točko, ki jo ima več, eno igralno enoto. Nato meče naslednji igralec in spet obračuna razliko s svojim sosedom na levi. Tako gre v krogu naprej. Takoj ko eden od igralcev nima več nobene igralne enote, mora odbehati. Kdor na koncu ostane, je zmagovalec. Igrate lahko tako dolgo, dokler ne dosežete prej domjenega števila krogov. Igralec z najvišjim številom igralnih enot je v tem primeru zmagovalec.

49. Šestinšestdeset

Ne zamešajte z igro s kartami!

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 3 kocke, 5 vžigalic na igralca

Cilj igre: Ne bodi, tisti, ki prvi prekorači število 66.

Priprava in potek igre: Vsak igralec ima en met, pri katerem meče s 3 kockami istočasno. Pike na kocki se seštevajo in dodajajo rezultatu prejšnjega igralca. Tako je skupni rezultat vedno višji in se počasi približuje magični številki 66. Igralec, ki to število doseže prvi ali jo prekorači, izgubi in mora eno od svojih 5 paličic vplačati v lonec. Kdor izgubi, začne naslednjo igro. Le kdo bo tokrat nesrečnež...?

Konec igre: Igra traja tako dolgo, dokler eden od igralcev nima več nobene paličice. Kdor jih ima največ, je zmagovalec.

50. Deljenje

Kdo bo prvi dosegel 10 točk?

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki, 50 igralnih enot (npr. kovanci, paličice, žetoni itd.)

Cilj igre: Z veliko srečo pri metanju kocke prvi dosežete 10 igralnih enot.

Priprava na igro in potek: Na začetku položite igralne enote na sredino mize. Prvi igralec začne z metanjem. Pri tem ima vsak 2 meta, prvega z dvema in drugega z eno kocko. Če se sešeto število pik prvega meta deli brez ostanka, dobi igralec eno igralno enoto. Kdor kot prvi doseže 10 igralnih enot, je zmagovalec.

51. Paš

Priljubljena igra s kocko.

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki, 50 igralnih enot (npr. kovanci, paličice, žetoni itd.)

Priprava in potek igre: Pred igro se na sredino mize razdeli 50 igralnih enot (pri manj kot 4 igralcih primerno manj). Potem se določi število igralnih krog. Igra poteka po vrsti, z 2 kockama. Pri tem ima vsak igralec 3 mete. Če igralec vrže paš, za vrženo število pik takoj dobi primerno vsoto igralnih enot s sredine mize. Vsi drugi meti nimajo nobenega pomena. Če igralec s 3 kockami ne doseže paša, je na vrsti naslednji igralec. Zmagovalec igre je tisti, ki je po domjenem številu krogov dobil največ igralnih enot.

52. Skrite hišne številke

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 1 kocka

To igro se igra kot igro »Najvišja hišna številka«. Edina razlika: pri tretjem metu se zapiše skrita, torej spodnja številka (številka, obrnjena k površini mize).

53. Množenje

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki

Po vrsti se mečeta dve kocki na enkrat. Obe vrženi števili pomnožite. Zmaga tisti, ki doseže najvišji produkt. Zmagovalec lahko začne naslednji krog.

54. Dvojčka

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki, igralne enote (npr. kovanci)

Z dvema kockama se meče po vrsti. Pomembne so samo dvojke. Kdor po desetih krogih dobi največ dvojok, je zmagovalec in od drugih igralcev dobi toliko igralnih enot, kolikor dvojok je vrgel.

55. Craps

Odločila je pravilna napoved.

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki in za vsakega igralca enako število igralnih enot (npr. kovanci)

Cilj igre: Kdor vrže napovedano število, lahko zmagaja. Ampak tako enostavno pa spet ni...

Priprava in potek igre: Z metanjem za najvišjo številko se določi igralca, ki bo prvi prevzel banko. Proti nasprotniku igra prej domeni eno število iger. Bankir imenuje število med 2 in 12. Na to število stavi število enot, ki jih položi v »lonček«. Vsi soigralci morajo zraven položiti enako število enot. Če bankir pri prvem poskusu vrže napovedano število, zmagaja. Če s prvim metom števila ne doseže, mora metati naprej – in sicer tako dolgo, dokler ne doseže napovedanega števila ali kot prvi doseže vrženo število. Pri tem pa so možnosti za zamgo ravno obrnjene: Če namreč vrže napovedano število, izgubi skupni vložek drugih igralcev, ki si »lonček« razdelijo med sabo. Če se prva vržena številka ponovi še enkrat, sme pobrati skupni vložek. Igra traja toliko časa, dokler niso bili vsi igralci bankirji. Kdor ima na koncu najvišje število igralnih enot, je zmagovalec.

56. Enajstica visoko...

Enostavno in mikavno!

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 2 kocki, za vsakega igralca enako število igralnih enot (npr. kovanci)

Priprava in potek igre: Najprej se igralci zmenijo za skupen vložek, ki ga bo vsak igralec položil na sredino mize (v »lonček«). Nato po vrsti mečejo. Vsak igralec meče enkrat. Kombinacije in s tem vrednosti števil, ki se lahko izkažejo iz dveh kock, imajo pri tem različen pomen:

1. Enajst pik (6-5). Kdor doseže to vsoto, dme izprazniti celoten lonček. Vsak igralec mora nato vstaviti osnovni vložek.
2. Dvanajst pik (6-6). Ta met za tega igralca pomeni, da mora v podvojoto vsoto, ki je v lončku.
3. Pike pod 11. Tukaj je potrebo zgraditi razliko med 11 in vrženim številom pik. Rezultat se pomnoži s 5, s čimer se izkaže vsota, ki jo mora dotični igralec položiti v lonček.

Primer: Če – v najslabšem primeru – igralec vrže dve enici, je razlika $11 - 2 = 9$. Pomnoženo s 5 to pomeni $9 \times 5 = 45$. To pomeni, da mora igralec v lonček položiti 45 igralnih enot. Zmaga tisti, ki ima po domeni enemu številu krogov največ igralnih enot.

57. Slepa pika

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 3 kocke

Meče se s 3 kockami. Vsak igralec ima 1 do 3 mete. Pri vsakem metu mora uporabiti vse 3 kocke. Drugi met prvega razveljavi. Kdo si upa metati še tretji in tako izničiti drugi met? Pri tej igri sta pomembni samo obe strani kocke s pikami 3 in 5, pri čemer je srednja pika vedno »slepa« in tako ne šteje. Tako 3 postane 2 in 5 postane 4. Igralec z najvišjim rezultatom na krog, zmagaja.

58. Ugani vrednost kock

Število igralcev 2 in več

Potrebščine 3 kocke

3 kocke postavite eno na drugo! Zmaga tisti, kdor prvi napove vsoto vseh skritih, vodoravno ležečih pik. Vzemimo, da je vidni seštevek pik zgornje kocke 6. Pravilen izid skrite vsote bi bil 25. Izračuna se tako, da vedno enaki številki 21 odzameš številko 6.

Poskusna igra:

Spodnja vrednost zgornje kocke 6 je	1
Zgornja vrednost druge kocke npr.	5
Spodnja vrednost druge kocke npr.	2
Zgornja vrednost tretje kocke npr.	4
Spodnja vrednost tretje kocke npr.	3
Vsota	15

30 TEŽAVNIH IGER Z VŽIGALICAMI

Rešitve dobite na koncu originalnih navodil.

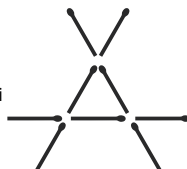
Število igralcev poljubno veliko

Potrebščine vžigalice

Opozorilo: Te igre smejo otroci igrati le pod nadzorom starejše osebe. Prosimo, glejte slike v originalnih navodilih.

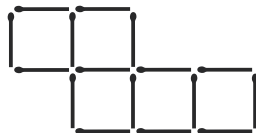
59.

Slika je sestavljena iz 9 vžigalic. S premikanjem 4 vžigalic iz tega naredite vzorec iz 5 trikotnikov (ki ne rabijo biti skladni in del enega je lahko del drugega)!



60.

Za teh 5 enakih kvadratov potrebujete 16 vžigalic. S premikanjem le dveh vžigalic sestavite 4 identične kvadrate.



61.

Ta uravnotežena figura je sestavljena iz 9 vžigalic. Tako da premaknete 3, iz slike naredite prav tako simetrično sliko iz treh rombov ali kar.



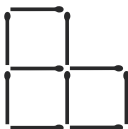
62.

Odstranite 3 vžigalice, tako da bodo ostali 3 trikotniki!



63.

Tehdeset vžigalic sestavlja 3 kvadrate. Vzemite eno vžigalico stran in jo zamenjajte s tremi drugimi, da dobite kvadrat in dva paralelograma!

**64.**

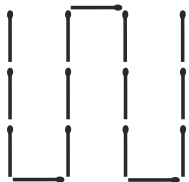
Kot vidite, 10 vžigalic zadostuje za luškano hiško. Tukaj jo vidimo z zahoda. 2 vžigalici premaknite tako, da jo bomo videli z vzhoda!

**65.**

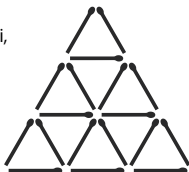
Iz 9 vžigalic sestavite 5 kvadratov!

**66.**

S premikanjem samo 4 vžigalic iz te kaže nastaneta dva kvadrata. Kako?

**67.**

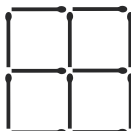
Tukaj nastane 5 trikotnikov enake velikosti, če odstranite 5 vžigalic.

**68.**

Dva enaka romba nastaneta iz tega šestkotnika, če spremenite lego dveh vžigalic in eno dodate.

**69.**

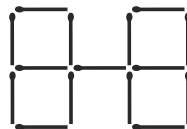
Lepa naloga z 12 vžigalicami: 4 vžigalice spremenite tako, da nastaneta 2 različno velika kvadrata, ki se ne dotikata!

**70.**

Če pri tej figuri iz petih kvadratov prestavite 6 vžigalic, ostanejo samo še 4 kvadrati, trije majhni in en velik.

**71.**

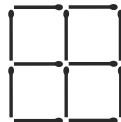
Iz te oblike s premikanjem dveh vžigalic lahko nastane 5 kvadratov!

**72.**

5 vžigalic premaknite tako, da iz te figure nastaneta 2 kvadrata!

**73.**

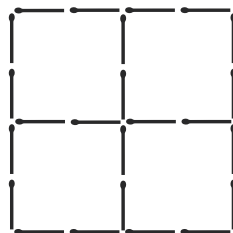
Tukaj prestavite 4 vžigalice, tako da nastanejo trije kvadrati.

**74.**

Kako lahko iz teh 16 vžigalic nastane 5 kvadratov?

**75.**

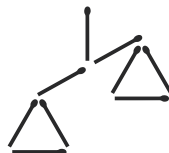
S premikanjem 8 vžigalic in odstranjevanjem ene nastanejo 4 enaki šestkotniki.

**76.**

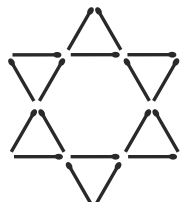
Če premaknete 4 vžigalice, bo iz tega nastal pravi križ.

**77.**

Da bi to tehtnico postavili v ravnotežje, je treba premakniti le 6 vžigalic.

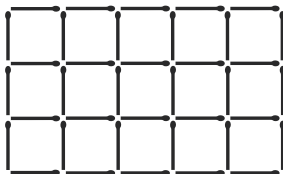
**78.**

Tukaj mora s premikanjem 6 vžigalic nastati 6 enakih in simetričnih kvadratov.



79.

14 vžigalic odstranite tako, da nastane 6 enakih kvadratov!



80.

Kako dobimo vžigalico iz sredine, brez da bi jo prmaknili?

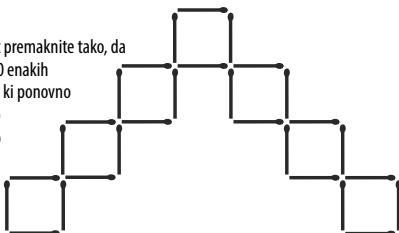


81.

Iz 12 vžigalic postavite dvanajstkotnik, ki je sestavljen samo iz pravih kotov!

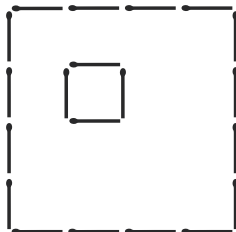
82.

11 vžigalic premaknite tako, da nastane 10 enakih kvadratov, ki ponovno sestavljajo simetrično figuro!



83.

Ta figura predstavlja zemljišče za hišo. S pomočjo 10 vžigalic zemljišče razdelite na pet enakih parcel!



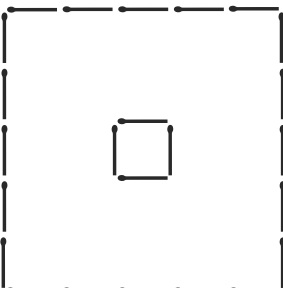
84.

Ena vžigalica manj in z ostankom bi moralo nastati spet 6 enakih, ograjenih arealov.



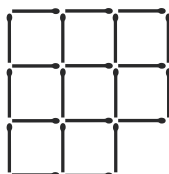
85.

To zemljišče z ribnikom v sredini z 20 vžigalicami razdelite na 8 enakih kosov.



86.

Dve vžigalici postavite tako, da nastane 7 enakih kvadratov!



87.

Kako se lahko iz 13 vžigalic izvali jajce? Vžigalice lahko postavljate samo navpično in vodoravno.

88.

Kako lahko iz 10 vžigalic upodobite znanega švicarskega lokostrelca?

PET ZANIMIVIH IGER S PISANJEM

89. Mesto, država, reka

Zelo znana igra

Igralci dva ali več

Potrebščine papir in svinčnik za vsakega igralca

Priprava na igro in potek igre: Vsak igralec na svoj list, najbolje pravokotne oblike, najprej nariše 9 stolpcev. Vsak stolpec je namenjen svoji kategoriji in dobi tudi ustrezen naslov. Naslov za posamezno kategorijo igralci zapišejo na vrh stolpca: mesto, država, reka, gora, rastlina, žival, poklic, jed in ime. Nato eden izmed igralcev začne tiho črkovati abecedo. Izmed ostalih naj neko po nekem času zakliče: »Stop!«. Črko, ki jo je črkujoči igralec ravno potihlo izgovoril, zdaj pove naglas. Naloga vsakega igralca v tem trenutku je, da za vsako kategorijo najde po en izraz, ki se začne na izbrano črko abecede.

Primer: Izbrana je bila črka D. V stolpce lahko zapišete izraze, kot so Dob, Danska, Donava, Dolomiti, detelja, detelj, drvar, dušena zelenjava in Dunja. Igralec, ki najhitreje najde izraz za vsako kategorijo, zakliče: »Stop!«. Ostali igralci morajo odložiti pisala. Zapisane izraze se med seboj primerja tako, da vsak igralec svoje rešitve prebere naglas. Za tiste izraze, ki se jih je domislilo več igralcev, dobite 5 točk. Za besedo, ki se jo je domislil le eden izmed igralcev, pa ta dobi 10 točk. Če pa le eden izmed igralcev najde izraz za določeno kategorijo, ostali igralci pa stolpec pustijo prazen, igralec za rešitev dobi 20 točk.

Konec igre: O številu krogov igre se vsakokrat dogovori. Točke vsakega kroga igre se seštejejo. Na koncu se točke vseh krogov seštejejo skupaj. Zmaga igralec z največ točkami.

90. Polnjene telečje prsi

Zelo priljubljena igra

Igralci dva ali več

Potrebščine papir in svinčnik za vsakega igralca

Priprava na igro in potek igre: »Polnjene telečje prsi« je prastara igra s pisanjem, ob kateri se zabavajo tako otroci kot odrasli. Eden izmed igralcev izreče poljubno besedo, ki naj ne bi vsebovala črk V, W, X in Y. Vsi igralci izrečeno besedo zapišejo na svoj papir, črko za črko v navpičnem vrstnem redu, najprej od zgoraj navzdol in potem še od spodaj navzgor, tako da je med zapisanima stolpcema besed prostor (kot je prikazano na sliki v originalnih navodilih za uporabo). Ko so vsi igralci zapisali besedo, mora vsak napolniti »telečja prsa«, kar je prazen prostor med navpično zapisanima

besešada. Igralci morajo v vsaki vrstici zapisati novo besedo, ki se začne z črko iz levega stolpca in konča s črko iz desnega stolpca. Pri tem ni važno, kako dolga je vstavljena beseda. Pomembno je le, da se začne in konča s pravo črko. Če ne najdete nobene besede, s katero bi lahko zapolnili prostor, to vrstico enostavno pustite prazno. Igralec, ki najhitreje najde besede za vse vrstice, zakliče: »Stopl!«. Ostali igralci morajo odložiti pisalo. Če ste ravno med pisanjem neke besede, jo lahko napišete do konca.

Točkovanje: Zapisane besede med seboj primerjajte, tako da vsak igralec naglas prebere svoje rešitve. Za tiste izraze, ki se jih je domislilo več igralcev, dobite 5 točk. Za besedo, ki se jo je domislil le eden izmed igralcev, pa ta dobi 10 točk. Če pa le eden izmed igralcev najde izraz za določeno vrstico, ostali igralci pa vrstico pustijo prazno, igralec za rešitev dobi 20 točk.

Konec igre: O številu krogov igre se vsakokrat dogovori. Točke vsakega kroga igre se seštevajo. Na koncu se točke vseh krogov seštevajo skupaj. Zmaga igralec z največ točkami.

91. Poišči besede

Igra s pisanjem za hitre mislece

Igralci dva ali več

Potrebščine papir in svinčnik za vsakega igralca

Priprava na igro in potek igre: Vsak igralec dobi papir in svinčnik. Eden izmed igralcev si zamisli besedo, ki naj ne vsebuje manj kot 10 črk (npr. POTRPEŽLJIVOST). Igralci si nato vzamejo 3 minute časa (ali 4, 5), v katerem morajo iz vsake črke izvorne besede tvoriti nove besede – več se jih spomnijo, boljše je. Zapisujete lahko vse besedne vrste, prepovedana pa so geografska imena, okrajšave, imena, lastna imena in tuške. Novo tvorjene besede so lahko krajše, kot je izbrana beseda, vendar se v njih nobena črka ne sme pojavljati pogostejše kot se v izvorni besedi. Katere besede bi lahko tvorili iz izvorne besede? TRPEŽEN, TON, POTRPEŽLJIV, STOP, STROP, POLJE, ŽEP itd. Pri tej igri gre za hitrost. Več besed, kot najdete, boljše je.

Točkovanje: Ko je čas potekel, se zapisane rešitve točkujeta. Eden izmed igralcev po vrsti prebere svoje nove tvorjene besede. Ostali igralci preverjajo, če so tudi oni našli, kakšno enako besedo. Če je več igralcev našlo enako besedo, zanj dobijo 5 točk. Beseda, ki ste jo našli le vi in nihče drug, je vredna 10 točk. Ko je prvi igralec prebral vse svoje rešitve, drugi prebere samo tiste rešitve, ki jih prvi ni imel. Ostali igralci nato nadaljujejo na enak način, dokler niso prebrane in točkovane vse zapisane rešitve.

Konec igre: O številu krogov igre se vsakokrat dogovori. Igralec, ki zbere najvišje število točk, je zmagovalec. Vendar nekdo si je že izmislil novo besedo...

92. Veliko besed, kratek pomen

Igra s pregovori.

Igralci dva ali več

Potrebščine papir in svinčnik za vsakega igralca

Priprava na igro in potek igre: Bistvo vsakega pregovora je v tem, da je neko zapleteno dejstvo strnjeno v nekaj besed, tako da vsak takoj ve, kaj je mišljeno. Pri tej igri se zahteva ravno obratno. Vsak igralec si zamisli znan pregovor, vendar ga ne pove naglas. Nato poskuša svoj pregovor razložiti na čim daljši način. Izvorno kratka zveza besed naj bo predstavljena s čim več besedami.

Primer: »Oblikovanje luknje v zemljo z različno velikim orodjem, ki bo služila za past nekemu drugemu mislečemu bitju «človeku». Večkrat pa se obrne tako, da pobudnik dejanja oškoduje sam sebe in se spozna z naj-globljim delom svoje zemeljske lukne. « Izvorno se pregovor imenuje: »Kdor drugemu jamo koplje, sam vanjo pade. « Ko je vsak igralec na list opisal svoj pregovor, se po vrsti glasno prebere vse opise. Kdor prvi ugame, za kateri pregovor gre, dobi točko. O številu krogov igre se vsakokrat dogovori. Igralec, ki zbere najvišje število točk, je zmagovalec.

93. Potapljanje ladij

Zelo znana igra za dve osebi različnih generacij.

Igralci dva

Potrebščine karirast papir in 2 svinčnika

Priprava na igro in potek igre: Vsak igralec na svoj list papirja nariše dve polji, vsak naj ima 10 stolpcev in 10 vrstic. »Bojni polji za morskno bitko« lahko stojita drugo ob drugem ali pa drug pod drugim. Obe kvadratni polji se označi kot v koordinatnem sistemu s številkami od 1 do 10 po vodoravni osi in s črkami od A do J po navpični osi (glej sliko v originalnih navodilih za uporabo). Prvo kvadratno polje vsakega igralca je polje za njegovo morskno floto. Zato si vsak od igralcev v to polje nariše svoje bojne ladje. Floto sestavljajo bojna ladja (dolga 4 kvadratke), dve križarki (dolgi vsaka po 3 kvadratke), trije torpedni čolni (dolgi vsak po 2 kvadratka) in štiri podmornice (vsaka po 1 kvadratk). Vse skupaj morate v svoje prvo polje narisati 10 ladij. Ladje se med seboj ne smejo dotikati, med njimi pa mora biti najmanj 1 kvadratak prostega prostora. Ladjo kljub temu lahko postavite na rob polja. Kam ste si narisali svoje ladje, veste samo vi. Ne pustite nasprotniku, da vidi postavitev vaših ladij. Slikovno gradivo v originalnih navodilih prikazuje postavitev ladij, ki je bila izbrana naključno. Zdaj lahko začnete z igro. Prvi igralec si izbere poljubčen kvadratak na nasprotnikovem polju, tako da pove njegove koordinate npr. 1C ali 5F itd. Nasprotnik na polju s svojo floto preveri, kam je priletela bomba. Če je zadela ladjo, mora zavpiti: »Zadetek!«, če pa je padla v vodo, pa zakriči: »Voda!«. Ko ti nasprotnik potopi celo ladjo, moraš zavpiti: »Potopljena!«. Odgovore nasprotnega igralca, si na drugem polju beležiš. Če zadaneš vodo, si na ustrezen kvadratak v drugem polju narišeš križec in na vrsti za streljanje je tvoj nasprotnik. Če zadaneš nasprotnikovo ladjo, ustrezen kvadratak pobarvaš in si lahko ponovno izbereš kvadratak na nasprotnikovem polju.

Konec igre: Zmaga tisti igralec, ki prvi potopi vse nasprotnikove ladje. Zmagovalec je najboljši med admiralii...

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

SEDEM RAZLIČIČ IGRE BACKGAMMON

94. Različica Puff

Znana igra iz srednjega veka

Igralci dva
Potrebščine igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, za vsakega igralca po 15 črnih in 15 belih ploščic

Cilj igre: Cilj igre je, da z vsemi ploščicami prvi pridete preko 24 konic oz. na drug konec igralne plošče.

Priprava na igro in potek igre: Igralno ploščo razprostrite, vsak od igralcev pa dobi 15 ploščic, ki naj na začetku stojijo izven igralne plošče. Oba igralca mečeta kocko in igralec, ki vrže višje število pik, začne z igro. Ker si igralca sedita nasproti, bo prvi svoje figurice premikal od 1 do 24 in drugi od 24 do 1. Vedno se meče obe kocki naenkrat. Ploščice postavite na podlagi števila, ki ga vržete s kocko, npr. če vržete 2 in 5, boste prvo ploščico položili na polje 2 in drugo na polje 5. Če vržete paš (števila na obeh kockah sta enaki), ne upoštevate samo zgornjih pik na kocki, temveč tudi spodnje. V tem primeri lahko v igro vključite 4 ploščice. Npr. če vržete paš iz šestih, postavite dve ploščici na polje 6 in dve ploščici na polje 1. Poleg tega lahko potem, ko ste vrgli paš, mečete še enkrat.

Na konico polja lahko postavite poljubno število ploščic iste barve. Dva ali več ploščic na konici se imenuje band. Če je na eni izmed konic že nasprotnikov band, konice ne smete zasedati. Lahko pa jih prestežete in preskočite. Če ima igralec več bandov enega za drugim, ti gradijo most. Tak most je za nasprotnika lahko skrajno moteč, saj ga z nizkim številom pik na kocki ne more preskočiti. Ko igralec vse svoje ploščice postavi na igralno ploščo, se lahko premika naprej proti cilju, prvi proti polju 24 in drugi proti polju 1. Pri tem jima je dovoljeno, da seštevata pike na kockah in se premikata le z eno ploščico ali pa pike na kockah upoštevata posamezno in se premikata z dvema ploščicama.

Pomembno! Če se premikata z dvema ploščicama naenkrat, morate najprej upoštevati nižje število pik. Če se npr. pri številu pik 2 in 5 ne morete premakniti, ker je ustrezno polje zasedeno z nasprotnikovimi ploščicami, propade tudi 5! Če se lahko premaknete za 2 polji, za 3 pa ne, propade le 5.

Podobno je, če vržete paš. Če se ne morete premakniti za zgornje število pik na kocki, propade tudi spodnje število pik. Če se lahko premaknete za zgornje število pik, spodnjega števila pik pa ne morete izkoristiti, propade le spodnje število pik. Če naletite na konico, na kateri stoje nasprotnikova ploščica, jo lahko izbijete in nadomestite s svojo.

V eni potezi lahko izbijete tudi po več nasprotnikovih ploščic. Če vržete npr. 2 in 6, na vsakem polju, kamor se morate premakniti, pa stoji nasprotnikova ploščica, lahko izbijete obe ploščici. Igralec, ki mu ploščice izbijajo iz igre, se ne sme premakniti naprej, dokler izbitih ploščic spet ne vrne v igro.

Konec igre: Ko se po nekem času vse ploščice znajdejo v zadnji četrtini igralne plošče (19-24 oz. 6-1), se začne izigravanje. 15 ploščic iz igre spravite na enak način, kot ste jih spravili v igro. Igralec, ki prvi izigra vse ploščice, je zmagovalec.

95. Različica Taiga-Puff

Ruska različica igre Backgammon - Puff.

Igralci dva
Potrebščine igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, za vsakega igralca po 15 črnih in 15 belih ploščic

Priprava na igro in potek igre: Pri tej različici veljajo enaka pravila kot pri navadni igri Puff z naslednjimi spremembami. Če je igralec na igralno ploščo postavil dve ploščici, se lahko odloči, ali ju bo premaknil takoj ali bo v igro vložil še več ploščic. Če igralcu izbijajo ploščico, jo mora najprej spet postaviti na igralno ploščo, preden se lahko premakne naprej. Ostala pravila igre, kot

so postavljanje ploščic na igralno ploščo, premikanje, izbijanje itd., so enaka kot pri različici Puff.

96. Dolgi Puff

Oba igralca se premikata v isto smer.

Igralci dva
Potrebščine igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Različica igre Puff je takimenovan dolgi Puff. Pri tej različici oba igralca začneta pri polju 1 in se premikata v smeri polja 24. Vsa ostala pravila, kot so postavljanje ploščic na igralno ploščo, premikanje, izbijanje, paš pravila in izigravanje, so enaka kot pri različici Puff.

97. Različica Toccadille

Še ena različica igre Backgammon - Puff.

Igralci dva
Potrebščine igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Priprava na igro in potek igre: Igra se podobno kot pri različici Puff. Vse ploščice se najprej nahajajo izven igralne plošče. Če vržete paš, pri tej različici upoštevate le zgornje število pik na kockah. Če ste vrgli paš, lahko mečete še enkrat. Na svoji polovici igralne plošče ne smete graditi bandov. Izvzeti sta stranski polji 12 in 13, na katerih lahko stoji poljubno število ploščic, nikoli pa ena sama. Stranski polji lahko torej najprej zasedete le z bandom.

Igralec načeloma ne sme zasedati nasprotnikovega stranskega polja. Če vrže število pik, ki zahtevajo premik na to polje, lahko od števila pik na vsaki kocki odšteje po eno piko in zasede stransko polje na svoji polovici igralne plošče (to pa le takrat, ko z nobeno drugo ploščico ne more priti do svojega stranskega polja). Ploščic, ki vam jih izbijte nasprotni igralec, se ne odstrani iz igralne plošče, temveč se jih označi z dodatno ploščico. Če torej naletite na eno nasprotnikovo ploščico, ta ostane na svojem mestu, širši del polja 1 pa se označi z novo ploščico. Ob vsaki novo izbiti ploščici se ploščico, ki služi kot oznaka, premakne za eno polje naprej.

Kot pri različici Puff, lahko izbijete več nasprotnikovih ploščic. V takem primeru si lahko s ploščico označite tudi število točk. Igralec, ki z označeno ploščico prvi doseže polje 12, je zmagovalec. Če nasprotnik še ni prečkal polja 6, se zmaga šteje dvojno. Če nasprotnik še ni prečkal polja 3, se zmaga šteje trojno. Če nasprotnik na igralni plošči še nima označene ploščice, se zmaga šteje štirojno.

98. Različica Cik-cak

Igralci dva
Potrebščine igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Pri tej različici se meče obe kocki izmenično. Naloga vsakega igralca je, da svojih 15 ploščic kar najhitreje postavi na prvih 6 polji.

Primer: Če igralec najprej vrže 3 in 5, postavi svoji ploščici na 3. in 5. polje. Njegov nasprotnik nato vrže 3 in 6. Zdaj lahko vzame ploščico prvega igralca, ki stoji na 3. polju, mu jo vrne in svojo prvo ploščico položi na 3. polje, svojo drugo ploščico pa na 6. polje. Dokler v posameznem polju stoji samo ena ploščica, ta ni varna. Nasprotnik poskuša take ploščice izločiti iz igre in jih nadomestiti s svojo ploščico; najboljšje pa z najmanj 2 ploščicama, saj polja z najmanj 2 ploščicama iste barve nasprotnik ne sme več napasti. Če igralec vrže paš (isto število pik na obeh kockah), lahko v isto polje hkrati postavi 2 ploščici. Na eno polje lahko postavite poljubno število ploščic iste barve. Ko so vse ploščice razvršene po prvih šestih poljih, se lahko začnete premikati naprej. Npr. če vržete 3 in 5, prvo ploščico premaknete za 3 polja naprej in drugo za pet polj naprej. Lahko pa premaknete tudi eno ploščico, in sicer za 8 polj naprej.

Ko na ta način vse ploščice spravite na zadnjih šest polj, začnete z izločanjem svojih ploščic. Če npr. na 5. polju od zadnje strani stoji še nekaj ploščic, vi pa vržete 3 in 6, se lahko s prvo ploščico iz omenjenega 5. polja premaknete za 3 polja nazaj, drugo ploščico pa izločite iz igre. Seštevanje pik na kockah med igranjem na zadnjih šestih poljih ni dovoljeno. Izloženo ploščico mora igralec vedno znova vlagati v igro, izločanje lastnih ploščic pa poteka neprekinjeno tako dolgo, dokler nekaj izločenih ploščic ne postavite spet na enega izmed zadnjih polj.

Igralec, ki najhitreje izloči vse svoje ploščice, je zmagovalec. S premišljenim zaviranjem in premikanjem lastnih ploščic lahko nasprotnika močno ovirate.

99. Različica Revertier

Malce težja različica igre, vendar tudi bolj napeta.

Igralci dva

Potrebščine igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Tudi različico Revertier se v osnovi igra kot različica Puff. Pri vlaganju ploščic v igro se vse ploščice najprej postavi na prvo polje. Ker pa na svoji strani igralne plošče ne smete graditi bandov (kot pri različici Toccadille), razen na stranskih poljih 12 in 13, je vlaganje izbitih ploščic nazaj v igro še posebno težko. Za vlaganje ploščic v igro morate vsakič najti pristo mesto. Drugače so vsa pravila enaka kot pri različici Puff.

100. Različica Backgammon

Anglosaška oblika različice Puff.

Igralci dva

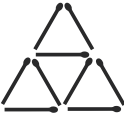
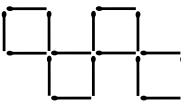
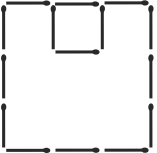
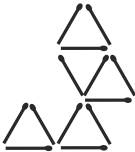
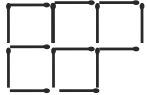
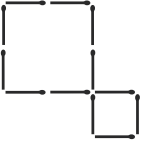
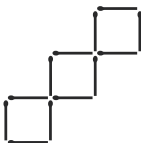
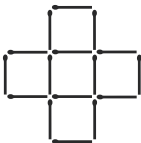
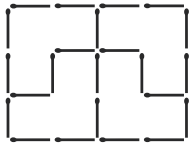
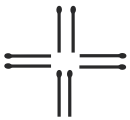
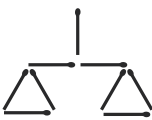
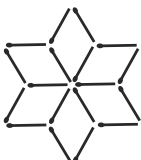
Potrebščine igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

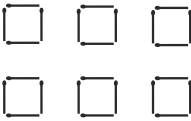
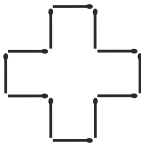
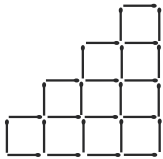
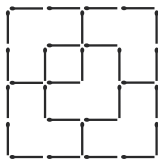
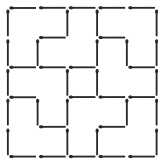
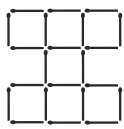
Pri nas igra Puff ni preveč znana. Največkrat poznamo igro backgammon, ki pa se od različice Puff v glavnem razlikuje v načinu vlaganja ploščic v igro. Pri igri backgammon ploščic v igro ne vlagamo z metanjem kock, temveč jih pred začetkom igre po igralni plošči razporedimo na naslednji način:

- * **igralec A** postavi
 - 2 ploščici na polje 1,
 - 5 ploščic na polje 12,
 - 3 ploščice na polje 17 in
 - 5 ploščic na polje 19.
- * **igralec B** postavi
 - 2 ploščici na polje 24,
 - 5 ploščic na polje 13,
 - 3 ploščice na polje 8 in
 - 5 ploščic na polje 6.

Nadaljnji potek igre je enak kot pri različici Puff.

Rešitve 30 možnosti postavitve palčk:

59. 	60. 	61. 	62. 
63. 	64. 	65. 	66. 
67. 	68. 	69. 	70. 
71. 	72. 	73. 	74. 
75. 	76. 	77. 	78. 

79.		80.		81.		82.	
83.		84.		85.		86.	
87.	EINEI		88.	TELL			

1. Csak ne izgulj

Az egyik legnépszerűbb családi játék.

Játékosok: kettőtől négyig

Anyag: „Ne izgulj” játéktábla, 4 azonos színű Játékábú minden játékosnak, 1 dobókocka

A játék célja:

Minden játékos megpróbálja elsőként eljuttatni 4 bábuját a 4 célmezőre, szerencsésen dobva és ügyesen mozgatta a kockákat.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Minden játékos 4 játékfiguráját az azonos színű sarokmezőkre helyezi. Ezután minden játékos sorban dob. A legmagasabb számmal rendelkező játékos kezdőt („S”) el kell hagyni, azaz a figurát a nyíl irányába kell mozgatni annyi mezővel, ahányas számot dobott.

Ahányszor egy játékos „6-ost” dob, annyi alkalommal hozhat játékba egy bábút, majd dobhat újra a kockával. A „6-os” utáni második dobásnál a kezdőmezőt („S”) el kell hagyni, azaz a figurát a nyíl irányába kell mozgatni annyi mezővel, ahányas számot dobott.

Ha olyan mezőt ér el, amelyet már elfoglalt az ellenfél bábúja, akkor azt ki lehet ejteni. A figura visszakerül a sarokmezőjére, és addig nem mozgatható újra, amíg a kiejtett „6-ost” nem dob. Saját és más játékosok bábúi is átugorhatók, és az átugrott mezők is számítanak. A csillagokkal jelölt négy mező a pihenőpádok. Ezek a mezőkön nem lehet az ellenfél bábuit leütni, azonban bármikor át lehet ugrani rajtuk. Egy pihenőpádon legfeljebb egy bábú állhat.

A játék vége:

A játék nyertese az a játékos, akinek először sikerül a 4 bábuját a célterületre juttatnia. A többi játékos addig játszhat, amíg ők is el nem érik a célt.

2. ne izgulj - 2 x 2

Párban erősebbek vagytok!

Játékosok: Négy

Anyag: „Ne izgulj” játéktábla, 4 azonos színű játékábú minden játékosnak, 1 dobókocka

A játék célja:

A „Ne izgulj” ezen változatában a két, egymással átlósan szemben ülő játékos együtt játszik, és megpróbálja legyőzni a másik két játékost.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A bábukat ugyanúgy állítjuk fel, mint a „Csak ne izgulj (1)” játékban, és a játék alapszabályai is érvényesek - a következő változtatásokkal:

1. Két átlósan ellentétes színű játékos mindig együtt játszik partnereként. A partnerek nem dobhatják ki egymást.

2. Ha az ellenfél figyelmen kívül hagyja az eldobás lehetőségét, akkor a saját bábuját ki kell vennie a játékból.

3. Két partner együtt ülhet a pihenőpádokon (csillag mezők) - de egyszerre csak egy figurával. Ezeket a mezőket a másik fél továbbra is átugorhatja.

A játék vége:

A játék győztese az a partnerpár, amelynek 8 figurája először éri el a célköröket.

3. malom

Az egyik legrégebbi társasjáték

Játékosok: kettő

Anyag: „Malom” játéktábla és 9 fekete és 9 fehér játékkorong.

A játék célja:

A saját bábuk ügyes elhelyezésével és mozgatásával „malmot” képezni, és ezzel annyi korongot elvenni az ellenféltől, hogy az már nem tud saját „malmot” képezni. A játék megnyerésének másik módja az, ha ily módon foglyul ejted az ellenfeledet, hogy nem tud tovább mozogni a korongokkal.

A játék előkészítése és a játék menete:

Minden játékos 9 darab, egyszínű korongot kap. Ezek a játék kezdetén a játéktáblán kívül helyezkednek el. A játékmezőn 3 mező található, amelyek egymáson belül helyezkednek el, és amelyek középpontjai kapcsolódnak egymáshoz. Így összesen 16 (különböző hosszúságú) vonal jön létre, mindegyikben három „ponttal”, amelyek „malmot” alkotnak, ha azonos színű lapkákkal fedik őket. Összesen 24 sarok vagy kereszteződés van. Mindkét játékos úgy kezd, hogy felváltva helyeznek el egy korongot a játéktér bármelyik szabad pontjára, mindig a „fehér” kezd. (A színeket a játék előtt húzzátok ki, minden játék után cseréljétek). Minden játékos megpróbál egy malmot alkotni úgy, hogy 3 korongot helyez egymás után. Az ellenfél ezt úgy próbálja megakadályozni, hogy korongokat helyez el közéjük. Ha egy játékos mégis malmot hoz létre, akkor elveheti ellenfele egyik korongját a tábláról, de nem a zárt malomból! A tábláról levett korong kiesik. Miután az összes korongot elhelyezték, a játékosok - egy-egy koronggal felváltva - pontról pontra lépnek. Mozgás közben is malmoikat létrehozni, hogy az ellenfélnek korongját kidobják. A meglévő malmoikat úgy lehet megnyitni, hogy a következő szabad pontra mozgatunk egy bábút, és úgy lehet lezárni, hogy a bábút a következő lépéssel (vagy később) visszahelyezzük a kiindulási pontra. A malom bezárásakor az ellenfél bábúja mindig eltávolítható. Ha malmot nyit, ügyelj arra, hogy az ellenfél ne tudja elfoglalni az elhagyott pontot!

A dupla malom különösen hatékony! Két egymás mellett vagy egymáson fekvő malomnak van egy közös korongja, így minden egyes alkalommal, amikor ezt a korongot elmozdítják, az egyik malom bezárul, a másik pedig egyidejűleg kinyílik. A duplamalom tehát 5 korongból áll.

Ugrás

Amint egy játékosnak már csak 3 bábúja maradt, ugorhat, azaz bármelyik szabad pontra felteheti magát, amikor ő van soron, anélkül, hogy lépésről lépésre kellene haladnia. Ez természetesen megkönnyíti az ellenfél malmának blokkolását és a saját malmok építését is.

A játék vége:

Ha egy játékos, akinek csak 3 darabja van, elveszít egy másik darabot, akkor veszít. Az ellenfél nyert, és ezután kiveheti az összes korongját. A játék egyik **taktikája** az ellenfél korongjainak bekerítése: Megpróbálok elérni, hogy az ellenfél ne tudjon többé kinyitni egy általa elhelyezett malmot, vagy megakadályozom, hogy egyáltalán mozgatni tudjon egy korongot. Mert ha már nem tud mozgatni egy korongot, akkor szintén elveszíti a játékot. Ez a fajta vereség akkor is előfordulhat, ha a 9 korongot az elején helyezzük el - ha ügyes elhelyezéssel bezártuk ellenfeleinket.

4. Dáma

A középkorban a leányok játéka

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A játék célja:

Stratégiai párbaj, amelyben a cél az, hogy az ellenfél összes korongját elvegye, vagy bezárja és harc képtelenné tegye őket.

A játék előkészítése és a játék menete:

Először a játékosok sorshúzással döntik el, hogy ki kapja a fehér és ki a fekete korongokat. Ezután minden játékos elveszi a saját színének 12 darabját, és a 12 fekete mezőre helyezi őket a játéktábla saját oldalán lévő legkülső három sorban. A „fehér” kezdheti a játékot.

Húzás

Minden játékos felváltva lép. Egy normál lépés során egy saját korongot egy mezővel előre mozgathatsz egy átlós irányban - mindig a fekete mezőkön. Nem lehet elfoglalni olyan mezőt, amelyen a saját vagy az ellenfél korongja áll. Normál koronggal nem léphetsz visszafelé.

A korongok ütése

Ha mozgás közben az ellenfél korongjával találkozol, és mögötte egy üres (természetesen fekete) mező van, átugorhatod azt, és elveheted. Ezt az ug-rálást és ütest mindaddig folytathatod, amíg az ellenfél bábuja úgy követik egymást, hogy közöttük üres hely marad. Ez lehetővé teszi, hogy az ellenfél több bábuját is le tudj ütni egy lépéssel.

Fontos: Nem szabad átugrani a saját köveket!

Szerez egy dámát

Aki egy dámával eléri az ellenfél szemközti sorát, az kap egy királynőt. Ezt úgy jelezzük, hogy a saját színű, már elvett korongot az adott korongra helyezzük. A királynő tehát egy „dupla korong”.

Mit tehet egy dáma?

1. Annnyit mozoghat egyenes vonalban a szabad fekete mezőkön, amennyit csak akar - előre vagy hátrafelé.

2. Egy vagy több korongot is üthet - a szokásos módon. Ahhoz azonban, hogy egy korongot le tudjon ütni, a dáma nagyobb távolságból is „közelíthet”. Ez azt jelenti, hogy több üres mező is lehet közte. A lépést tehát csak két, közvetlenül egymás mögött lévő, szemben álló korong vagy a játéktér széle állíthatja meg.

3 A dáma azonban ugyanúgy leüthető, mint egy normál sakk.

További szabályok

Ha egy játékos, aki egy bábút előre mozgattat, figyelmen kívül hagyja, hogy átugorhatja az ellenfél egyik bábuját, az ellenfél minden további nélkül elveheti tőle a bábút.

A játék vége:

A játéknak akkor van vége, ha az egyik játékos az összes korongot elvette ellenfelétől. Ekkor az adott játékos nyert. Azonban úgy is lehet nyerni, ha az ellenfél bábuit úgy zárolod, hogy az nem tud tovább lépni. Döntetlent is elérhetsz, ha például mindkét játékosnak csak egy dámája marad, és egyik játékos sem akarja úgy elhelyezni a bábuját, hogy azt az ellenfél le tudja ütni.

5. Rabló dáma

A dáma fordítva.

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A damajáték ezen változatában, amelyre egyébként a normál damajáték szabályai érvényesek, minden játékos úgy próbálja kijátszani korongjait, hogy az ellenfelének minél több korongot kelljen minél többször leütnie. Az a játékos nyer, akinek elsőként fogynak el a korongjai.

6. Piramis dáma

Ki tudja a leggyorsabban újjáépíteni a piramisát?

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 10 világos és 10 sötét színű korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Mindkét játékos kap 10 azonos színű korongot, és a következőképpen helyezi el őket a táblán:

Fekete: A1 - C1 - E1 - G1 - B2 - D2 - F2 - C3 - E3 és D4-re teszi

Fehér: B8 - D8 - F8 - H8 - C7 - E7 - G7 - D6 - F6 és E5-re teszi.

A játékot kizárólag a fekete mezőkön játsszák. A cél a saját piramis lépésről lépésre történő lebontása és újjáépítése a túldalolon. Előrehaladhatsz egyes

mezőkön, vagy átugorhatod a saját és az ellenfél korongját, akár egy ugrással, akár több ugrással. Az átugrott korongokat nem üthöd le, azok a táblán maradnak.

A játék vége:

Az nyer, aki elsőként építi újra a piramisát.

7. Dáma rabló

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A játék megkezdése előtt a korongokat a sötét mezőkre helyezik, mint a damajátékban. Ezután felváltva, átlós irányban mozogtok egy-egy mező körül. Ha mozgás közben eltalálsz az ellenfél korongját, és a mögötte lévő mező szabad, akkor átugorva legyőzheted azt. Az ellenfél több korongját is le lehet győzni, feltéve, hogy közöttük mindig van egy szabad mező. Az is lehetséges, hogy ciccakban ugorj át. Az átugrott bábukat azonban nem távolítjuk el, hanem a táblán maradnak. A cél az, hogy a saját bábukat minél gyorsabban az ellenfél kezdőmezőire juttassuk, vagy bekerítsük őket, hogy mozgásképtelenné váljon.

8. Katlan csata

Izgalmas csata a sakktáblán.

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

Játék előkészítés:

A korongok a tábla mindkét oldalán 3 sorban helyezkednek el, mint a normál damajátékban, csak a sötét mezőkön; az átugrással nem lehet ütni. Egyszerre csak egy mezőt mozgathatsz.

Ezt így játsszák:

Az ellenfél egy vagy több korongját be kell zárni, hogy azok ne tudjanak tovább mozogni. Akkor lehet őket eltávolítani a játéktábláról, ha nincs több kapcsolat a saját korongokkal, azaz ha csak az ellenfél korongjai vannak körülöttük, és csak a tábla széléről van visszalépés. Ha azonban egy bezárt és így már nem mozgatható korong még legalább egy helyen szomszédos valamelyik saját koronggal, akkor még nem tekinthető „befejezettnek”.

A játék vége:

Az a játékos nyer, aki az összes korongot el tudta venni ellenfelétől, ügyesen lezárva azokat

9. Római dáma

A damajáték olasz változata.

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A német damához hasonlóan ezt a 16. század végén népszerűvé vált játéktípust is 12 koronggal játsszák. A korongok itt is csak előre felé mozoghatnak.

IA következő kiegészítő szabályok azonban érvényesek:

1. a damákatt csak az ellenfél damájával lehet leütni, az egyszerű korongokkal nem - természetesen előre és hátrafelé is!

2. A leütés kötelező! Ha többféleképpen lehet ütni, a következő szabály érvényes: Mindig azt a korongot és azt az utat kell választani, amelyik lehetővé teszi, hogy az ellenfél legtöbb korongját üsd le.

10. Angol dáma

A népszerű játék angol nyelvű változata.

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Ennak a dāmajátéknak érdekessége, hogy a dáma nemcsak az átlós vonalakon tud előre és hátra ütni, hanem a vízszintes és függőleges vonalakon is. Egyébként a normál dāmajáték szabályok érvényesek.

11. Francia dáma

Furcsa dāmajáték!

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

Itt is 12 korongot helyezel el, mint a német dāmajátékban. A korongokat csak előre lehet mozgatni. Azonban csak visszafelé lehet ütni! Az ellenség alapvonaláig előretolt figurák dāmává alakulnak át, amelyek előre és hátrafelé is mozoghatnak, és leüthetnek. Egyébként a normál dāmaszabályok érvényesek.

12. Hasami jōgi

Egy bájos régi japán társasjáték.

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 8 világos és 8 sötét korong.

A játék célja:

Az a játékos nyer, aki először tesz le 4 korongot az alapvonalon kívülre a saját sorában.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Minden játékos kap 8 azonos színű korongot, és azokat a játéktábla első sorának 8 mezőjére helyezi. Ez az első sor az alapvonal. A mozgások felvétele történnek, egy-egy bábuval egy irányba - előre, balra, jobbra és visszafelé is - de soha nem átlósan, mint a dāmajátékban. Egy irányban több mezőn is át lehet lépni, amíg azok szabadok. Egy elfoglalt mező előtt azonban meg kell állnod. Ha ezt a mezőt az ellenfél elfoglalta, és a mögötte lévő mező szabad, a következő lépésedben átgörgetheted - ebben az esetben nem ütsz! Most minden játékos megpróbál egy négyes sort alkotni a bábuival, és ugyanakkor megakadályozni, hogy az ellenfele négyes sort alkosson. Négyes sort viszszintesen, függőlegesen vagy átlósan is lehet alkotni. A négy korong egyike sem lehet azonban az alapvonalon! Ha sikerül az ellenfél egy-ik korongját négy saját koronggal körbevenni (az átlósan szomszédos mezők nem számítanak), akkor ezt a bekerített korongot eltávolítjuk a tábláról.

A játék vége:

Az a játékos, akinek sikerül négy szomszédos korongból álló sort alkotnia, vagy aki legalább 5 korongot elvesz az ellenfelétől, megnyeri a játékot.

13. Farkas és bárány

Ki az okosabb - a farkas vagy a bárány?

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 4 világos és 1 sötét színű korong.

A játék előkészítése és a játék menete:

A két játékos egyike megkapja a sötét korongot. Ő a farkas. A másik játékos megkapja a 4 világos színű korongot. Ő a bárány. A bárány célja, hogy bekerítse a farkast, és mozgásképtelenné tegye. A farkas viszont megpróbálja áttörni a 4 birkából álló láncot. A 4 birkát az első 4 sötét mezőre kell helyezni. A játék kezdetén a farkas a túldolgaland áll, az első sor sötét sarokmezőjén. A játék csak a sötét mezőken játszható.

A farkas elindulhat. Viszont minden játékosnak egyszerre csak egy lépése van, és a bárányt tartó játékos szabadon eldöntheti, hogy melyik korongot használja a lépéséhez. A farkas előre és hátrafelé is mozoghat, míg a bárány csak előre. Ugrás nem megengedett. A farkas akkor nyer, ha át tud törni a bárányok során. A bárányok akkor nyerne, ha úgy bekerítik a farkast, hogy az nem tud tovább mozogni.

14. Békák és varangyok

Ki ugrál ügyesebben - a békák vagy a varangyok?

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 3 világos és 3 sötét színű korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A korongok így vannak elrendezve: A 3 világos színű korongot a D8 - D7 - D6 mezőkre helyezzük, a 3 sötét korongot a D3 - D2 - D1 mezőkre.

Most a korongokat felváltva mozgatjuk, egyszerre egy-egy mezőre. Fehér kezd. Amíg lehet, csak előre, azaz az ellenfél irányába léphet. Az ellenfél korongjait is át lehet ugrani, de csak akkor, ha közvetlenül előttük vagy, és a mögöttük lévő mező szabad. Ha már nem lehet előre lépni, akkor hátrafelé kell lépni vagy ugrani. Az a játékos nyer, aki elsőként foglalja el az ellenfél 3 kezdőmezőjét.

15. Sarok dáma

Más néven „Dáma-Halma”.

Játékosok: kettő

Anyag: „Dáma” játéktábla és 9 világos és 9 sötét színű korong.

A játék célja:

Mindenki megpróbálja elsőként elfoglalni az ellenfél 9 sötét sarokmezőjét a korongjaival.

A játék előkészítése és a játék menete:

A dáma tábla úgy van kirakva, hogy mindkét játékosnak van egy-egy sarka, amely előtt egy sötét mező van. A 9 korongot a sötét mezőkre helyezik.

1 korong a sarokban és 3 vagy 5 korong az előtte lévő két sorban. Felváltva mozgatnak egy-egy korongot egy-egy mezővel. Előre és oldalra mozgathatsz - de hátrafelé nem. A világos és sötét mezők is tetszés szerint elfoglalhatók. Szemben álló bábukat át lehet ugrani, ha a mögöttük lévő mező szabad. Leütni azonban nem szabad! A saját korongokat nem lehet átgörgetni.

A játék vége:

Az a játékos nyer, aki elsőként foglalja el az ellenfél 9 mezőjét.

16. Egyszerű színjáték

Egy játék, amely egy kis extra lendületet ad bármelyik partinak.

Játékosok: kettő és több

Anyag: papír és ceruza

Bár a Charade-ot párban is lehet játszani, sokkal szórakoztatóbb, ha elég játékos van ahhoz, hogy két egyenlő méretű csoportot alkossanak. Mindkét csoport tetszőleges számú kifejezést talál ki (kutyá, hó, gomba, bórönd stb...) és ezeket külön kis papírlapokra felírja. Ezután minden játékos sorban eljuttatja a szavakat. Nem szabad a levegőbe beszélni vagy írni, és nem szabad tárgyat használni, vagy rájuk mutogatni. Az A csoportból egy pantomimozó húz egy kifejezést a B csoportból. Ezt kell eljuttatnia a saját csapatának, akiknek egy meghatározott időn belül ki kell találniuk. Egy perc az ideális.

Értékelésként a kifejezések kitalálásához szükséges másodperceket felírják és a kifejezéseket felírják és összeadják. Az ellenfél csapata, amely ismeri az adott kifejezést, természetesen nem árul el semmit. Az idő letelte után (függetlenül attól, hogy kitalálták-e a kifejezést vagy sem) a B csoportból egy személy eljuttatja az A csoport által kitalált és leírt kifejezést a többi kitalálónak. Mímikában és gesztusokban szabad eltúlozni, nagyon fantáziázásan lehet játszani, hogy a többi kitaláló minél gyorsabban kitalálja a kifejezést. A kitalálónak azonnal és hangosan ki kell mondaniuk minden lehetőséget, ami eszükbe jut. Az a csapat, amelyik a végén jobban játszott és kitalálta, nyert!

Most pedig jó szórakozást ezzel a szórakoztató játékkal, amely ideális nagyobb, 8-16 fős csoportok számára.

17. Kettős színjáték

Ennek a klasszikus játéknak a legnépszerűbb típusa.

Játékosok: kettő és több

Anyag: papír és ceruza

Ezt a színjátékot ugyanazon szabályok szerint játsszák, mint az „Egyszerű színjátékot”. Csak a kitalálandó kifejezések bonyolultabbak. Csak összetett szavak használhatóak! Előre el kell dönteni, hogy meghatározott számú szórésztletet kell-e használni, vagy a számuk tetszőlegesen változhat.

Néhány példa:

Két szórésztlet: Számítógépes grafika, örömszerzés, Kestrel, akciósomj, gyilkos, stb.

Három szórésztlet: Gyermekekje, falipolc, virágcserépek, mesekönyv lapja, kengyelpánt stb.

Négy szórésztlet: Papírvágó kés, hőszigetelő üveglapok, kéményseprő hengeres sapka, platánlevél hegye stb.

Ehhez a „pantomimes” az ujjaival jelezheti, hogy a szó melyik részét adja elő, ha a kifejezést egyes részekre bontva adja elő. Az olyan apró segédeszközök, mint a fejbiccentés, amikor a szó egy részét kitalálták, vagy más megfelelő gesztusok megengedettek. Ez egy kis erőfeszítést igényel - de annál szórakoztatóbb!

18. Közmondás színjáték

Most kezd igazán trükkös lenni!

Játékosok: kettő és több

Anyag: papír és ceruza

A játékosoknak még jobb pantomimkézségre van szüksége, amikor egész mondatokat kell eljátszaniuk. Ezek lehetnek közmondások (Aki korán kel, aranyat lel, Aki másnak vermet ás...), dalok kezdetei (Minden kis kacsám, Új ember kell a földnek...), ismert könyvcímek (Kincses sziget, Útikalauz stopposoknak a galaxisba...), színdarabok (Rómeó és Júlia, Der Freischütz...) vagy mozifilmek (Elfújta a szél, Dirty Dancing...). A színjáték egyébként megtartja az alapforma szabályait. Jó szórakozást a kitaláláshoz, az előadáshoz és a találgatáshoz!

19. Lóverseny

A klasszikus!

Játékosok: kettőtől négyig

Anyag: „Lóverseny” játéktábla, játékosonként egy játékbábu, 1 dobókocka.

Legfeljebb négy személy vehet részt ebben a népszerű társasjátékban. Minden játékos kap egy játékgurát, és azt a kezdőmezőre helyezi. Minden versenyző úgy kapja meg a kezdőszámát, hogy az egyes sávokat 1-től 4-ig belülről kifelé haladva megszámozza. A zöldnek 1, a sárgának 2, a pirosnak 3, a kéknek 4. A kockával a kezdőszámok sorrendjében dobunk, és a lovak annyi mezőt lépnek előre, ahányat dobunk. Ha egy ló egy olyan mezőre kerül, ahol akadály van, az érintett játékosnak követnie kell a játék utasításait. Ha 4-nél kevesebb játékos van, ajánlott, hogy az egyik játékos 2 vagy akár 3 lovat is futtasson; ilyenkor minden lovával egyszer dob a kockával.

A mezők jelentése: Indulási mező: A lovak csak akkor indulhatnak, ha a saját kezdőszámukat dobták. (Ez a szabály közös megegyezéssel elhagyható).

6. mezőny: A ló az első akadálytól visszariad és kitör! Vissza a startmezőre!

19. mezőny: A zsoké jól átjut az akadályon, és továbbjuthat a 27. mezőre.

31. mező: A ló elesett! Minden más ló átmegy! Ha a ló már az utolsó helyen van, a játékos egyszer kimarad a dobásból.

42. mező: A ló túl rövidet ugrik, és nem jut át a falon. Vissza a 32-es mezőre.

52-es mező: Ez egy egyszerű ugrás volt! Tovább az 57-es mezőre!

58. mező: A ló az utolsó akadálytól visszariad. Új kísérlet az 53-as mezőről!

Ez a játék kibővíthető egy fogadási rendszerrel, így minden jelenlévő részt vehet benne. Felállítanak egy bukméket, aki az egyes fogadók egyéni összegeit beírja egy táblázatba. A fogadásokat a legnagyobb nyerési esélyekkel rendelkező lóra teszik meg. A lóverseny ezután a fogadásoktól függetlenül zajlik. A teljes összeget a játék után osztják szét a legsikeresebb fogadó vagy fogadók között a feltett összeg arányában.

20. Madárlakodalom

Egy kedvenc játék.

Játékosok: kettőtől négyig

Anyag: „Madárlakodalom” játéktábla, játékosonként 1 dobókocka, egy játékbábu.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Ez a játék a jól ismert népdal alapján készült. A játékban legfeljebb négy személy vehet részt. Minden játékos kap egy játékgurát. Aki a legmagasabb számot dobja, az kezdhet. A játék az 1-es mezőn kezdődik.

„Egy madárka lakodalmat akart tartani a zöld erdőben...”

A mezők jelentése:

5. A menyasszony iránti szerelemtől fellángolva a madár most az anyakönyvi hivatalba megy. Az anyakönyvi díjért a fogadóban tegyen egy forintot a kasszába! (Fillér vagy gyufa is használható számolóegységként).

10. A kicsik látják, mi történik ott, és gyorsan elénekelnek egy búcsúdalt. Neked is énekelned kell egy dalt, különben a korong nem tud tovább ugrani.

„A feketerigó volt a menyasszony, rózsakoszorút viselt...”

„A pacsirta, a pacsirta, ő vezeti a menyasszonyt a templomhoz...”

17. Az esküvői menet lassan közeledik, a koszorúslányok jobbra és balra vezetnek.

Itt kell várnod, drága gyermekem, amíg mindenki el nem megy.

„A fűrj, a fűrj, az volt a méltóságos káplán...”

22. A pap méltóságteljes léptekkel kíséri a jegyespárt.

Járd körbe háromszor az asztalt nehéz léptekkel: bumm - bumm - bumm.

24. A harangozó meghúzza a harangkötelet, de ideje nem sokáig tart. Itt a játékos tihetetlenül az orránál fogva húzza mindenki!

„A harkály, ő főzi a lakodalmat, és megessi a legjobb falatokat...”

27. A madár finom levest főz, és sok férget tesz bele. Le kell feküdnöd a földre, és úgy mozogj, mint egy férget!

„A libák és az antennák, ezek voltak a zenészek...”

31. Fuvalával, hegedűvel és harmonikával játsszák vidám tralalájukat. Ha most nem tudsz fűtyülni egy nótát, elő kell vened a zsebedből egy forintot.

„A páva büszke farkával vezeti a menyasszonyt az első táncra...”

36. Itt a képen látható, milyen keccsen járnak a pávák. A 39-ig előre lehet menni, de tovább nem, az túl kemény munka lenne.

„A lappantyú, a lappantyú, sok tréfát űz belőle...”

40. Ő maga nevet a legjobban, a szerencsétlen, kéjes arcába néz. Egy kis viccet kell mesélnie, a többiek csak nevetnek egyfolytában. „A karvaly, a karvaly, virágcserépet ad a menyasszonynak...”

44. A virágok csodás vörösben izzanak, a menyasszony félig örül. S mert a virágok oly szépek, tovább kell menni 29-re

„Az Uhuho, az Uhuho, lehúzza a redőnyöket...”

48. A menyasszony és a vőlegény most egyedül vannak a csendes kis szobájukban. A pár nem akarja, hogy zavarják őket, ezért a 41-esre lépnek.

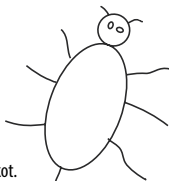
„A kakas jó éjt kukorékol, és a lámpát lekapcsolták...”

50. A játéknak vége, most már elmehetsz: Nem látsz semmit a sötétben. Aki itt az első az 50-en, azé az egész kassza.

21. Tetűjáték

Dobni és rajzolni!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, ceruza és papír minden játékosnak.



A játék célja:

Aki először rajzolja meg a tetűt, az nyeri a játékot.

A játék előkészítése és a játék menete:

Az asztal közepén minden játékos számára egy sablon található, amelyen a következő tetű képe látható, amelyet pontosan 13 vonalból lehet lerajzolni. Minden játékos választ egy számot 1 és 6 között, és felírja a jegyzettömbjére. Ezután sorban dobunk a kockával, minden játékosnak egy dobása van. Ha egy játékos az általa választott számot dobja, akkor a tetű 13 részének egyikét rajzolhatja a papírlapjára egy vonallal, először a törzset, majd a fejet, a szemeket, az antennákat, a lábakat és végül a farkat. Aki először fejezi be a tetűjét, az nyeri a játékot.

22. Chicago

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, előre egyeztetett számú sörälátét vagy hasonló.

A Chicago No. 2 az egyik legnépszerűbb kockajáték. Bármennyi ember játszhat. A kockákat sorban dobják. Minden játékos legfeljebb háromszor dobhat. Ha azonban egy fordulóban az első játékosnak az 1. vagy a 2. dobásnál viszonylag magas kockaösszeget ér el a következő játékosok az adott körben csak egyszer vagy kétszer dobhatnak. Az a játékos, akinek a legalacsonyabb kockaösszege van egy fordulóban, sörälátétet kap. Cserébe ő dobhat először a következő fordulóban. A játék így folytatódik, amíg az összes sörälátétet fel nem osztják. Innentől kezdve az adott körben „legmagasabb dobás” egy sörälátétet ad a „legalacsonyabb dobásnak”. Akinél a végén az összes sörälátét van, az elvesztette a játékot.

A dobások értéke a következőképpen alakul:

Az „1” = 100, a „6” = 60, minden más szám a normál értékének megfelelően számít. A legmagasabb lehetséges dobás tehát 300 (3 x az „1”). Ezt a dobást csak a „chicagói dobás” - 4, 5 és 6 - múlja felül. Ezt a dobást nem lehet felülmúlni.

23. Huszonegy

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka

Ez a kockajáték a „Quinze” egyik változata.

Az a játékos nyer, aki pontosan 21-et dob, vagy a legmagasabb értéket, ami alatta van. Az első kört 3 kockával, a második kört 2 kockával, a harmadik kört pedig 1 kockával játszunk. Aki 21-nél többet dob, az kiesik.

24. Ötös játék

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka

Minden játékosnak legfeljebb 10 dobása van. A cél az, hogy a 3 kockával minél előbb pontosan 5-öt érjen el. Az a játékos nyer, aki ezt a legkevesebb kockával éri el.

25. Lassú Heiner

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Minden játékos megnevez egy számot 1 és 6 között, majd megpróbálja ezt a számot a lehető leggyorsabban dobni. Az a játékos, akinek ehhez a legtöbb kockára van szüksége, a „Lassú Heiner”, és veszít. A játék megkezdése előtt eldönthetitek, hány kört szeretnétek játszani. Az a játékos, aki a legtöbbszor volt „Lassú Heiner” a végén, az az összesített vesztes.

26. A bolod egyes

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza

Mindegyik játékos felváltva, ötször dob a kockával. A dobott pontok számát feljegyzik. Aki azonban 1-et dob, annak azonnal abba kell hagynia a dobást. Csak az addig a pontig elért eredmény számít. Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legmagasabb az összerterke. Több forduló is rendezhetsz, és ezután határozhatod meg az összesített győztest.

27. A rossz három

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza

Minden játékos annyiszor dobhat kockát, ahányszor csak akar. A dobott pontok összeadódnak. Aki azonban „3-ast” dob, az elveszíti az ebben a körben szerzett összes pontját. Szóval fejezzétek be korán! Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte a meghatározott számú forduló után.

28. Meztelen veréb

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Minden játékos a jobb oldali szomszédjának dobja a kockát, akinek a jobb oldali szomszédja dobja a kockát. A szomszédé a dobott szám - egy kivétellel: aki 1-et dob (a meztelen veréb), annak egy pontot le kell vonnia az összpontszámából. Az a játékos nyer, akinek 6 forduló után a legtöbb pontja van.

29. Trumpf

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Az egyik játékos kockával dob, hogy meghatározza az „aduászt”. Ezt a számot lehetőleg nem szabad dobni. Ezután minden játékosnak 10 dobása van. Az a játékos nyer, aki nem dob „aduászt”. Az a játékos, aki a legkevesebb dobás után dobja az „aduászt”, veszít.

30. Menny és pokol

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, papír és ceruza.

Először is meghatározzuk a fordulóok számát, majd mindkét kockával sorban dobunk. Minden dobásnál a felső pontokat („mennysorság”) tizeseknek, az alsó pontokat („pokol”) egyeseknek kell értékelni. Például, ha valaki egy „6-ost” és egy „2-est” dobott, akkor a következőképpen számolunk:

1. „6” kocka felül = 60, „1” alul = 1; együtt 61.

2. „2” kocka felül = 20, „5” alul = 5; együtt 25.

A két kocka („menny és pokol”) összege **86**.

Az a játékos nyer, akinek a megadott számú forduló után a legmagasabb az összpontszáma.

31. Remélhetőleg 5!

Játékosok: kettő és több

Anyag: 2 dobókocka

Először a fordulóok számát határozzuk meg. Ezután sorban dobunk a kockákkal. Csak az ötösök (a „kis kéz”) számítanak 5 pontnak. A dupla ötös $5 \times 5 = 25$ pontnak számít.

Akinek a végén a legtöbb pontja van, az a nyer.

32. „Schluck Hansel”

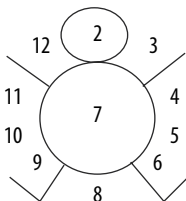
Játékosok: kettő és több

Anyag: 2 dobókocka, 4 számolóegység (fillérek, gyufa vagy hasonló).

A „Schluck Hansel” egy felső-bajorországi kockajáték, amely még ma is nagyon népszerű. Két kockával dobnak. Először a „Hansel”-t (lásd az ábrát) krétával felrajzolják az asztallapra. Minden játékos 4 kockát használhat játékonként. Most sorban dobnak a kockákkal, a két kockán dobott pontokat összeadják, és a „Jancsi” megfelelő számára egy számolóegységet helyeznek.

Ha a dobott szám már foglalt, a játékos összegyűjtheti az összeget, és átadhatja a kockát a mellette ülőnek. A „7” szám kivétel ez alól a szabály alól. Ebben az esetben az összes számegység a helyén marad. Ha egy játékos 4 számjegyet használt fel, kiesik.

Aki utoljára marad, az a győztes, és begyűjti az egész „Schluck-Hansel”-t.



33. Las Vegas

Egy igazi szerencsejáték.

Játékosok: kettő és több

Anyag: 3 kocka és játékosonként ugyanannyi számolóegység (pl. fillérek, gyufa, zsetonok stb.).

A Las Vegas egy tiszta szerencsejáték. Amire szükség van, az a kockaszerencse... A játékosok először megállapodnak a tétben (pl. 5 vagy 10 számolóegység), amelyet minden játékosnak minden játék előtt az asztal közepére kell helyezni. A kockákat ezután sorban dobják. Minden játékosnak két dobása van, amelyek a következőképpen alakulnak:

Az első dobás 2 kockával történik. A két dobás értékét összeadjuk.

A második dobás a harmadik kockával történik. Az első két kocka összegét most megszorozzuk a harmadik kocka értékével. Minden játékos megjegyzi a végeredményt (ezt le is lehet írni). Aki egy fordulóban a legmagasabb eredményt éri el, kiüritheti a „kasszát”. Az új tétet elhelyezzük, és új játék kezdődik...

Íme egy rövid példa ennek illusztrálására:

	1. dobás	2. dobás	Végeredmény
A játékos:	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
B játékos:	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
C játékos:	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

Ebben az esetben a B játékos nyerte volna a potot. Aki a legtöbb számolóegységgel rendelkezik egy meghatározott számú forduló után, az nyeri a játékot.

34. „Szultán”

Játékosok: kettő és több

Anyag: 1 dobókocka, 21 gyufa

A „Szultán” hasonló a „Piramis”-hoz, és szintén kockával játsszák. Aki „6-ost” dob, az a „szultán”, és ő diktálja a dobandó számokat a játékosársainak. Ha a dobás rossz, az érintett játékos előre meghatározott „büntetést” fizet a szultán kasszájába. Ha a dobás helyes, bónuszpénzt kap a szultán kasszájából. Aki „6-ost” dob, az a szultán helyébe lép, és megkapja a szultán „szultáni kincstárát” is.

35. legmagasabb házszám

Játékosok: kettő és több

Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza

A cél a legmagasabb házszám elérése. Mindenkinek 3 dobása van. Minden dobás után a játékosnak azonnal el kell döntenie, hogy a dobott szám a háromjegyű szám egyes, tízes vagy száz-as helyére kerüljön. Aki az elején egy „1-est” dob, az azt 1-eses helyére teszi.

Ha viszont először „6-ost” dob, akkor biztosan a száz-as helyre fogod tenni.

36. legalacsonyabb házszám

Játékosok: Kettő és több

Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza

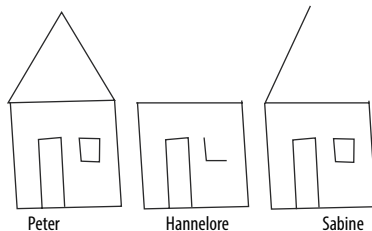
Ugyanaz a játék, de a jelek felcserélődnek. Az a játékos

37. Hkockaházak

Játékosok: kettő és több

Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza, valamint számolási egységek (fillérek, gyufa stb.).

Minden játékos választ egy szerencseszámot 1 és 6 között, és felírja azt. Ezután sorban dobnak a kockákkal. Aki a szerencseszámát dobja, az kihúzhatja a háza egy részét. Az a játékos nyer, aki elsőként húzza ki házának mind a 13 részét. A vesztesek minden egyes, a házukból még hiányzó sorért egy számolóegységet fizetnek a győztesnek.



Egy ház összesen 13 sorból áll. A tetőnek 2 vonala van, az alapszerkezetnek 4, az ajtónak 3, az ablaknak 4 vonala.

38. Kockazza ki a fákat

Balra, jobbra, egyenesen előre - a fákna haza kell menniük!

Játékosok: Három és több

Anyag: 3 dobókocka, 28 gyufa

A játék célja:

Minden játékos megpróbál minél gyorsabban megszabadulni a gyufáktól.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Először is, a gyufákat egyenletesen osztják szét minden játékos között. Ha marad belőlük, azokat félretesszük. Most sorban dobják a kockákat - mind a 3 kockával egyszerre. Minden játékos csak egyszer dobhat. Az egyes

kockákon lévő számok a döntőek. Minden dobott „1”-ért a jobb oldali szomszédhoz kerül egy gyufa, minden „2”-ért a bal oldali szomszédhoz kerül egy gyufa. Minden „6”-os kocka után egy gyufa vándorol a „házhöz”, azaz az asztal közepére kerül. Minden más értéknek (3-4-5) nincs jelentősége. Ha egy játékos már nem tudja teljes egészében kifizetni a tartozását, először egy „6-os”, majd egy „2-es”, végül egy „1-es” kerül kifizetésre. Ha nincs több gyufája, szünetet kell tartania, amíg a szomszédai ismét gyufát adnak neki. Az a játékos veszít, akinél az utolsó pálcá van, míg a többiek már a „házhöz” mentek.

39. Átkozott 66

Szerencsésnek kell lenned!

Játékosok: kettő és több

Anyag: 3 dobókocka

A játék célja:

A 66-os számot pontosan el kell érni.

A játék menete:

A kockákat sorban dobjuk, egyszerre 3 kockával. Minden játékosnak egy dobása van. Az összes résztvevő által dobott számokat folyamatosan összeadjuk. Ha a szám meghaladja a 60-at, akkor az a játékos, aki sorra kerül, csak egy kockával folytathatja. A cél a 66-os szám pontos eltalálása. Ha egy játékos dobása meghaladja ezt a végső számot, a következő játékos dobásait levonják az összegből, amíg az összeg ismét 66 alá nem csökken. Csak ezután adják össze újra a dobásokat. Ez addig folytatódik, amíg egy játékos a dobásával pontosan el nem éri a végső számot. Ekkor megnyeri a játékot. A kezdés előtt több fordulót is rendezhetünk. Az a játékos, akinek a végén a legtöbb győzelme van, az az összesített győztes.

40. gladlysmall

Szórakoztató kockajáték.

Játékosok: kettő és több

Anyag: 3 dobókocka, papír és ceruza.

A játék célja:

Aki nagyon gyakran dob „2-est” vagy „5-öst”, annak jó esélye van a nyérésre.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A kockákat sorban dobják. Minden játékos egyszer dobhat a 3 kockával. A dobott 3 kocka pontjait összeadjuk, és beírjuk az adott játékos játékos listájába. Ha „2-est” vagy „5-öst” dob, azt levonhatod az összegből. A mínusz értékek nem érvényesek, a legalacsonyabb érték a 0.

A játék vége:

Akinek a legalacsonyabb a végeredménye az előre meghatározott számú forduló végén, az a „Gerneklein”, és megnyerte a játékot.

41. Néró császár

Játékosok: kettő

Anyag: 3 dobókocka

Egy kirakós játék két játékosnak. Három kockát dobunk felváltva, amíg a két játékos egyike nem ér el „6-os” eredményt. Ez a játékos otthagya a hatost, és a maradék két kockával megpróbálja a lehető legmagasabb pontszámot elérni. Például, ha az első dobásnál egy „6”-ot dob, a második dobásnál pedig egy „5”-öt és egy „2”-t, a játékos elhagyhatja az „5”-öt, és csak a „2”-t javíthatja. Az utolsó dobást azonban mindkét kockával is elvégezheti. Az a játékos nyer, akinek a megállapodott hat dobás után a legtöbb pontja van.

42. Ugrás a vízbe

Játékosok: Három és több

Anyag: 1 dobókocka

A játék kezdetén az egyik játékos megnevez egy 30 alatti számot, majd az óramutató járásával megegyező sorrendben minden játékos sorban egyszer dob a kockával, és az eredményt mindig hozzáadják az előző dobások összegéhez. Ha egy játékos eléri vagy meghaladja a megnevezett számot, „vízbe ugrik”, és ki kell esnie. Előtte azonban meg kell neveznie a következő számot a következő „vízbe ugráshoz”. Ez a szám azonban nem lehet 30-cal nagyobb, mint az elsőként megnevezett szám. Ezután újra dobni kell a kockával, és a számokat össze kell adni. Aki eléri vagy meghaladja a második számot, annak szintén ki kell esnie. Ezután megnevezi a harmadik számot, amely a „vízbe ugrás” száma. A győztes az utolsó megmaradt személy.

43. Mind a kilenc

Fel és le - ki lesz az első, akinek sikerül?

Játékosok: kettő és több

Anyag: 2 dobókocka, 9 gyufa

A játék célja:

A második fázisban mindenki igyekszik minél gyorsabban megszabadulni a játék első fázisában megszerzett gyufáktól.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Az elején a 9 gyufát az asztal közepére helyezük. Minden játékos körönként egyszer dobhat mindkét kockával. Ha ezzel a dobással 9-nél több pontot kap, akkor annyi gyufát kell elvennie, amennyi a „9” felett van. A „10” esetén 1 pálcát, a „11” esetén 2, a „12” esetén pedig 3 gyufát vesz magához. Ha a dobás 9-es vagy alacsonyabb, a játékosnak nem kell semmit sem vennie, és a következő játékos van soron. Ez addig folytatódik, amíg az összes gyufát ki nem osztják. Most jön a játék második fázisa: minden játékos, aki nem kapott gyufát, kiesik. A kockadobás ugyanúgy folytatódik, mint az első fázisban – egy különbséggel: most a „9” fölött lévő pontokat fordítva pontozzuk, azaz a gyufákat vissza lehet tenni.

A játék vége:

Az a játékos nyer, aki elsőként szabadul meg a gyufáitól. A játéknak ezután vége.

44. Tíz alatt győzelem

Ki nyeri a legtöbb zsetont?

Játékosok: Három és több

Anyag: 3 kocka, 50 számlóegység (zsetonok, gyufa, fillérek stb.)

Először is, az összes számlóegységet egyenletesen osztják szét a játékosok között. Ezután kisorsolnak egy bankárt. Ez a személy dobja a kockát mindenki helyett a játék során, és feladata a nyeremények elosztása és az elveszett számlóegységek begyűjtése is. Ő határozhatja meg az egész játékra érvényes maximális tétet is. Minden játék előtt minden játékos – a bankár kivételével – megteszi a tétjét, azaz minden játékos annyi ellenegységet tesz le maga elé a készletéből, amennyit meg tud kockáztatni. Ezután a bankár dob először a három kockával. Ha ez kisebb, mint 10, akkor minden játékos megnyeri a tétje szerinti összeget. A bankárnak ki kell fizetnie. 10 ponttól kezdve a bankár nyer, és minden tétet behajt. A bank tulajdonosa 5 játék után átadja a bankot a következő játékosnak. Ha minden játékos egyszer volt bankár, a játéknak vége. A legtöbb zsetonnal rendelkező játékos nyeri a játékot.

45. A jó tíz

Helyezze el a kocka eredményeit helyesen!

Játékosok: kettő és több

Anyag: 3 dobókocka, papír és ceruza.

A játék célja:

Érje el a lehető legmagasabb kockaeredményeket, és ügyesen szorozza meg őket. Akinek ez sikerül, az nagyon közel van a győzelemhez!

A játék előkészítése és a játékmenet:

Az elején minden játékos a saját neve alá írja az 1-től 10-ig terjedő számokat. Ezután a három kockát felváltva dobják. Minden játékosnak körönként egy dobása van, amellyel 3 és 18 közötti kockaösszeget érhet el (a kockaértékeket összeadni!). Minden játékosnak az általa dobott kockaszámot a 10 szám valamelyike mögé kell helyeznie. A kettő között van egy jel, ami azt jelenti, hogy a két szám szorzatát kell képezni.

Íme egy példa ennek illusztrálására:

A játékos:	B játékos:
1 x 5 = 5	1 x 7 = 7
2 x 9 = 18	2 x 6 = 12
3 x 15 = 45	3 x 17 = 51
4 x 8 = 32	4 x 4 = 16
5 x 10 = 50	5 x 11 = 55
6 x 18 = 108	6 x 7 = 42
7 x 5 = 35	7 x 17 = 119
8 x 15 = 120	8 x 13 = 104
9 x 16 = 144	9 x 15 = 135
10 x 14 = 140	10 x 11 = 110
Összesen: 697	Összesen: 651

Ebben a példában az A játékos nyer.

A 10 forduló végén a 10 szám mögött minden játékos számára megjelennek a kockaösszegek és a kiszámított pontok. Ezeket a pontokat összeadjuk, hogy meghatározzuk a játékosok végső végeredményét. Az a játékos nyer, akinek a legmagasabb a végeredménye. A játék művészete abban áll, hogy a kockák eredményeit már a kezdetektől fogva a helyes számok mögé helyezzük, hogy a végén a legjobb összesített eredményt érjük el.

46. Páros vagy páratlan

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka

Azt, hogy a „páros” vagy a „páratlan” nyer, az dönti el, aki először dob a kockával a játék minden egyes fordulójában. Ezután egymás után mindkét kockát egyszerre dobja. „Páros” esetén mindkét kockának páros számokat kell mutatnia, pl. 2, 4 vagy 6. „Páratlan” esetén két páratlan szám nyer, pl. 1, 3 vagy 5. Ha több játékos is teljesíti ezt a feltételt, a legmagasabb összegű nyer. A győztes dönti el a következő fordulóban, hogy páros vagy páratlan lesz-e.

és elsőként ő dobja a kockát.

47. Takarítás

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 kocka, ceruza vagy kréta

Két kockát dobunk felváltva. Minden játékosnak egy dobása van. Az a játékos, akinek az egyik dobásánál a legalacsonyabb az összpontszáma, krétával vagy ceruzával rajzol egy pontot az asztalra vagy egy papírlapra. Ez azt jelenti, hogy 10 forduló után 10 pont van az asztalon. És most jön a „takarítás” ideje. A legmagasabb kockaösszeeggel rendelkező játékos most letörölhet vagy áthúzhat egy pontot. Az a játékos, aki az utolsó pontot is eltörli, megnyeri a játékot. Aki az első félidőben nem tudott pontot festeni, kiesik a „takarítás” során, és nem nyerhet.

48. Plusz-mínusz

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, 15-20 számolóegység játékosonként (fillérek, gyufa, stb.)

Minden játékos 15 (vagy megállapodás szerint több) számolóegységet kap. A játék kezdetét sorsolással döntik el. Az első játékos dob egy kockát, és azt az asztalra hagyja. Bal oldali szomszédja ezután dobja a második kockát. Ezután a különbséget kiszámítják, és a magasabb dobással rendelkező játékos minden egyes pont után, amennyivel többet dobott, egy számolóegységet kap a másik játékosától. A következő játékos ezután dob a kockával, és bal oldali szomszédjával ismét kiszámítja a különbséget. Ez így folytatódik sorban. Amint az egyik játékosnak nincs számolóegysége, ki kell esnie. Az utolsó játékos, aki a végén még megmarad, megnyeri a játékot. Addig is játszhatnak, amíg az előre megbeszélte számú forduló be nem fejeződik. Ekkor az a játékos nyer, akinek a legtöbb számolóegysége van.

49. Hatvanhat

Nem összetévesztendő a kártyajátékkal!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, 5 gyufa játékosonként

A játék célja:
 Ne te legyél az első, aki átlépi a 66-os számot.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Minden játékosnak egy dobása van, amelyben egyszerre dobja a 3 kockát. A dobás pontjait összeadjuk, és hozzáadjuk az előző játékos eredményéhez. Így az összpontszám egyre magasabb és magasabb lesz, és lassan megközeleli a bűvös számot, a 66-ot. Az a játékos, aki ezt a számot először eléri vagy meghaladja, veszít, és az 5 gyufájából egyet be kell fizetnie egy „kasszába”. A vesztes kezd a következő játékot. Ki nyeri ezt a játékot?

A szerencsétlen...?

A játék vége:
 Addig játszottok, amíg az egyik játékosnak nincs több gyufája. Akinek ekkor még mindig a legtöbb gyufája van, az a győztes.

50. Megosztás

Ki lesz az első, aki 10 pontot szerez?

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 kocka, 50 számolóegység (pl. fillérek, gyufa, zsetonok stb.).

A játék célja:
 Legyél az első, aki 10 számolóegységet nyer a kockadobással.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A játék kezdetén a számolóegységek az asztal közepére kerülnek. Most az első játékos elkezd dobni a kockával. Minden játékosnak két dobása van, az első 2 kockával, a másodikot egy kockával. Ha az első dobás végeredménye maradék nélkül osztható, a játékos kap egy számolóegységet. Az a játékos, aki először éri el a 10 számolóegységet, az a játék győztese.

51. Dupla

Egy népszerű kockajáték.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 kocka, 50 számolóegység (pl. fillérek, gyufa, zsetonok stb.).

A játék előkészítése és a játék menete:

A játék előtt 50 (vagy kevesebb, ha négynél kevesebb játékos van) számolóegység kerül az asztal közepére. Ezután megállapodnak egy bizonyos számú játékkörben. Most két kockát dobunk felváltva. Minden játékosnak 3 dobása van. Ha egy játékos duplát dob, azonnal megkapja az asztal közepén

lévő „potból” a dobott pontok számának megfelelő számú számolóegységet. Minden más dobásnak nincs jelentősége. Ha egy játékos három dobással nem ér el duplát, a következő játékos jön. A játék győztese az a játékos, aki megbeszélte számú forduló után a legtöbb számolóegységet nyerte.

52. Rejtett házzszámok

Játékosok: kettő és több

Anyag: 1 dobókocka

Ezt a játékot úgy játsszák, mint a „Legmagasabb házzszámot”. Az egyetlen különbség az, hogy a harmadik dobásnál a rejtett számot (az asztal felé néző számot) írják fel.

53. Festés

Játékosok: kettő és több

Anyag: 2 dobókocka

Mindkét kockát egyszerre dobják felváltva. A két dobott számot összeszorozzák. Az a játékos nyer, aki egy fordulóban a legmagasabb szorzatot éri el. Ő kezdhetik a következő kört.

54. Ikre

Játékosok: kettő és több

Anyag: 2 kocka, számolóegységek (pl. fillérek).

A két kockát felváltva dobjuk. Csak a „kettesek” kerülnek pontozásra. Akinek 10 forduló után a legtöbb „kettese” van, az a győztes, és annyi számolóegységet kap a többi játéktól, ahány „kettest” dobott.

55. Craps

A helyes előrejelzés döntő fontosságú.

Játékosok: kettő és több

Anyag: 2 kocka és minden játékosnak ugyanannyi számolóegység (pl. fillérek vagy hasonlók)

A játék célja:

Ha a megjósolt számokat dobja, nyerhet. De a kockájáték nem ilyen egyszerű...

A játék előkészítése és a játékmenet:

A kockával a legmagasabb számot dobva kiválasztanak egy játékos, aki elsőként veszi át a bankot. Ő egy előre egyeztetett számú játékot játszik a többi játékos ellen. A „bankár” megnevez egy 2 és 12 közötti számot, és erre a számról tesz fel egy számolóegységet, amelyet a „potba” tesz. Minden ellenfélnek együtt kell most ugyanannyi számolási egységet adjunk hozzá. Ha a „bankár” az első próbálkozásánál a megjósolt számot dobja, megnyeri a teljes tétet. Ha azonban nem találja el a megjósolt számot az első dobásnál, akkor addig kell folytatnia a kockadobást, amíg vagy eléri a megjósolt számot vagy az elsőként dobott számot. A nyerési esélyei azonban éppen fordítottak: ha a megjósolt számot dobja, akkor a teljes tétet elveszíti a többi játékosnak, akik a „potot” elosztják egymás között.

Ha viszont ismét eltalálja azt a számot, amelyet először dobott, akkor a teljes tétet begyűjtheti. A játék addig folytatódik, amíg minden játékos ugyanannyiszor nem lesz „bankár”. A legtöbb számolóegységgel rendelkező játékos nyeri a játékot.

56. Tizenegy magasra...

Egyszerű és vonzó!

Játékosok: kettő és több

Anyag: 2 kocka, ugyanannyi számolóegység (pl. fillérek vagy hasonlók) minden játékosnak.

A játék előkészítése és a játékmenet:

Először a játékosok megállapodnak egy alaptétben, amelyet minden játékos a „potba” (az asztal közepére) tesz. Ezután sorra dobják a kockákat. Minden játékosnak egy dobása van.

A két kocka kombinációi és így a két kocka által eredményezhető számértékek különböző jelentéssel bírnak:

1. tizenegy pont (6-5). Aki eléri ezt az összeget, kiürítheti az egész „potot”. Ezután minden játékosnak meg kell tennie az alaptétet.

2. tizenkét pont (6-6). Ez a dobás azt jelenti, hogy az érintett játékosnak meg kell dupláznia a potban lévő összeget.

3. tizenegynél kevesebb pont. Itt a 11 és a dobott kockák száma közötti különbséget kell kiszámítani. Az eredményt meg kell szorozni 5-tel, ami megadja azt az összeget, amelyet az adott játékosnak hozzá kell adnia a „pot” tétéhez.

Példa: Ha - a legrosszabb esetben - két „egyes” kerül dobásra, a különbség $11 - 2 = 9$. 5-tel szorozva az eredmény $9 \times 5 = 45$. Ez azt jelenti, hogy a játékosnak 45 számolási egységet kell hozzáadnia a tétéhez. Aki megbeszélte számú kör után a legtöbb számolóegységgel rendelkezik, az a győztes.

57. Vak szem

Játékosok: kettő és több

Anyag: 3 dobókocka

3 kockával dobunk. Minden játékosnak 1-3 dobása van. Minden dobáshoz mind a 3 kockát fel kell használni. A második dobás törli az első. Ki meri megtenni a harmadik dobást, amely érvényteleníti a másodikát? Ebben a játékban csak a kockák két oldalán lévő „3” és „5” pontok számítanak, a középső szem „vak”, ezért nem számít. Ezáltal a „3”-ból „2”, az „5”-ből pedig „4” lesz. Az a játékos nyer, aki körönként a legmagasabb eredményt éri el.

58. Kockaértékek kitalálása

Játékosok: kettő és több

Anyag: 3 dobókocka

Tegyük három kockát egymásra! Az a játékos nyer, aki a leggyorsabban bemondja a vízszintesen fekvő szemek összegét. Tegyük fel, hogy a legfelső kocka felismerhető pontszáma „6”. A megtippelni kívánt összeg helyes eredménye 15 lenne, amit úgy kapunk, hogy a 6-os számot kivonjuk a 21-es számból, ami mindig ugyanaz marad.

Itt egy próbajáték:

A felső kocka „6” alsó értéke	„1”
A második kocka felső értéke, pl.	„5”
A második kocka alsó értéke, pl.	„2”
A harmadik kocka felső értéke, pl.	„4”
A harmadik kocka alsó értéke, pl.	„3”
Összesen	15

30 TRÜKKÖS GYUFASZÁL REJTVÉNY

Megoldások az útmutató végén.

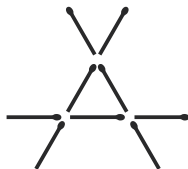
Játékosok: tetszőleges számú

Anyag: gyufa

A gyerekek csak felnőttek jelenlétében játszhatnak gyufás kirakósti!

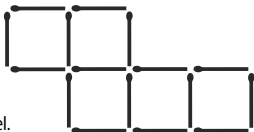
59.

Ez a szerkezet 9 gyufaszálból áll. Készítsetek 5 háromszögből álló mintát (amelyeknek nem kell egybevágónak lenniük, és egy lehet háromszög is) 4 fadarab átfordításával.



60.

Ehhez az öt egyenlő négyzethez tizenhat darab gyufára van szükséged. Készítsük egy négy egyforma négyzetszerű álló sort mindössze két gyufa áthelyezésével.



61.

Ez a kiegyensúlyozott figura kilenc gyufából áll. Ezek közül hármat megfordítva, alakítsuk át a struktúráját három rombuszból álló szimmetrikus struktúrává.



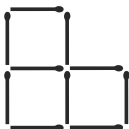
62.

Távolíts el három gyufadarabot úgy, hogy három háromszög maradjon!



63.

Ez a tíz gyufadarab három négyzetet alkot. Vegyél ki egy gyufadarabot, és cseréld fel a másik három helyét, hogy egy négyzetet és két paralelogrammát hozz létre!



64.

Amint láthatod, tíz darab gyufa elegendő ennek a szép háznak az építéséhez. Itt nyugat felől látjuk. Tegyük át két darab gyufát, hogy keletről is láthassuk!



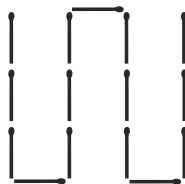
65.

Készíts öt négyzetet kilenc gyufával!



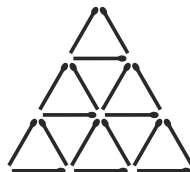
66.

Négy gyufadarabot mozgatva ez a kigyózó alak két négyzet alakúvá válik. Hogyan kell ezt csinálni?



67.

Itt öt azonos méretű háromszög jön létre, ha pontosan öt gyufadarabot távolítasz el.



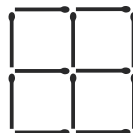
68.

Ebből a hatszögből két egyforma gyémánt keletkezik, ha két apró gyufadarabot áthelyez, és egy újat ad hozzá.



69.

Szép puzzle 12 darab gyufadarabból: Cserélj ki négy gyufadarabot úgy, hogy két különböző méretű négyzet jöjjön létre, amelyek nem érnek össze!



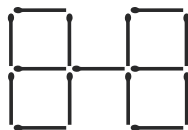
70.

Ha ezt az 5 négyzetszerű álló formánál hat gyufadarabot áthelyezünk, akkor már csak négy négyzet lesz, három kicsi és egy nagy.



71.

Ebből az alakzatból két gyufaszál megfordításával öt négyzetet kell létrehozni!



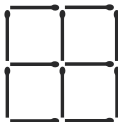
72.

Helyezz át öt gyufadarabot úgy, hogy ebből az ábrából két négyzetet képezzünk!



73.

Itt négy gyufát kell úgy mozgatni, hogy három négyzetet képezzenek!



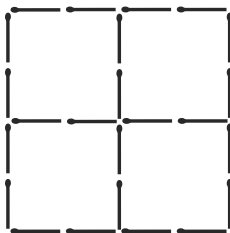
74.

Hogyan lehet ebből a 16 gyufából öt négyzetet létrehozni?



75.

Nyolc gyufadarab áthelyezésével és egy eltávolításával négy egyenlő hatszöget kell létrehozni.



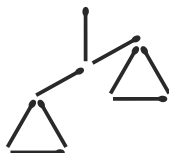
76.

Négy gyufadarabot helyeztek át, hogy szabályos keresztet alkossanak!



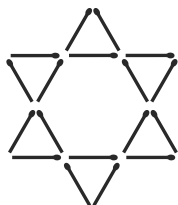
77.

Ahhoz, hogy ez a mérleg egyensúlyba kerüljön, mindössze hat gyufát kell áthelyezni.



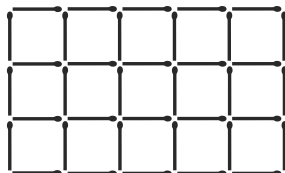
78.

Itt hat egyforma és szimmetrikus négyzetet kell létrehozni hat gyufaszál átrakásával.



79.

Távolítsd el 14 darab gyufadarabot, hogy hat egyenlő négyzetet hozzonsz létre!



80.

Hogyan vedsz ki a gyufát a központból anélkül, hogy hozzáérnél?

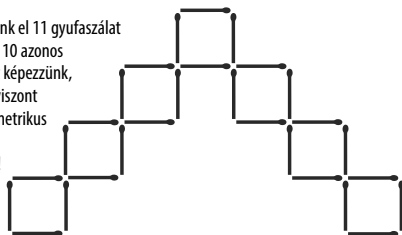


81.

Használd 12 gyufadarabot, hogy létrehozz egy csak derékszögekből álló dodekuszöget!

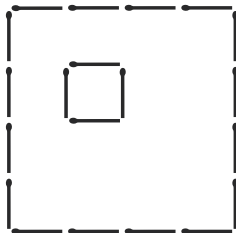
82.

Mozgassuk el 11 gyufaszálat úgy, hogy 10 azonos négyzetet képezzünk, amelyek viszont egy szimmetrikus alakot képeznek!



83.

Ez az ábra egy telket ábrázol egy házzal. Osszuk fel a telket 10 gyufával öt egyenlő parcellára!



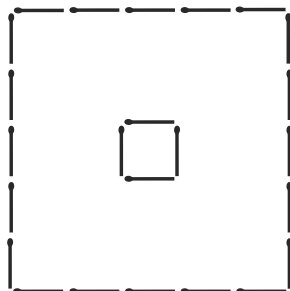
84.

Egy gyufával kevesebb, és a maradékkal együtt hat egyenlő, elkerített területet kell újra lefektetni!



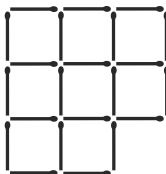
85.

Ezt a telket, amelynek közepén egy tavacska van, 20 darab gyufával nyolc egyenlő részre kell osztani.



86.

Helyezz el két fadarabot úgy, hogy hét egyenlő négyzet keletkezzen!



87.

Hogyan lehet 13 gyufaszálból tojást rakni? A gyufákat csak függőlegesen és vízszintesen lehet lerakni.

88.

Hogyan lehet egy ismert svájci íjászt 10 gyufával ábrázolni?

A gyufaszál rejtvények megoldása a hátoldalon!

ÖT NAGYSZERŰ ÍRÓJÁTÉK...

89. Város, ország, folyó...

Egy nagyon népszerű írásjáték.

Játékosok: ketten vagy többen

Anyag: Papír és ceruza minden játékosnak

Előkészítés és a játék menete:

Először is, minden játékos összesen 9 oszlopot készít a saját papírlapján, lehetőleg fekvő formátumban. Minden oszlop egy-egy kategóriát képvisel, és a megfelelő címet kapja. Minden játékos a következő 9 címszót írja fel címszavakat az oszlopok tetejére: Város, ország, folyó, hegy, növény, állat, foglalkozás, étel és keresztnév. Ezután az egyik játékos némán kiírja az ABC-t. Egy másik játékos játékos rövid idő elteltével felkiált: „Állj!“. Az a betű, amelyet a játékos a játékos abban a pillanatban gondolt, most kiáltja ki. hangosan. Ettől a pillanattól kezdve minden játékos hogy minden olyan kategóriához találjon egy kifejezést, amely a következővel kezdődik az említett betűvel kezdődik.

Egy példa:

Ha a „D“ betűt nevezték meg, a következő kifejezéseket lehet megtalálni: Dortmund, Németország, Duna, Dolomitok, Dotterblume, Dromedar, Dolmetscher, Dampfnudel, Doris.

Az a játékos, aki elsőként találja meg az egyes oszlopokhoz tartozó kifejezést. kiáltja: „Állj!“ Most már senki sem írhat tovább. Most az egyes játékosok összehasonlítják a szavakat. A játékos oszloponként felolvassa a szavát. Minden szóért, amelyet két vagy több játékos talált, 5 pontot kap. A megtalált szóért egyénileg találtál, 10 pontot kapsz. És ha egy kategóriához tartozó szót egyedül találsz meg, miközben a többi játékos egyike sem találta meg a szót. talált szót, akkor 20 pontot kapsz.

A játék vége:

Az előre egyeztetett számú forduló után minden játékos minden játékos megszámolja a pontjait. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

90. Töltött borjúmell

Egy nagyon népszerű írójáték.

Játékosok: kettő vagy több

Anyag: Papír és ceruza minden játékosnak

Játék előkészítése és játékmenet:

A „Töltött borjúmell“ egy ősrégi írásjáték, amely nagyszerű szórakozást nyújt gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt. Az egyik játékos a körben olyan főneveket mond, amelyekben lehetőleg nem szerepelhet V, W, X vagy Y. Minden játékos először betűről betűre írja le a szót függőlegesen felülről lefelé, majd ismét függőlegesen alulról felfelé, egy kis szökőzssel. A „Tadel“ szót így íránk:

T	L
A	E
D	D
E	A
L	T

Miután mindenki így leírta a szót, ki kell tölteniük a „borjú mellét“. Most soronként, a bal oldali betűvel kezdve, meg kell találniuk egy olyan főnevet, amely a jobb oldali betűre végződik. Példánkban öt főnevet vagy keresztnévet keresünk, pl. TEIL, ANTENNE, DREIRAD, EVA, LAUT Nem számít, hogy a „kitöltött“ szó hosszú vagy rövid, csak az a fontos, hogy a megfelelő betűvel végződjön.

Ha nem talál megfelelő szót egy résre, akkor hagyja üresen. Az első játékos, aki befejezte a „kitöltést“, azt mondja: „Stop!“. Most minden játékosnak abba kell hagynia az írást, bár a megkezdett szavakat be lehet fejezni.

Most jön a pontozás:

A szavak összehasonlítása úgy történik, hogy minden játékos soronként felolvassa a saját szavát. A két vagy több játékos által megtalált szavakért a játékos megkapja

5 pontot. Az egyénileg megtalált szóért 10 pontot kapsz. Ha pedig egy sorban egyedül találsz szót, miközben a többi játékos egyike sem talált, akkor 20 pontot kapsz.

A játék vége:

A játéknak akkor van vége, ha az előre egyeztetett számú kört lejátszották. Az a játékos nyeri a játékot, akinek az összesítés után a legtöbb pontja van.

91. Szavakat találni

Írójáték gyors gondolkodónak.

Játékosok: kettő és több

Anyag: Papír és ceruza minden játékosnak

A játék előkészítése és a játék menete:

Minden játékos kap egy papírlapot és egy tollat. Ezután az egyik játékos ki-mond egy szót, amelynek legalább 10 betűből kell állnia, pl. ENKELKINDER. Ezután az egyik játékos méri az időt, mert a következő 3 (vagy 4,5) percben minden játékosnak új szavakat kell alkotnia az alapszó betűiből - minél több, annál jobb. Minden típusú szó használható, de földrajzi kifejezések, rövidítések, nevek, tulajdonnevek és idegen szavak nem. Az újonnan képzett szavak bármikor rövidebbek lehetnek, mint az alapszó.

Azonban egyetlen betű sem fordulhat elő gyakrabban egy új szóban, mint magában az alapszóban. Milyen új szavakat lehetne létrehozni a mi példaszavunkból? EKEL, ER, KLEID, KINN, RINDE, EI, LEID, LIED, DER stb.

Itt a gyorsaság a lényeg, mert minél több szót talál a játékos, annál jobb.

Értékelés:

Amikor az idő letelik, a játékot kiértékelik. Az egyik játékos felváltva felolvassa az új szavakat. A többiek ellenőrzik, hogyők is megtalálták-e az egyik vagy másik szót. Ha igen, akkor minden ilyen szóért 5 pontot kapnak.

Ezenkívül a felolvasott szavak és a folyamat során felismert szavak áthúzásra kerülnek. Ha egy játékos olyan szót talált, amelyet senki más nem, akkor 10 pontot kap. Amikor az első játékos befejezte a felolvasást, a következő játékos felolvassa a még át nem húzott szavakat, és a többi játékos a fent leírtak szerint jár el. Ez így folytatódik sorban, amíg az összes játékos összes szava pontértéket nem kap. van kiválasztva.

92. Hosszú történet röviden!

A közmondásos játék.

Játékosok: kettő és több

Anyag: Papír és ceruza minden játékosnak

A közmondás lényege, hogy egy bonyolult témát rövid szavakba csomagolnak, hogy azonnal tudd, miről van szó. Ebben a játékban ez pont fordítva van. Minden játékosnak először eszébe jut egy jól ismert közmondás, de nem mondja ki hangosan. Ezután minden játékos megpróbálja a közmondást a lehető legbonyolultabb módon kifejezni: Az eredetileg tömör tényeket szószátyár módon kell előadni.

Íme egy példa:

„Egy meghatározatlan méretű mélyedés létrehozása a földben azzal a céllal, hogy az ásatás egy másik, az „ember” fajba tartozó lény számára gödörre váljon, nem egy esetben azzal jár, hogy a vállalkozás kezdeményezője maga válik sértetté azáltal, hogy megismeri a földben lévő lyuk legmélyebb pontját”.

Eredetileg ez azt jelentette:

„Aki másoknak gödört ás, maga is beleesik.”

Miután minden játékos átfogalmazta a saját közmondását, az új megfogalmazásokat felváltva hangosan felolvassák. Az első játékos, aki kitalálja a közmondást, egy pontot kap. Az a játékos nyeri a játékot, aki az előre meghatározott számú forduló után a legtöbb pontot gyűjti.

93. Hajókat elsüllyeszteni

Generációk óta ismert kétjátékos játék.

Játékosok: kettő

Anyag: kockás papír és 2 ceruza

A játék előkészítése és a játékmenet:

Minden játékos először két játémezőt húz a kockás papírlapjára, amelyeknek 10 mező magasnak és 10 mező szélesnek kell lenniük. Ez a két „tengeri csatamező” lehet egymás mellett vagy egymás alatt. A két mezőt vízszintesen az 1-től 10-ig terjedő számokkal, függőlegesen pedig az A-tól J-ig terjedő betűkkel kell felosztani, mint egy koordináta-rendszerben (lásd az ábrát). Minden játékos első mezője a „flotta mezője”. Minden játékos tehát ebbe a mezőbe húzza a flottáját. Ez egy „csatahajóból” (4 mező hosszú), két cirkálóból (egyenként 3 mező hosszú) és egy „csatahajóból” (4 mező hosszú) áll.

doboz hosszú), három torpedónaszád (egyenként 2 doboz hosszú) és négy tengeralattjáró (egyenként 1 doboz). Összesen 10 hajó van a „flotta mezőben”. Az egyes hajók nem érhetnek egymáshoz; legalább 1 mezőnek kell közöttük lennie. Egy hajó azonban érintheti a mező szélét. Csak a játékos tudja, hol kell megjelölnie hajóit, az ellenfél ezt semmilyen körülmények között nem láthatja. Az ábra az egy játékosra vonatkozó játék előkészítését mutatja, ahol a hajók elrendezése tetszőleges.

Most kezdődik a játék. Az első játékos megnevezi ellenfelének bármelyik mezőjét a két koordinátájának megadásával, pl. 1 - C vagy 5 - F stb. Az ellenfél ezután azonnal megnézi a „flotta négyzetét”, hogy hova ment ez a „lövés”. Ha egy hajót eltaláltak, azt kell mondania: „Találat!”. Ha a lövés egy üres mezőt talált el, azt mondja: „A vízbe lőttek”. Ha az összes mezőt eltalálta egy hajó, a játékosnak az utolsó találatnál azt kell mondania:

„Elsüllyedt!”. Az ellenfél válaszáól függően a játékos a második mezőre jegyzeteket készít. „Vízbe lövés” esetén a megfelelő mezőre keresztet kell tenni, és az ellenfél következik. Ha viszont találat születik, a megfelelő négyzetet kiszínezi, és a játékos megnevezhet egy másik négyzetet.

A játék vége:

Az nyer, aki elsüllyeszette ellenfele összes hajóját. Ő a legjobb admirális...

Itt van a két mező illusztrációja:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

HÉT BACKGAMMON VÁLTOZAT...

94. Puff

Egy jól ismert játék a középkorból.

Játékosok: kettő

Anyag: Backgammon tábla, 2 kocka és

15 fekete és 15 fehér dáma-korong játékosonként.

A játék célja:

A cél az, hogy mind a 15 korongot áttudjassd a játéktábla 24 pontjára, hogy elsőként játszhasd ki őket a túloldalon.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A játéktáblát kirakjuk, és mindkét játékos kap 15 korongot, amelyek a játék kezdetén a játéktáblán kívül vannak. Most felváltva dobunk a kockákkal.

Az a játékos kezdhet, akinek a legmagasabb száma van. Mivel a játékosok egymással szemben ülnek, az egyik játékos 1-től 24-ig, a másik 24-től 1-ig jártsza ki a figuráit. Mindig mindkét kockával egyszerre dobunk. A figurák a dobott számokra szerint kerülnek a helyükre. Ha például egy „2” és egy „5” esik, akkor az egyik korong a 2. mezőre, a másik pedig a 5. mezőre kerül. Dupla esetén (mindkét kocka ugyanazt a számot mutatja) nem csak a felső pont számít, hanem az alsó pont is. Ebben az esetben 4 korong kerülhet játékba. Például 6-os duplázás esetén 2 korong a 6. pontra és 2 korong az 1. pontra kerül. A duplázás után másodszor is dobhatunk kockát. Egy pontra tetszőleges számú azonos színű korong kerülhet.

Két vagy több korong egy ponton egy sávot alkot. Egy sáv által elfoglalt sort az ellenfél nem foglalhat el. Azonban meg lehet számolni és át lehet ugrani. Ha egy játékosnak több sávja van egymás után, azok hidat alkotnak. Egy ilyen híd a méretétől függően rendkívül nehéz lehet az ellenfél számára, mivel alacsony pontszámmal nem biztos, hogy át tudja ugrani. Ha egy játékosnak az összes korongját elhelyezte, akkor a cél irányába léphet előre, azaz az egyiket a 24-es mező irányába, a másikat az 1-es mező irányába. Rajta múlik, hogy a két kocka pontjait összeadja-e és csak egy koronggal lép előre, vagy mindkét kocka esetében egy-egy koronggal lép előre.

Fontos! Ha 2 figurával mozgatsz, mindig az alacsonyabb számot kell először mozgatni. Ha például egy „2-es” és egy „5-öst” nem tudsz mozgatni, mert a megfelelő mezőt az ellenfeled elfoglalta, az „5-ös” is elveszett! Ha viszont a „2”-t húzhatod, de az „5-öst” nem, akkor csak az „5”-t veszíted el. Ugyanez vonatkozik a párosításra is. A dupla alsó oldala nem húzható, ha a felső oldalt nem használták ki teljesen. Ha azonban a felső oldalt teljes mértékben kihasználható, az alsó oldalt nem kell teljes mértékben kihasználni. Ha helyezés vagy lépés közben olyan pontra érkezik, amelyen már van egy ellenfél korongja, akkor azt leütheti, és a saját korongjaival helyettesítheti.

Az ellenfél több bábuját is leütheted egy lépéssel. Ha például egy „2-es” és egy „6-os” dobssz, és a 2. és a 6. sarkon is (a saját korongodból számolva) egyetlen ellenfeled korongja áll, mindkét korongot eltávolíthatod a mezőről.

Ha egy játékosnak saját, a játékmezőn kívül lévő bábuja vannak, nem léphet tovább egy másik bábuval, amíg a bábukat vissza nem hozta a játékbá.

A játék vége:

Amint az összes bábu megérkezett a tábla utolsó negyedébe (19-24 vagy 6-1), megkezdődik a kijátszás. A 15 korongot pontosan az elhelyezéssel ellentétes módon „játszsz ki”. Az a játékos, aki először jártsza ki az összes korongot, megnyeri a játékot.

95. Taiga-Puff

A Puff orosz változata.

Játékosok: kettő

Anyag: Backgammon tábla, 2 dobókocka,

15 sötét és 15 fehér korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A normál puff szabályai a következő változtatásokkal érvényesek:

Ha egy játékos 2 korongot helyezett el, eldöntheti, hogy azonnal lépni akar-e, vagy további korongokat rak-e le. Ha egy korongot leütöttek, először vissza kell helyezni, mielőtt továbbléphetne a többi koronggal. A játék minden más szabálya, mint például a helyezés, a mozgás, a leütés stb. ugyanaz marad, mint a Puffban.

96. Hosszú puff

Mindkettő ugyanabba az irányba menetel!

Játékosok: kettő

Anyag: Backgammon tábla, 2 dobókocka,

15 sötét és 15 fehér korong.

A normál puff egy változata az úgynevezett hosszú puff. Itt mindkét játékos az 1-es helyről indul, és a 24-es helyig játszik.

A játék minden egyéb szabálya, mint például a fogadás, a sorsolás, a verés, a kettős szabály és a kijátszás, megegyezik a fent leírtakkal.

97. Toccadille

A puff játék egy másik változata.

Játékosok: kettő

Anyag: Backgammon tábla, 2 dobókocka,

15 sötét és 15 fehér korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A játékot a Puffhoz hasonlóan játszák. Kezdetben minden korongot a játéktáblán kívül helyezzünk el. A duplákat itt csak egyszer rakjuk le (azaz csak a felső látható pontokat). Minden egyes duplázás után újra dobni kell a kockával. A saját fogadási oldalon nem lehet sávokat kialakítani. Ez alól csak a 12. és 13. pont, az úgynevezett huck-pontok jelentenek kivételt. Ezekre a buckapontokra tetszőleges számú korong helyezhető, de soha nem egyetlen egy. Egy púpot tehát kezdetben csak egy sáv foglalhat el. Egy játékos nem léphet be az ellenfél oldalán lévő púpjába (az idegen púpjá). Ha azonban olyan számot dob, amely miatt az ellenfél púpját kell elfoglalnia, akkor minden dobásból levonhat egy pontot, és átmehet a saját púpjára. (De csak akkor, ha a saját púpját egyetlen más koronggal sem tudja elérni). A Toccadille játékban a leütött korongokat nem távolítják el a tábláról, hanem jelzőkkel jelölik meg őket. Tehát ha egy ellenfél egy korongja leütésre kerül, akkor a helyén marad, és egy korong kerül az 1. négyzet lábához jelölőként. Minden egyes további üttött koronggal a jelölő egy ponttal arrébb kerül. Az is lehetséges (mint a Puff esetében), hogy egyszerre az ellenfeled korongját is elfoglald. Ekkor a megfelelő pontokat is meg lehet jelölni a jelölővel. Aki először éri el a 12. pontot a jelölőjével, az nyert. Ha az ellenfél még nem lépte át a 6. pontot, a győzelem duplán számít. Ha viszont az ellenfél még nem lépte át a 3. pontot, a pontszám megháromszorozódik, ha pedig még nincs jelzője a táblán, a pontszám megnégyszereződik.

98. Cikk-cakk

Játékosok: kettő

Anyag: Backgammon tábla, 2 dobókocka,

15 sötét és 15 fehér korong.

Ebben a játékban a két kockát felváltva dobják. Minden játékos feladata, hogy 15 korongját a lehető leggyorsabban az első 6 pontozott mezőre helyezze.

Példa: Az első „3” és „5” dobásnál a játékos a 3. és az 5. mezőre helyez egy-egy korongot. Az ellenfél most „3”-at és „6”-ot dob. A játékos most visszaadhatja az ellenfél 3-as korongját a tulajdonosának, és az 1. korongját a 3-as mezőre, a 2. kockáját pedig a 6-os mezőre helyezheti. Amíg egy kocka egy mezőn van, addig az nem védett. Az ellenfél megpróbálja kidobni az

ilyen korongokat, és egy, vagy ha lehet, két koronggal elfoglalni ezeket a mezőket, mivel egy olyan mezőt, ahol legalább 2 azonos színű korong van, az ellenfél már nem támadhat.

Ha mindkét kocka ugyanazt a számot mutatja (duplázás), ugyanazt a mezőt 2 azonos színű korong foglalhatja el. Egy mezőre tetszőleges számú azonos színű korong helyezhető. Ha mind a 15 korong az első 6 mezőre került, akkor a dobott pontok számával előrébb kerülnek, pl. ha egy „3-ast” és egy „5-öst” dobunk, akkor az egyik korong 3 mezőt, a másik 5 mezőt lép előre. Az is lehetséges azonban, hogy csak egy korong 8 mezőt lép előre. Ha mind a 15 korong ilyen módon elérte az utolsó 6 mezőt, akkor elkezdhetitek a saját korongjaitokat kikockázni. Például, ha még mindig az ötödik utolsó mezőn vannak korongok, és egy „3”-ast és egy „6”-ost dobunk, akkor az a játékos, akinek az első korongja az ötödik utolsó mezőn van, 3 mezőt léphet előre, miközben a második korongot kiveszi a játékból. Az utolsó 6 mezőn a dobott számokat nem szabad összeadni. Az eldobott kockának

Egy eldobott korongot a tulajdonosnak mindig vissza kell játszania, és a saját korongok kigurítása mindaddig folytatódik, amíg az eldobott korongok az utolsó mezők egyikére nem kerülnek. Az a játékos nyer, aki először gurítja ki az összes korongját. Az ellenfelet nagymértékben meg lehet akadályozni a saját korongok ésszerű blokkolásával és óvatos mozgásával.

99. Revertier

Kicsit nehezebb, de izgalmasabb is, mint a Puff!

Játékosok: kettő

Anyag: Backgammon tábla, 2 dobókocka,
15 sötét és 15 fehér korong.

A fő mozdulatokban Revertiert is úgy játsszák, mint a Puff-ot. Azonban minden korongot az első pontra kell felhelyezni. Mivel azonban (a Toccadille-hoz hasonlóan) a saját oldalon nem lehet sávot felépíteni, kivéve a púpokát, különösen nehéz a leütött korongokat elhelyezni. A felrakáshoz mindig szabad mezőket kell találni. Egyébként a Puff szabályai érvényesek.

100. Backgammon

A puff angolszász formája.

Játékosok: kettő

Anyag: Backgammon tábla,
2 dobókocka, 15 sötét és 15 fehér korong.

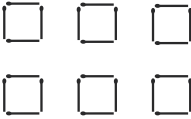
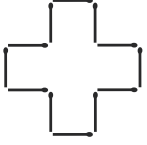
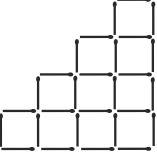
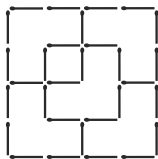
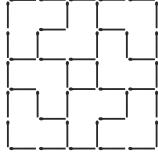
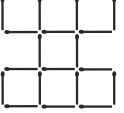
A „Puff” játék itt nem annyira ismert. Mi általában backgammonnak hívjuk.

A fő különbség a backgammon és a puff között a korongok elhelyezésében van. A backgammonban a korongokat nem kockadobással helyezik el, hanem a játék megkezdése előtt a táblán a következő séma szerint:

A játékos 2 korongot tesz az 1. pontra
5 korongot a 12-es pontra
3 korongot a 17-es pontra
5 korongot a 19-es pontra

A B játékos 2 korongot tesz a 24. pontra
5 korongot a 13-as pontra
3 korongot a 8-as pontra
5 korongot a 6-os pontra.

A játék többi része ugyanaz, mint a puff. (Lásd a 94. számot)

79. 	80. 	81. 	82. 
83. 	84. 	85. 	86. 
87. EINEI	88. TELL		

1. Simplemente, ¡no te emociones!

Uno de los juegos familiares más populares.

Jugadores: De dos a cuatro

Material: Plan de juego, „No te emociones“, 4 conos de Halma del mismo color para cada jugador y 1 dado.

Objetivo del juego:

Cada jugador intenta ser el primero en colocar sus 4 conos en las 4 casillas objetivo tirando los dados con suerte y moviéndolas con habilidad.

Preparación y desarrollo del juego:

Cada jugador coloca sus 4 conos en las casillas de las esquinas del mismo color. A continuación, cada jugador hace una tirada por turno. El jugador con el número más alto empieza.

Mientras no tengas todavía una figura en juego, puedes tirar los dados tres veces para conseguir un „6“.

Cada vez que un jugador saque un „6“, puede poner una ficha en juego y volver a tirar el dado. Con la segunda tirada después del „6“, hay que despejar la casilla de salida („S“), es decir, mueves tu ficha en la dirección de la flecha tantas casillas como puntos hayas sacado con el dado. Si llegas a una casilla que ya está ocupada por una ficha del adversario, puedes eliminarla.

Ésta, se devuelve a su casilla de la esquina y sólo puede volver a ponerse en juego cuando su propietario saque un „6“. Las fichas propias y ajenas pueden saltarse, por lo que se cuentan las casillas saltadas.

Las cuatro casillas marcadas con estrellas son zonas de descanso. No se pueden capturar fichas del adversario en estas casillas; sin embargo, se pueden saltar en cualquier momento. No puede haber más de una ficha sobre una zona de descanso.

Fin del juego:

El primer jugador que consiga colocar sus 4 fichas en las casillas objetivo es el ganador de la partida. Los demás jugadores pueden seguir jugando hasta que también hayan alcanzado el objetivo.

2. No te excites - 2 x 2

¡Eres más fuerte por parejas!

Jugadores: Cuatro

Material: Tablero de juego, „No te emociones“, 4 conos de Halma del mismo color para cada jugador y 1 dado.

Objetivo del juego:

En esta variante de „No te emociones“, los dos jugadores sentados en diagonal uno frente al otro juegan juntos e intentan ganar a los otros dos jugadores.

Preparación y desarrollo del juego:

Las fichas se colocan de la misma forma que en „No te emociones (1)“, y también se aplican las reglas básicas de este juego, con los siguientes cambios:

1. Dos colores de juego diagonalmente opuestos siempre juegan juntos como compañeros. Las parejas no pueden expulsarse mutuamente.
2. Si un adversario pasa por alto la posibilidad de descartarse, debe retirar su propia ficha del juego.
3. Dos socios pueden estar juntos en las zonas de descanso (casillas con estrella), pero sólo con una ficha cada vez. Estas casillas pueden ser saltadas por la otra parte.

Fin del juego:

Gana el juego la pareja cuyas 8 figuras alcancen primero las casillas objetivo.

3. Molino

Uno de los juegos de mesa más antiguos

Jugadores: Dos

Material: tablero de juego, „Molino“, 9 fichas negras y 9 blancas

Objetivo del juego:

Formar „molinos“ con tus propias fichas colocándolas y moviéndolas hábilmente, quitándole así tantas fichas a tu adversario que ya no pueda formar un „molino“ propio. Una segunda forma de ganar la partida es atrapar a tu adversario para que ya no pueda mover sus fichas.

Preparación y desarrollo del juego:

Cada jugador recibe 9 fichas de un color. Éstas se encuentran fuera del tablero de juego al principio. El campo de juego muestra 3 casillas, una dentro de otra, cuyos centros laterales están conectados. Esto crea un total de 16 líneas (de diferentes longitudes), cada una con tres „puntos“, que forman un „molino“ propio. Una segunda forma de ganar la partida es atrapar a tu adversario para que ya no pueda mover sus fichas.

Puntos de intersección. Al principio, ambos jugadores colocan por turnos una ficha en cualquier punto libre del campo de juego, empezando siempre por las „blancas“. (Dibuja los colores antes de la partida, cámbialos después de cada partida).

Cada jugador intenta formar un molino colocando 3 fichas en fila.

El adversario intenta impedirlo colocando fichas en medio.

Si, a pesar de todo, un jugador crea un molino, puede coger una de las fichas de su adversario del tablero, ¡pero no de un molino cerrado!

La ficha retirada del tablero es eliminada. Una vez colocadas todas las fichas, se realiza un movimiento, alternando con una ficha de punto a punto.

Al moverte, también intentas obtener molinos para poder tirar las fichas de tu adversario. Los molinos existentes se abren moviendo una ficha al siguiente punto libre y se cierran devolviendo la ficha a su punto inicial en el siguiente movimiento (o después).

Al cerrar un molino, siempre se puede retirar una ficha del adversario. Al abrir un molino, ¡asegúrate de que el adversario no pueda ocupar el punto abandonado!

Un **molino doble** o de pelizco es especialmente eficaz.

Dos molinos situados uno al lado del otro o uno encima del otro tienen una fichas en común, de modo que cada vez que se mueve esta fichas, un molino se cierra y el otro se abre al mismo tiempo. Por tanto, un molino de pelizco consta de 5 fichas.

Saltando

En cuanto a un jugador sólo le queden 3 fichas, puede saltar, es decir, cuando sea su turno, puede colocarse en cualquier punto libre sin tener que moverse paso a paso.

Por supuesto, esto facilita el bloqueo del molino del adversario y también la creación de tus propios molinos.

Fin del juego:

Si un jugador que sólo tiene 3 fichas pierde otras 3 fichas, pierde. El adversario ha ganado y puede entonces retirar todas sus fichas.

Una de las tácticas del juego consiste en atrapar las fichas de tu adversario: Intentas que tu adversario ya no pueda abrir un molino que haya colocado, o le impides que pueda mover una ficha. Si ya no puedes mover una ficha, también habrás perdido la partida. Este tipo de pérdida también puede producirse cuando las 9 fichas están colocadas al principio: si has bloqueado a tu adversario mediante una colocación hábil.

4. Damas

El juego de las damiselas en la Edad Media

Jugadores: Dos

Material: tablero de juego „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro

Objetivo del juego:

Un duelo estratégico en el que el objetivo es apoderarte de todas las fichas de tu adversario o encerrarlas y hacer que no puedan luchar.

Preparación y desarrollo del juego:

En primer lugar, los jugadores echan a suertes quién se queda con las fichas blancas y quién con las negras. A continuación, cada jugador coge las 12 fichas de su color y las coloca en las 12 casillas negras de las tres filas más exteriores de su lado del tablero. Las „blancas“ pueden iniciar el juego.

Tirando

Cada jugador mueve por turnos. Durante un movimiento normal, puedes mover una de tus fichas una casilla hacia delante en dirección diagonal, siempre sobre las casillas negras. Las casillas en las que se encuentra tu ficha o la de tu adversario no pueden estar ocupadas. No puedes mover hacia atrás con una ficha normal.

El golpe de las fichas

Si te encuentras con una ficha del adversario mientras te mueves y hay una casilla vacía (naturalmente negra) detrás de ella, puedes saltar sobre esta ficha y llevártela. Puedes continuar este salto y captura mientras las fichas de tu adversario se sucedan con un espacio vacío entre ellas. Esto te permite capturar varias fichas de tu adversario en un solo movimiento.

Importante: ¡No debes saltar sobre tus propias fichas!

Consigue una dama

Quien alcance la fila opuesta del adversario con una ficha recibe una dama. Esto se marca colocando una ficha de tu propio color que ya haya sido retirada sobre la ficha en cuestión. La reina es, por tanto, una „ficha doble“.

¿Qué puede hacer una dama?

1. Puede moverse todo lo que quiera en línea recta sobre las casillas negras libres, hacia delante o hacia atrás.

2. Puede capturar una o varias fichas, como de costumbre. Sin embargo, para poder capturar una ficha, la dama también puede „acercarse“ desde una distancia mayor. Esto significa que también puede haber varias casillas vacías en medio. Por tanto, una dama sólo puede ser detenida durante un movimiento por dos fichas contrarias en sucesión directa o por el borde del tablero.

3. Sin embargo, una dama puede ser capturada del mismo modo que una ficha normal.

Otras normas

Si un jugador que ha movido una ficha hacia delante pasa por alto que podría saltar por encima de una de las fichas de su adversario, éste puede arrebatársela fácilmente la ficha.

Fin del juego:

La partida termina cuando un jugador ha cogido todas las fichas de su adversario. Entonces, el jugador en cuestión ha ganado. Sin embargo, también puedes ganar bloqueando las fichas de tu adversario para que ya no puedan moverse.

También puedes conseguir unas tablas si, por ejemplo, a cada jugador sólo le queda una dama y ninguno de los dos quiere colocar su ficha de forma que pueda ser capturada por su oponente.

5. Dama del robo

Dama equivocada.

Jugadores: Dos

Material: tablero de juego „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro

En esta variante del juego de damas, para la que por lo demás se aplican las reglas normales de las damas, cada jugador intenta jugar sus fichas de tal forma que el adversario tenga que capturar el mayor número posible de fichas y con la mayor frecuencia posible.

El primer jugador que se quede sin fichas es el ganador.

6. Dama de la Pirámide

¿Quién puede reconstruir su pirámide más rápido?

Jugadores: Dos

Material: tablero de juego „Damas“,
10 fichas de color claro y 10 de color oscuro

Preparación y desarrollo del juego:

Ambos jugadores reciben 10 fichas del mismo color y las colocan en el tablero de la siguiente manera:

Las negras juegan en A1 - C1 - E1 - G1 - B2 - D2 - F2 - C3 - E3 y D4.

Las blancas juegan en B8 - D8 - F8 - H8 - C7 - E7 - G7 - D6 - F6 y E5.

El juego se desarrolla exclusivamente en las casillas negras.

El objetivo es desmontar tu propia pirámide movimiento a movimiento y reconstruirla en el lado opuesto.

Puedes avanzar por casillas individuales o saltar sobre tus fichas y las de tu adversario, de un salto o en una serie de saltos. Las fichas saltadas no se capturan, permanecen en el tablero.

Fin del juego:

El ganador es la primera persona que reconstruye su pirámide.

7. Dama ladrona

Jugadores: Dos

Material: tablero de juego „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro.

Antes de que empiece el juego, las fichas se colocan en las casillas oscuras como en un juego de damas. A continuación, las fichas se mueven alrededor de una casilla en dirección diagonal alternativamente.

Si golpeas una ficha del adversario mientras te mueves y la casilla detrás de ella está libre, puedes derrotarla saltando por encima de ella. También se pueden derrotar varias fichas del adversario, siempre que haya una casilla libre entre ellas. También es posible saltar por encima en zigzag. Sin embargo, las fichas saltadas no se eliminan, sino que permanecen en el tablero. La tarea consiste en llegar a las casillas de salida del adversario con tus propias fichas lo más rápidamente posible, o rodearlas para que no puedan moverse.

8. Batalla de calderas

Una emocionante batalla en el tablero de damas.

Jugadores: Dos

Material: tablero de juego „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro.

Preparación del juego:

Las fichas se colocan en 3 filas a cada lado del tablero como en un juego de damas normal, excepto en las casillas oscuras; no hay captura por salto. Sólo se mueve una casilla cada vez.

Cómo se juega:

Una o varias fichas del adversario deben quedar encerradas de modo que ya no puedan moverse. Pueden retirarse del tablero de juego si ya no hay conexiones con sus propias fichas, es decir, si sólo hay fichas del adversario a su alrededor y sólo hay respaldo desde el borde del tablero. Sin embargo, si una ficha encerrada y, por tanto, ya no movable, sigue siendo adyacente a una de tus propias fichas al menos en un lugar, aún no se considera „eliminada“.

Fin del juego:

Gana el jugador que haya conseguido arrebatar todas las fichas a su adversario encerrándolas hábilmente.

9. Dama romana

La versión italiana del juego de las damas.**Jugadores:** Dos**Material:** tablero de juego, „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro**Preparación y desarrollo del juego:**

Al igual que las damas alemanas, este tipo de juego, que se popularizó a finales del siglo XVI, se juega con 12 fichas cada uno. También en este caso, las fichas sólo pueden moverse hacia delante. Sin embargo, se aplican las siguientes reglas adicionales:

1. Las damas sólo pueden ser capturadas por las damas del adversario, pero no por las fichas simples, ¡hacia delante y hacia atrás, por supuesto!
2. ¡Capturar es obligatorio! Si hay varias formas de capturar, se aplica la siguiente regla: debes elegir siempre la ficha y el camino que te permitan capturar la mayor cantidad de fichas de tu adversario.

10. Dama inglesa

La versión inglesa del popular juego.**Jugadores:** Dos**Material:** tablero de juego, „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro**Preparación y desarrollo del juego:**

Lo interesante de este tipo de juego de damas es que la dama no sólo puede capturar hacia delante y hacia atrás en las líneas diagonales, sino que también puede hacerlo en las líneas horizontales y verticales.

Por lo demás, se aplican las reglas normales de las damas.

11. Dama francesa

¡Señora curiosa!**Jugadores:** Dos**Material:** tablero de juego, „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro

De nuevo, colocas 12 fichas como en el juego de damas alemán. Las fichas sólo pueden moverse hacia delante. Sin embargo, ¡sólo se pueden capturar hacia atrás! Las fichas que han avanzado hasta la línea de base del enemigo se transforman en damas, que pueden moverse hacia delante y hacia atrás y capturar.

Por lo demás, se aplican las reglas normales de las damas.

12. Hasami Yogui

Un antiguo y encantador juego de mesa japonés.**Jugadores:** Dos**Material:** tablero de juego, „Damas“, 8 fichas claras y 8 oscuras**Objetivo del juego:**

El primer jugador que coloque 4 fichas fuera de la línea de fondo en su propia fila es el ganador.

Preparación y desarrollo del juego:

Cada jugador recibe 8 fichas del mismo color y las coloca en los 8 espacios de la primera fila del tablero de juego.

Esta primera fila es la línea de base.

Las fichas se mueven alternativamente, una ficha cada vez en una dirección -hacia delante, hacia la izquierda, hacia la derecha y también hacia atrás-, pero nunca en diagonal como en las damas.

También puedes moverte a través de varias casillas en una dirección, siempre que estén libres. Sin embargo, debes detenerte ante una casilla ocupada. Si esta casilla está ocupada por tu adversario y la casilla de detrás está libre, puedes saltar sobre ella en tu siguiente turno, ¡en este caso no capturas!

Cada jugador intenta ahora formar una fila de cuatro con sus fichas y, al mismo tiempo, impedir que su adversario forme una fila de cuatro. Una fila de cuatro puede formarse horizontal, vertical y diagonalmente.

Sin embargo, ¡ninguna de las cuatro fichas puede estar en la línea base! Si consigues rodear una ficha del adversario con cuatro fichas tuyas (las casillas diagonales vecinas no cuentan), esta ficha rodeada puede ser retirada del tablero.

Fin del juego:

Gana la partida el jugador que consiga formar una fila de cuatro fichas adyacentes o que le quite al menos 5 fichas a su adversario.

13. Lobo y oveja

¿Quién es más listo, el lobo o la oveja?**Jugadores:** Dos**Material:** tablero de juego, „Damas“,
4 fichas de color claro y 1 de color oscuro**Preparación y desarrollo del juego:**

Uno de los dos jugadores recibe la ficha oscura. Es el lobo. El otro jugador recibe las 4 fichas de color claro. Tiene la oveja. El objetivo de la oveja es rodear al lobo y hacer que no pueda moverse. El lobo, por su parte, intenta romper la cadena de las 4 ovejas.

Las 4 ovejas se colocan en las 4 casillas oscuras de la primera fila. Al principio de la partida, el lobo se coloca en el lado opuesto, en la casilla oscura de la esquina de la primera fila. Sólo se juega en las casillas oscuras.

El lobo puede iniciar el movimiento. A su vez, cada jugador sólo puede realizar un movimiento cada vez, por lo que el jugador con la oveja es libre de decidir qué ficha utiliza para realizar su movimiento. El lobo puede moverse hacia delante y hacia atrás, mientras que la oveja sólo puede moverse hacia delante. No está permitido saltar.

El lobo gana si consigue atravesar la fila de ovejas. Las ovejas ganan si rodean al lobo para que no pueda moverse.

14. Ranas y sapos

¿Quién es más hábil saltando, las ranas o los sapos?**Jugadores:** Dos**Material:** tablero de juego, „Damas“,
3 fichas de color claro y 3 de color oscuro**Preparación y desarrollo del juego:**

Las fichas se colocan así:

Las 3 fichas de color claro se colocan en las casillas D8 - D7 - D6.

Coloca las 3 fichas oscuras en las casillas D3 - D2 - D1.

Ahora las fichas se mueven alternativamente, una casilla cada vez. Empiezan las blancas. Mientras sea posible, sólo puedes mover hacia delante, es decir, en dirección a tu adversario.

Las fichas contrarias también se pueden saltar, pero sólo si estás justo delante de ellas y la casilla de detrás está libre.

Si ya no es posible avanzar, el jugador debe retroceder o saltar. Gana el jugador que primero ocupe las 3 casillas iniciales del adversario.

15. Dama de la esquina

También conocida como „Dame-Halma“.

Jugadores: Dos

Material: tablero de juego, „Damas“,
9 fichas de color claro y 9 de color oscuro

Objetivo del juego:

Cada jugador intenta ser el primero en ocupar con sus fichas las 9 casillas de las esquinas oscuras del adversario.

Preparación y desarrollo del juego:

El tablero de damas se coloca de modo que ambos jugadores tengan cada uno una esquina con una casilla oscura delante. Las 9 fichas se colocan en las casillas oscuras.

1 ficha en la esquina y 3 fichas o 5 fichas en las dos filas de delante.

Te turnas para mover una ficha un espacio cada vez.

Puedes moverte hacia delante y hacia los lados, pero no hacia atrás. Las casillas claras y oscuras también pueden ocuparse como se desee. Las fichas contrarias pueden saltarse si la casilla de detrás está libre. Sin embargo, ¡no se pueden capturar! Tus propias fichas no se pueden saltar.

Fin del juego:

El ganador es el primer jugador que ocupa las 9 casillas del adversario.

16. Charada simple

Un juego que aportará un poco más de entusiasmo a cualquier fiesta.

Jugadores: Dos o más

Material: papel y lápiz

Aunque puedes jugar a la Charada por parejas, es mucho más divertido tener suficientes jugadores para formar dos grupos de igual tamaño. A cada grupo se le ocurre un número cualquiera de palabras (perro, nieve, seta, maleta, etc...) y las escribe en pequeños trozos de papel. A continuación, cada jugador hace por turnos la pantomima de los términos. No está permitido hablar ni escribir en el aire, y no se pueden utilizar ni señalar objetos. Un mimo del grupo A extrae un término del grupo B. Debe reproducirlo ante su propio equipo, que debe adivinarlo en un tiempo límite establecido. Lo ideal es un minuto. Para la evaluación, se anotan y se suman los segundos necesarios para adivinar los términos. El equipo contrario, que conoce el término respectivo, no revela nada, por supuesto. Una vez transcurrido el tiempo (independientemente de si se ha adivinado el término o no), una persona del grupo B interpreta un término que el grupo A ha ideado y escrito para sus compañeros adivinadores. Se permite exagerar las expresiones faciales y los gestos, se puede interpretar de forma muy imaginativa para que los demás adivinadores adivinen el término lo antes posible. Los adivinadores deben decir inmediatamente y en voz alta todas las posibilidades que se les ocurran. El equipo que haya jugado y adivinado mejor al final ¡es el ganador!

Ahora diviértete con este divertido juego, ideal para grupos grandes de 8 a 16 personas.

17. Charada doble

El tipo más popular de este juego clásico.

Jugadores: Dos o más

Material: papel y lápiz

Esta charada se juega según las mismas reglas que la „Charada simple“.

Sólo que los términos que hay que adivinar son más complicados. ¡Sólo se pueden utilizar palabras compuestas! Debe decidirse de antemano si se va a utilizar un número determinado de palabras o si el número puede variar a voluntad.

Algunos ejemplos:

Dos palabras:

Mesa redonda, Perro guía, casa rodante, juguete antiguo, escalera mecánica

Tres palabras:

Zapato de baile, Libro de texto, Anillo de compromiso, Caja de herramientas, Planta de interior

Cuatro palabras:

Cuchillo para cortar pan, Mesa de comedor grande, Estante para libros pesados, Recipiente para guardar comida

Para ello, el „mimo“ puede utilizar los dedos para indicar qué parte de la palabra está interpretando si está interpretando el término desglosado en partes individuales. Se permiten pequeñas ayudas como asentir con la cabeza cuando se haya adivinado una parte de la palabra u otros gestos correspondientes.

Requiere un poco de esfuerzo, ¡pero es aún más divertido!

18. Charada de refranes

¡Ahora se está poniendo muy difícil!

Jugadores: Dos o más

Material: papel y lápiz

A los demás jugadores se les exige una pantomima aún mejor cuando se trata de representar frases enteras.

Pueden ser refranes: A quien madruga, Dios lo ayuda. Cría cuervos y te sacarán los ojos. Más vale tarde que nunca. Ojos que no ven, corazón que no siente. Comienzos de canciones (En el mar la vida es más sabrosa) (La vida es más sabrosa). „Cielito lindo, de contrabando“ (Cielito lindo). „Despacito, quiero respirar tu cuello despacito“ (Despacito). „Libre como el sol cuando amanece, yo soy libre“ (Libre). Títulos de libros conocidos (El Quijote. Cien años de soledad. Don Juan Tenorio. El amor en los tiempos del cólera. Obras de teatro (Romeo y Julieta, El fantasma de la ópera...) o películas de cine: (Lo que el viento se llevó, Titanic, Matrix, Forrest Gump...).

Por lo demás, la Charada conserva las reglas de la forma básica. ¡Diviértete ideando, jugando y adivinando!

19. Carreras de caballos

¡El clásico!

Jugadores: De dos a cuatro

Material: tablero de juego, „Carreras de caballos“,
un cono de Halma por jugador y 1 dado.

Hasta cuatro personas pueden participar en este popular juego de salón. Cada jugador recibe una ficha de juego y la coloca en el campo de salida. Cada corredor recibe su número inicial numerando los carriles individuales del 1 al 4, de dentro a fuera. El verde tiene el 1, el amarillo el 2, el rojo el 3 y el azul el 4. Se tiran los dados en el orden de los números iniciales y los caballos avanzan tantas casillas como el número de puntos tirados. Si un caballo llega a una casilla con un obstáculo, el jugador afectado debe seguir las instrucciones. Si hay menos de 4 jugadores, se recomienda que un jugador haga correr 2 o incluso 3 caballos por él; entonces tira los dados una vez por cada uno de sus caballos.

El significado de las zonas:

Zona de salida: Los caballos sólo pueden salir si sale su propio número de salida. (Esta regla también puede omitirse de mutuo acuerdo).

Zona 6: ¡El caballo rehúye el primer obstáculo y se escapa! ¡Vuelve a la zona de salida!

Zona 19: El jinete supera bien el obstáculo y se le permite avanzar a la zona 27.

Zona 31: ¡El caballo ha caído! ¡Todos los demás caballos pasan! Si el caballo ya está en último lugar, el jugador deja de tirar los dados una vez.

Zona 42: El caballo salta demasiado corto y no supera el muro. Vuelve a la zona 32.

Zona 52: ¡Ha sido un salto espléndido! ¡Avanza a la zona 57!

Zona 58: El caballo rehúye el último obstáculo.

¡Nuevo intento desde la zona 53!

Este juego puede ampliarse con un totalizador, es decir, un sistema de apuestas, para que puedan participar todos los presentes. Se establece un corredor de apuestas que introduce las cantidades individuales de cada apostante en una tabla. Las apuestas se hacen al caballo con más posibilidades de ganar.

La carrera de caballos se celebrará independientemente de la operación de apuestas. Tras el juego, el importe total se distribuirá entre el apostante o apostantes más acertantes en proporción a la cantidad que hayan ingresado.

20. Boda de pájaros

Un juego popular.

Jugadores: De dos a cuatro

Material: tablero de juego, „Boda de pájaros“,
1 dado por jugador y un cono de Halma

Preparación y desarrollo del juego:

Este juego se basa en la conocida canción popular. En el juego pueden participar hasta cuatro personas. Cada jugador recibe una ficha de juego.

El que saque el número más alto puede empezar. La partida comienza en la zona nº 1.

„Un pájaro quería celebrar una boda en el bosque verde...“

El significado de los campos:

Nº 5 Inflamado de amor por la novia, el pájaro se dirige ahora al registro civil. ¡Paga un sello en la caja del registro en el bar! (También se pueden utilizar céntimos o cerillas como unidades de cuenta).

Nº 10 Los pequeños ven lo que ocurre allí y cantan rápidamente una canción de despedida. Tú también tienes que cantar una canción, de lo contrario tu ficha no podrá saltar más lejos.

„El mirlo era la novia, llevaba una corona de ruda...“

„La alondra, la alondra, conduce a la novia a la cereza...“

Nº 17 El cortejo nupcial se acerca lentamente, las damas de honor van delante por derecho y por favor.

Debes esperar aquí, querida niña, hasta que todos hayan pasado.

„El urogallo, el urogallo, ése era el digno capellán...“

Nº 22 Con paso digno, el sacerdote entrega hoy a los novios sus votos matrimoniales.

Da tres vueltas alrededor de la mesa con pasos pesados: bum - bum - bum.

Nº 24 El campanero tira de la cuerda de la campana, su tiempo no es largo. ¡Aquí, el jugador es increíblemente tirado de las narices por todo el mundo!

„El pájaro carpintero, cocina el banquete nupcial y se come todos los mejores bocados...“

Nº 27 El pájaro cocina una buena sopa y le pone muchos gusanos. Debes concentrarte ¡en el suelo y muévete como un gusano!

„Los gansos y las antenas, eso eran los músicos...“

Nº 31 Con flauta, violín y armónica tocan su alegre tralala. Si ahora no puedes silbar una melodía, tendrás que sacar un sello de tu bolsillo.

„El pavo real con su orgulloso cola conduce a la novia al primer baile...“

Nº 36 En la foto puedes ver con qué gracia caminan los pavos reales. Puedes avanzar hasta 39, pero no más allá, sería demasiado trabajo.

„El avefría, el avefría, hace muchas bromas sueltas...“

Nº 40 El mismo es el que más se ríe, el desgraciado, le mira a la cara lujuriosamente. Tiene que contar un chistecito, los demás se rien todo el tiempo.

„La abubilla, la abubilla, regala a la novia una maceta...“

Nº 44 Las flores brillan con un rojo maravilloso, la novia está medio muerta de contenta por ello. Y como las flores son tan bonitas, tienes que ir al 29.

„El Uhuhu, el Uhuhu, cierra las persianas...“

Nº 48 Los novios están ahora solos en su pequeña y tranquila habitación. La pareja no quiere que la molesten, así que pasa al nº 41.

„El gallo cantó ‚Buenas noches‘ y la lámpara se apagó...“

No. 50 La partida ha terminado, ya puedes irte:

No puedes ver nada en la oscuridad.

El primero que llegue a los 50, se lleva todo el cajero

21. Juego de los piojos

¡Tira los dados y dibuja!

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado, lápiz y papel para cada jugador

Ziel des Spieles:

Wer zuerst die Laus gezeichnet hat,
ist der Gewinner des Spieles.



Preparación y desarrollo del juego:

En el centro de la mesa hay una plantilla para todos los jugadores con la ilustración de un piojo, que puede dibujarse utilizando exactamente 13 líneas. Cada jugador elige un número entre 1 y 6 y lo anota en su bloc de notas. A continuación, se tiran los dados por turnos, y cada jugador tiene una tirada. Si un jugador saca el número que ha elegido, puede dibujar una de las 13 partes del piojo en su trozo de papel con una línea, primero el torso, luego la cabeza, los ojos, las antenas, las patas y, por último, la cola.

La primera persona que complete su piojo gana el juego.

22. Chicago

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados, un número previamente acordado de posavasos o similar.

Chicago nº 2 es uno de los juegos de dados más populares.

Puede jugar cualquier número de personas.

Los dados se tiran por turnos. Cada jugador tiene un máximo de tres tiradas de dados. Sin embargo, si el primer jugador de una ronda consigue un total de dados relativamente alto en su 1ª o 2ª tirada, todos los jugadores siguientes de esta ronda sólo podrán tirar una o dos veces.

El jugador con el total de dados más bajo en una ronda recibe un posavasos. A cambio, es el primero en tirar los dados para la siguiente ronda. El juego continúa así hasta que se hayan repartido todos los posavasos.

A partir de este momento, la „tirada más alta“ de una ronda da un posavasos a la „tirada más baja“. Quien tenga todos los posavasos al final ha perdido la partida. El valor de los puntos del dado es el siguiente:

Un „1“ = 100, un „6“ = 60, todos los demás puntos cuentan según su valor normal. Por tanto, la tirada más alta posible es 300 (3 x el „1“). Esta tirada sólo es superada por una „tirada de Chicago“: un 4, un 5 y un 6. Esta tirada no puede ser superada.

23. Veintiuno

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados

Este juego de dados es una variante del „Quinze“. Gana el jugador que consiga exactamente 21 puntos o el valor más alto por debajo de ese número. La primera ronda se juega con 3 dados, la segunda ronda con 2 dados y la tercera ronda con 1 dado. Cualquiera que supere los 21 puntos quedará eliminado.

24. Partida de cinco

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados

Cada jugador dispone de hasta 10 lanzamientos. El objetivo es alcanzar exactamente 5 puntos con los 3 dados lo antes posible. Gana el jugador que lo consiga con el menor número de lanzamientos.

25. El lento Heiner

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados

Cada jugador nombra un número entre 1 y 6 y luego intenta tirar este número lo más rápido posible. El jugador que necesite más lanzamientos es el „Lento Heiner“ y pierde. Puedes decidir antes del comienzo cuántas rondas quieres jugar. El jugador que haya sido el „Lento Heiner“ más veces al final es el perdedor absoluto.

26. El estúpido

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado, papel y lápiz.

Cada jugador lanza los dados por turnos, cinco veces cada uno. Se anota el número total de puntos obtenidos. Sin embargo, quien saque un „1“ debe dejar de tirar inmediatamente. Sólo cuenta el total obtenido hasta ese momento. El jugador con el total más alto gana la partida. También puedes organizar varias rondas y luego determinar el ganador final.

27. Los tres malos

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado, papel y lápiz.

Cada jugador puede tirar los dados tantas veces como quiera. Los puntos obtenidos se suman. Sin embargo, si sacas un „3“, pierdes todos los puntos que hayas conseguido en esta ronda. Así que ¡detente pronto! El ganador es el jugador que haya conseguido más puntos después de un número acordado de rondas.

28. Gorrión desnudo

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado

Cada jugador lanza los dados por su vecino de la derecha, al que tira los dados. El vecino se queda con el número tirado, con una excepción: quien

saque un „1“ (el gorrión desnudo) debe restar un punto de su total. El ganador es el jugador con más puntos después de 6 rondas.

29. Triunfo

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado

Un jugador tira los dados para determinar la „carta de triunfo“. Este número no debe lanzarse si es posible. A continuación, cada jugador dispone de 10 tiradas. Gana el jugador que no lance el „triunfo“. Pierde el jugador que lance el „triunfo“ tras el menor número de lanzamientos.

30. Cielo e infierno

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado, papel y lápiz.

En primer lugar, se determina el número de rondas y, a continuación, se tiran los dos dados por turnos. En cada tirada, los puntos de arriba („cielo“) se puntúan como dieces y los de abajo („infierno“) como unos.

Por ejemplo, si alguien ha lanzado un „6“ y un „2“, así es como se cuenta:

1er dado „6“ arriba = 60, „1“ abajo = 1; juntos 61.

2o dado „2“ arriba = 20, „5“ abajo = 5; juntos 25.

La suma de ambos dados („cielo e infierno“) es **86**.

Quien consiga la puntuación total más alta tras el número de rondas especificado será el ganador.

31. ¡Ojalá 5!

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados

Primero se determina el número de rondas. Luego se tiran los dados por turnos. Sólo los cinco (la „mano pequeña“) se cuentan como 5 puntos. Un doble cinco cuenta como $5 \times 5 = 25$ puntos.

Gana quien tenga más puntos al final.

32. „Schluck Hansel“

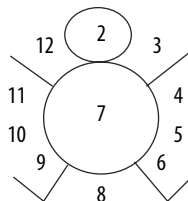
Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados, 4 unidades contadoras cada uno (céntimos, cerillas o similar).

„Schluck Hansel“ es un juego de dados de la Alta Baviera y sigue siendo muy popular allí hoy en día. Se lanzan dos dados. Primero se dibuja el „Hansel“ (ver ilustración) en el tablero con tiza. Cada jugador puede utilizar 4 unidades de recuento para cada partida. Ahora se tiran los dados por turnos, se suman los puntos obtenidos en los dos dados y se coloca una unidad de recuento en el número correspondiente del „Hansel“.

Si el número tirado ya está ocupado, el jugador puede recoger la cantidad y pasar el dado a la persona que tiene al lado.

El número „7“ es una excepción a esta regla. Todas las fichas del juego permanecen aquí. Si un jugador ha utilizado 4 fichas, queda eliminado. Quien quede el último es el ganador y recoge todo el „Schluck-Hansel“.



33. Las Vegas

Un auténtico juego de azar.

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados y la misma cantidad de unidades de recuento para cada jugador (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Las Vegas es un juego de puro azar. Lo que necesitas es la suerte de los dados... Los jugadores acuerdan primero la apuesta (por ejemplo, 5 o 10 unidades), que todos los jugadores deben colocar en el centro de la mesa antes de cada partida. A continuación, se lanzan los dados por turnos. Cada jugador dispone de dos tiradas, que se organizan de la siguiente manera:

La primera tirada se hace con 2 dados. Los dos valores del dado se suman.

La segunda tirada se realiza con el tercer dado. La suma de los dos primeros dados se multiplica ahora por el valor de este tercer dado. Cada jugador memoriza su resultado final (también se puede escribir como ayuda para la memoria). Quien consiga el resultado más alto en una ronda puede vaciar el „bote“. Se realiza la nueva apuesta y comienza una nueva partida...

He aquí un breve ejemplo para ilustrarlo:

	1ª tirada	2ª tirada	Resultado final
Jugador A:	3 + 4 = 7	2	7 x 2 = 14
Jugador B:	6 + 2 = 8	4	8 x 4 = 32
Jugador C:	5 + 3 = 8	1	8 x 1 = 8

En este caso, el jugador B habría ganado el bote.

Quien tenga más unidades de recuento tras un número acordado de rondas, gana la partida.

34. El „Sultán“

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado, 21 cerillas

„Sultán“ es similar a „Pirámide“ y también se utiliza con Se juega con un dado. El que saca un „6“ es el „Sultán“ y dicta los números que deben tirar sus compañeros. Si la tirada es errónea, el jugador paga una „multa“ predeterminada a las arcas del sultán. Si la tirada es correcta, recibe dinero extra de las arcas del sultán. Quien saque un „6“ sustituye al sultán y también recibe el „tesoro del sultanato“ del sultán.

35. Número de casa más alto

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado, papel y lápiz.

El objetivo es alcanzar el número de casa más alto. Cada uno dispone de 3 lanzamientos. Después de cada lanzamiento, deben decidir inmediatamente si el número lanzado debe colocarse en el lugar de las unidades, las decenas o las centenas de un número de tres cifras. Quien saque primero un „1“ lo colocará en el lugar de las unidades. En cambio, si tira primero un „6“, lo colocará definitivamente en el lugar de las centenas.

36. Número de casa más bajo

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado, papel y lápiz.

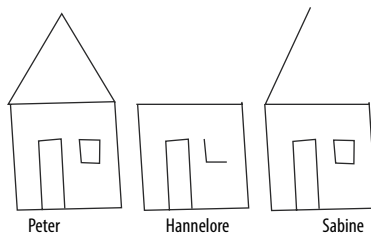
El mismo juego, sólo que con los signos invertidos. Gana el jugador que consiga reunir el número de casa más bajo con 3 lanzamientos.

37. Casas de dados

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado, papel y lápiz, así como unidades contadoras (monedas de céntimo, cerillas, etc.)

Cada jugador elige un número de la suerte del 1 al 6 y lo escribe. A continuación, se lanzan los dados por turnos. Cualquiera que saque su número de la suerte puede dibujar una parte de su casa. El ganador es el primer jugador que saque las 13 partes de su casa. Los perdedores pagan al ganador una unidad de cómputo por cada línea que aún falte en sus casas.



Una casa tiene un total de 13 líneas. El tejado tiene 2 líneas, la estructura básica 4, la puerta 3 y la ventana 4.

38. Dados de madera

Izquierda, derecha, todo recto: ¡la madera debe volver a casa!

Jugadores: Tres o más

Material: 3 dados, 28 cerillas

Objetivo del juego:

Cada jugador intenta deshacerse de sus palos lo más rápido posible.

Preparación y desarrollo del juego:

Primero, los palos se distribuyen uniformemente entre todos los jugadores. Si sobra alguno, se deja a un lado. Ahora se tiran los dados por turnos, con los 3 dados simultáneamente. Cada jugador sólo tiene una tirada.

Los números de cada dado son decisivos. Por cada „1“ tirado, una ficha va al vecino de la derecha, por cada „2“, una va al vecino de la izquierda. Por cada „6“, una ficha va a la „casa“, es decir, al centro de la mesa. Los demás valores (3-4-5) no tienen ningún significado. Si un jugador ya no puede pagar la totalidad de su deuda, primero se paga un „6“, luego un „2“ y finalmente un „1“.

Si te quedas sin madera, debes hacer una pausa hasta que tus vecinos te den madera de nuevo. El perdedor es el jugador que tiene el último trozo de madera, mientras que todos los demás ya se han ido a la „casa“.

39. Maldito 66

¡Tienes que tener suerte!

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados

Objetivo del juego:

Conseguir obtener el número 66.

Desarrollo del juego:

Los dados se tiran por turnos con 3 dados a la vez.

Cada jugador realiza un lanzamiento. Los números lanzados por todos los participantes se suman continuamente.

Si se supera el número 60, el jugador al que le toque puede continuar con un solo dado. El objetivo es llegar exactamente al número 66. Si la tirada de un jugador supera este número final, las tiradas del siguiente jugador se

restan del total hasta que el total vuelva a ser inferior a 66.

Sólo entonces se vuelven a sumar las tiradas. Esto continúa hasta que un jugador acierta exactamente el número final con su lanzamiento. Entonces gana la partida. Se pueden organizar varias rondas antes de empezar. El jugador que haya ganado más veces al final es el ganador absoluto.

40. Con mucho gusto

Un entretenido juego de dados.

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados, papel y lápiz

Objetivo del juego:

Si sacas un „2“ o un „5“ muy a menudo, tienes muchas posibilidades de ganar.

Preparación y desarrollo del juego:

Los dados se tiran por turnos. Cada jugador realiza una tirada de los 3 dados. Los puntos de los 3 dados de una tirada se suman y se anotan al jugador que ha lanzado en la lista de jugadores. Cualquiera que saque un „2“ o un „5“ puede restarlo del total. Los valores negativos no cuentan, el valor más bajo es 0.

Fin del juego:

Quien tenga el total más bajo al final de un número de rondas previamente acordado es el „Con mucho gusto“ y ha ganado la partida.

41. Emperador Nerón

Jugadores: Dos

Material: 3 dados

Un juego de puzzle para dos jugadores. Se lanzan tres dados alternativamente hasta que uno de los dos jugadores consigue un „6“. Este jugador deja el dado con el que ha sacado el 6 e intenta conseguir el resultado adicional más alto posible con otras dos tiradas de los dos dados restantes. Si, por ejemplo, la primera tirada es un „6“ y la segunda un „5“ y un „2“, el jugador puede dejar el „5“ y mejorar sólo el „2“. Sin embargo, también puede hacer la última tirada con ambos dados.

Gana el jugador que tenga el mayor número de puntos después de un número acordado de seises.

42. Salto al agua

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado

Al principio de la partida, un jugador nombra un número inferior a 30 y, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador por turno lanza el dado una vez, sumándose siempre los resultados al total de todos los lanzamientos anteriores. Si un jugador alcanza o supera el número nombrado, „salta al agua“ y debe ser eliminado. Antes, sin embargo, debe nombrar el siguiente número para el siguiente „salto al agua“.

Sin embargo, éste no podrá exceder del primer número en un máximo de 30. A continuación, se vuelven a tirar los dados y se suman. Quien alcance o supere el segundo número también debe ser eliminado. A continuación, nombra el tercer número, que es el número del „salto al agua“. El ganador es la última persona que queda.

43. Los nueve

Arriba y abajo: ¿quién será el primero en lograrlo?

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados, 9 cerillas

Objetivo del juego:

Todos intentan deshacerse de los palos que han adquirido en la primera fase del juego lo antes posible en la segunda fase.

Preparación y desarrollo del juego:

Al principio, los 9 palos se colocan en el centro de la mesa.

Cada jugador dispone de una tirada de ambos dados por ronda. Si con esta tirada alcanza más de 9 puntos, debe coger tantos palos (cerillas) como tenga por encima del „9“. Con un „10“ coge 1 palo, con un „11“ coge 2 y con un „12“ coge 3. Si la tirada es 9 e inferior, el jugador no necesita coger nada y es el turno del siguiente jugador.

Continúa así hasta que se hayan distribuido todos los palos.

Ahora llega la segunda fase del juego: todos los jugadores que no hayan recibido ningún palo quedan eliminados. La tirada de dados continúa como en la primera fase, con una diferencia: los puntos que ahora están por encima del „9“ se puntúan al revés, es decir, los palos se pueden volver a colocar.

Fin del juego:

El primer jugador que se deshaga de sus palos es el ganador. Se acabó el juego.

44. Menos de diez victorias

¿Quién gana más fichas?

Jugadores: Tres y más

Material: 3 dados, 50 unidades de recuento (fichas, cerillas, céntimos, etc.)

Primero, todas las unidades de recuento se distribuyen equitativamente entre los jugadores. A continuación, se elige o sortea un banquero.

Este jugador tira los dados por todos durante la partida y también tiene la tarea de distribuir las ganancias y recoger las fichas perdidas. También puede fijar la apuesta máxima, que se aplica a toda la partida.

Antes de cada partida, todos los jugadores -excepto el banquero- hacen sus apuestas, es decir, cada jugador coloca delante de sí tantas fichas de su reserva como crea que puede arriesgar. A continuación, el banquero realiza la primera tirada de los tres dados. Si ésta es inferior a 10, todos los jugadores ganan la cantidad que habían apostado. El banquero debe pagar. Si es 10 o más, la banca gana y cobra todas las apuestas. El banquero pasa la banca al siguiente jugador después de 5 rondas. Cuando todos los jugadores han sido banqueros una vez, se acaba el juego. El jugador con más fichas gana la partida.

45. Los diez buenos

¡Coloca correctamente los resultados de los dados!

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados, papel y lápiz

Objetivo del juego:

Consigue los resultados más altos posibles de los dados y multiplícalos hábilmente. ¡Quien lo consiga estará muy cerca de la victoria!

Preparación y desarrollo del juego:

Al principio, cada jugador escribe los números del 1 al 10 debajo de su nombre. A continuación, se lanzan los tres dados por turnos. Cada jugador dispone de una tirada por ronda, con la que puede conseguir un total de dados entre 3 y 18 (suma los valores de los dados!).

Cada jugador debe colocar el número que ha alcanzado detrás de uno de los 10 números. Se coloca una marca en medio, lo que significa que se debe formar el producto de los dos números.

He aquí un ejemplo para ilustrarlo:

Jugador A:	Jugador B:
1 x 5 = 5	1 x 7 = 7
2 x 9 = 18	2 x 6 = 12
3 x 15 = 45	3 x 17 = 51
4 x 8 = 32	4 x 4 = 16
5 x 10 = 50	5 x 11 = 55
6 x 18 = 108	6 x 7 = 42
7 x 5 = 35	7 x 17 = 119
8 x 15 = 120	8 x 13 = 104
9 x 16 = 144	9 x 15 = 135
10 x 14 = 140	10 x 11 = 110
Total: 697	Total: 651

En este ejemplo, gana el jugador A.

Al final de las 10 rondas, los totales de los dados respectivos y los productos calculados se muestran detrás de los 10 números de todos los jugadores. Estos productos se suman para determinar el total final de un jugador.

Gana el jugador con el total más alto.

El truco de este juego consiste en colocar los dados detrás de los números correctos desde el principio para tener el mejor resultado global al final.

46. Par o impar

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados

Si ganan los „pares“ o los „impares“ lo decide la primera persona que tira los dados antes de cada ronda del juego. A continuación, uno tras otro tiran los dos dados a la vez.

Con „par“, ambos dados deben mostrar números pares, por ejemplo, 2, 4 o 6. Con „impar“, ganan dos números impares, por ejemplo, 1, 3 o 5. Si varios jugadores cumplen esta condición, gana el total más alto. El ganador decide para la siguiente ronda si ganan los números pares o los impares y es el primero en tirar los dados.

47. Limpieza

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados, lápiz o tiza.

Se tiran dos dados por turno. Cada jugador hace una tirada. El jugador con el total más bajo en una tirada dibuja un punto en la mesa o en un trozo de papel con una tiza o un lápiz. Esto significa que después de 10 rondas hay 10 puntos sobre la mesa. Y ahora es el momento de „limpiar“. El jugador con el total de dados más alto puede ahora borrar o tachar un punto. El jugador que elimine el último punto gana la partida. Por cierto, quien no haya podido colorear un punto en la primera parte queda eliminado de la „limpieza“ y no puede ganar.

48. Más-menos

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados, de 15 a 20 unidades de recuento por jugador (céntimos, cerillas, etc.)

Cada jugador recibe 15 unidades de recuento (o más si así se acuerda). El inicio del juego se sortea. El primer jugador lanza un dado y lo deja sobre la mesa. A continuación, su vecino de la izquierda lanza el segundo dado. Entonces se calcula la diferencia y el jugador con la tirada más alta recibe una unidad del otro jugador por cada punto que tenga de más.

A continuación, el siguiente jugador tira el dado y vuelve a compensar la diferencia con su vecino de la izquierda. Así sucesivamente. En cuanto un jugador no tenga más unidades de recuento, debe abandonar. El último jugador que quede al final gana la partida.

También puedes jugar hasta completar un número de rondas previamente acordado. El jugador con más unidades de recuento es entonces el ganador.

49. Sesenta y seis

¡No confundir con el juego de cartas!

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados, 5 cerillas por jugador

Objetivo del juego:

No deberías ser el primero en cruzar el número 66.

Preparación y desarrollo del juego:

Cada jugador dispone de una tirada, en la que lanza los 3 dados simultáneamente. Los puntos de una tirada se suman y se añaden al resultado del jugador anterior. De este modo, el resultado total es cada vez más alto y se acerca lentamente al número mágico 66. El jugador que primero alcance o supere este número pierde y tiene que pagar uno de sus 5 palos en un „bote“.

El perdedor empieza la siguiente partida. ¿Quién será el desafortunado esta vez...?

Fin del juego:

Juegas hasta que alguien no tenga más palos. Quien siga teniendo más palos en este punto es el ganador.

50. Dividir

¿Quién será el primero en marcar 10 puntos?

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados, 50 unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:

Sé el primero en ganar 10 unidades de recuento tirando los dados.

Preparación y desarrollo del juego:

Al principio de la partida, las unidades de recuento se colocan en el centro de la mesa. Ahora el primer jugador empieza a tirar los dados. Cada jugador tiene dos tiradas, la primera con 2 dados, la segunda con un dado. Si el total de la primera tirada puede dividirse sin que quede un resto, el jugador en cuestión recibe una unidad de recuento.

El primer jugador que alcance 10 unidades de recuento es el ganador de la partida.

51. Doble

Un popular juego de dados.

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados, 50 unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Preparación y desarrollo del juego:

Antes de la partida, se colocan 50 fichas (o menos si hay menos de cuatro jugadores) en el centro de la mesa. A continuación, se acuerda un número determinado de rondas de juego. Ahora se tiran dos dados por turno.

Cada jugador dispone de 3 lanzamientos. Si un jugador tira un doble, recibe inmediatamente el número de unidades de recuento correspondiente al número de puntos que ha tirado del „bote“ del centro de la mesa. Todas las demás tiradas no tienen ningún significado. Si un jugador no consigue un doble con tres lanzamientos, le toca el turno al siguiente jugador.

El ganador del juego es el jugador que ha ganado más unidades de recuento tras el número de rondas acordado.

52. Números de casa ocultos

Jugadores: Dos o más

Material: 1 dado

Este juego se juega como „El número más alto de la casa“.

La única diferencia es que en la tercera tirada, se anota el número oculto (el número que mira hacia la mesa).

53. Multiplicar

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados

Los dos dados se tiran simultáneamente por turnos.

Los dos números lanzados se multiplican entre sí. El ganador es el jugador que consigue el producto más alto en una ronda. Puede empezar la siguiente ronda.

54. Gemelos

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos).

Los dos dados se tiran por turnos. Sólo puntúan los „doses“. El que tenga más „doses“ después de 10 rondas es el ganador y recibe de los demás jugadores tantas unidades de recuento como „doses“ haya sacado.

55. Dados

La predicción correcta es crucial.

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados y el mismo número de unidades de recuento (por ejemplo, céntimos o similares) para cada jugador

Objetivo del juego:

Si sacas los números previstos, puedes ganar. Pero los dados no son tan sencillos...

Preparación y desarrollo del juego:

Tirando los dados para obtener el número más alto, se elige a un jugador para que sea el primero en hacerse cargo de la banca. Juega un número previamente acordado de partidas contra los demás jugadores.

El „banquero“ nombra un número entre 2 y 12 y apuesta un número de unidades de recuento sobre este número, que coloca en el „bote“. Ahora, todos los adversarios deben sumar el mismo número de unidades de recuento.

Si el „banquero“ acierta el número pronosticado en su primer intento, gana la apuesta total. Sin embargo, si no acierta el número pronosticado en su primera tirada, debe volver a tirar, hasta que acierte el **número pronosticado** o el **primer número tirado**. Sin embargo, sus posibilidades de ganar son exactamente las contrarias: si acierta el número pronosticado, pierde la apuesta total ante los demás jugadores, que se reparten el „bote“ entre ellos.

Si, por el contrario, vuelve a acertar el primer número que sacó, puede cobrar el total de la apuesta.

La partida se juega hasta que todos los jugadores hayan sido „poseedores de la banca“ el mismo número de veces. El jugador con más unidades de recuento gana la partida.

56. El once alto...

¡Sencillo y atractivo!

Jugadores: Dos o más

Material: 2 dados, el mismo número de unidades de recuento (por ejemplo, céntimos o similares) para cada jugador

Preparación y desarrollo del juego:

En primer lugar, los jugadores acuerdan una apuesta básica, que cada jugador deposita en el „bote“ (centro de la mesa).

Ahora se tiran los dados por turnos. Cada jugador hace una tirada.

Las combinaciones y, por tanto, los valores numéricos que pueden resultar de dos dados tienen significados diferentes:

1. Once puntos (6-5). Quien alcance este total puede vaciar todo el „bote“. A continuación, cada jugador debe realizar la apuesta básica.

2. doce puntos (6-6). Esta tirada significa que el jugador en cuestión debe doblar la cantidad del bote.

3. Puntos menores que once. Aquí hay que calcular la diferencia entre 11 y el número de puntos obtenidos. El resultado se multiplica por 5, lo que da la cantidad que el jugador en cuestión debe añadir a la apuesta en el „bote“.

Ejemplo: Si -en el peor de los casos- salen dos „unos“, la diferencia es $11 - 2 = 9$. Multiplicado por 5, el resultado es $9 \times 5 = 45$, lo que significa que el jugador debe añadir 45 unidades de recuento a la apuesta.

Quien tenga más unidades de recuento tras un número acordado de rondas es el ganador.

57. El ojo ciego

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados

Cada jugador dispone de 1 a 3 tiradas. Se deben utilizar los 3 dados en cada tirada. La segunda tirada anula la primera. ¿Quién tiene el valor de lanzar el tercer lanzamiento que destruye al segundo?

En este juego, sólo se puntúan las dos caras del dado con los ojos, „3“ y „5“, por lo que el ojo central es „ciego“ y, por tanto, no cuenta. Esto convierte el „3“ en un „2“ y el „5“ en un „4“. Gana el jugador con la puntuación más alta por ronda.

58. Adivinar el valor de los dados

Jugadores: Dos o más

Material: 3 dados

¡Coloca tres dados uno encima del otro! Gana el jugador que sea más rápido en anunciar la suma de todos los puntos horizontales colocados boca abajo. Supongamos que el número de puntos reconocible en el dado superior es un „6“. El resultado correcto de la suma a adivinar sería 15, que se calcula restando el 6 del número 21, que siempre es el mismo.

Aquí tienes una audición:

El valor inferior del dado superior, „6“ es „1“

Valor superior del segundo dado, por ejemplo „5“.

Valor inferior del segundo dado, por ejemplo „2“.

Valor superior del tercer dado, por ejemplo „4“.

Valor inferior del tercer dado, por ejemplo „3“.

Total 15

30 COMPLICADOS PUZZLES CON CERILLAS

Resoluciones al final de las instrucciones.

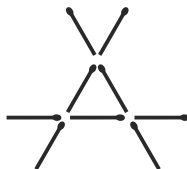
Jugadores: Cualquier número

Material: Cerillas

¡Los niños sólo pueden jugar a los rompecabezas de cerillas en presencia de adultos!

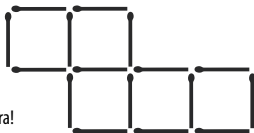
59.

Esta estructura consta de 9 cerillas. Haz un patrón de 5 triángulos (que no tienen por qué ser congruentes, y uno puede formar parte de otro) moviendo 4 cerillas.



60.

Se necesitan dieciséis fichas de madera para estos cinco cuadrados iguales. ¡Haz una fila de cuatro cuadrados idénticos doblando sólo dos trozos de madera!



61.

Esta figura equilibrada está formada por nueve cerillas. Dando la vuelta a tres de ellas, transformas la estructura en una simétrica formada por tres rombos o diamantes.



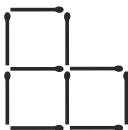
62.

Retira tres trozos de madera para que queden tres triángulos.



63.

Estos diez trozos de madera forman tres cuadrados. ¡Retira una ficha de madera e intercambia la posición de otras tres para crear un cuadrado y dos paralelogramos!



64.

Como puedes ver, diez trozos de madera bastan para construir esta bonita casa. Aquí la vemos desde el oeste. Coloca dos trozos de madera para que podamos verlo desde el este.



65.

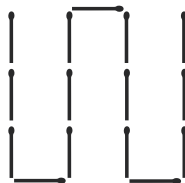
¡Haz cinco cuadrados con nueve cerillas!



66.

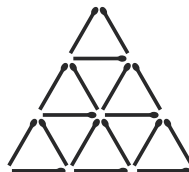
Esta figura serpentina puede convertirse en dos cuadrados moviendo sólo cuatro fichas de madera.

¿Cómo?



67.

Aquí se crean cinco triángulos del mismo tamaño si quitas exactamente cinco trozos de madera.



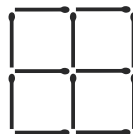
68.

Se crean dos diamantes idénticos a partir de este hexágono si cambias dos fichas de madera y añades una nueva.



69.

Un bonito puzzle con 12 palitos: Cambia cuatro trozos de madera de modo que se creen dos cuadrados de distinto tamaño que no se toquen.



70.

Si cambias esta cifra de cinco cuadrados a seis trozos de madera, sólo hay cuatro cuadrados, tres pequeños y uno grande.



71.

¡Hay que crear cinco cuadrados a partir de esta forma dando la vuelta a dos cerillas!



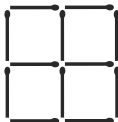
72.

Coloca cinco trozos de madera de modo que se formen dos cuadrados a partir de esta figura.



73.

Aquí, ¡hay que mover cuatro cerillas para que se formen tres cuadrados!



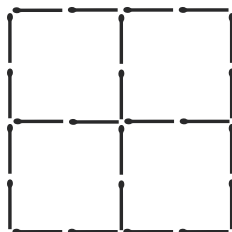
74.

¿Cómo puedes formar cinco cuadrados con estas 16 cerillas?



75.

Moviendo ocho fichas de madera y quitando una, se crearán cuatro hexágonos iguales.



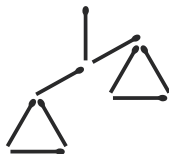
76.

¡Cuatro trozos de madera doblados para formar una cruz regular!



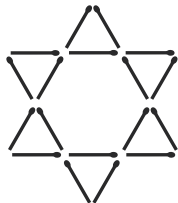
77.

Para equilibrar esta balanza, sólo hay que mover seis cerillas.



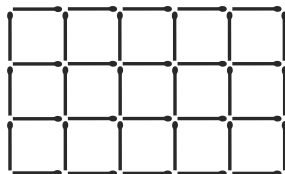
78.

Aquí hay que crear seis cuadrados idénticos y simétricos colocando seis cerillas.



79.

¡Retira 14 fichas de madera para crear seis cuadrados iguales!



80.

¿Cómo se saca la cerilla del centro sin tocarla?

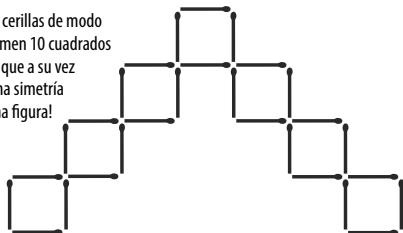


81.

¡Utiliza 12 fichas de madera para crear un dodecágono formado sólo por ángulos rectos!

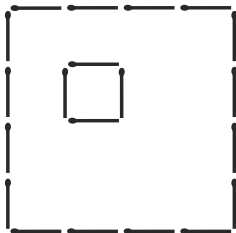
82.

Mueve 11 cerillas de modo que se formen 10 cuadrados idénticos, que a su vez formen una simetría ¡Forma una figura!



83.

Esta figura representa un terreno con una casa. ¡Divide la parcela en cinco parcelas iguales utilizando 10 cerillas!



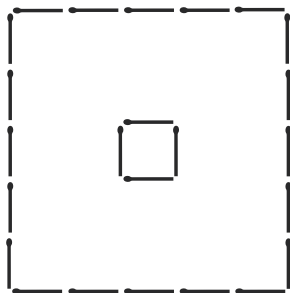
84.

Una cerilla menos, y con el resto, ¡se colocarán de nuevo seis zonas iguales y valladas!



85.

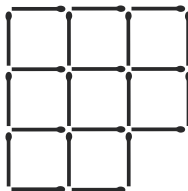
Este terreno con un estanque en el centro se dividirá en ocho secciones iguales utilizando 20 cerillas.



86.

Coloca dos trozos de madera uno alrededor del otro de modo que queden siete iguales

¡Se crean plazas!



87.

¿Cómo puedes poner un huevo con 13 cerillas?

Sin embargo, los palos sólo pueden colocarse vertical y horizontalmente.

88.

¿Cómo se puede representar a un famoso arquero de flechas suizo con 10 cerillas?

¡La solución al acertijo de las cerillas se encuentra en el reverso!

CINCO GRANDES JUEGOS DE ESCRITURA...

89. Ciudad, río...

Un juego de escritura muy conocido.

Jugadores: Dos o más

Material: Papel y lápiz para cada jugador

Preparación y desarrollo del juego:

En primer lugar, cada jugador hace una tabla de 9 columnas en su hoja de papel, preferiblemente en formato horizontal. Cada columna representa una categoría y se asigna el encabezamiento correspondiente. Cada jugador escribe los 9 encabezamientos siguientes en la parte superior de las columnas: **Ciudad, País, Río, Montaña, Planta, Animal, Profesión, Comida y Nombre.**

A continuación, un jugador deletrea en silencio el abecedario. Al cabo de un rato, otro jugador grita: „¡Alto!“. Ahí se dice en voz alta la letra en la que el jugador estaba pensando en ese momento. A partir de este momento, cada jugador tiene la tarea de encontrar un término para cada categoría que empiece por la letra mencionada.

Un ejemplo:

Si se nombra la letra „D“, podrías encontrar los siguientes términos: Donostia, Dinamarca, Duero, Domeyko, Dalia, Delfin, Dentista, Dátiles, Daniela

El primer jugador que encuentre un término para cada columna grita: „¡Alto!“. Ahora nadie puede escribir más.

Ahora se comparan las palabras leyendo cada jugador su palabra columna por columna.

90. Pechuga rellena

Un juego de escritura muy popular.

Jugadores: Dos o más

Material: Papel y lápiz para cada jugador

Preparación y desarrollo del juego:

“Pechuga rellena” es un antiguo juego de escritura que divierte tanto a niños como a adultos.

Un jugador de la ronda dice un sustantivo cualquiera de cinco letras, preferiblemente sin contener las letras V, W, X o Y.

Todos los jugadores escriben primero la palabra mencionada letra por letra en vertical de arriba hacia abajo y luego, con un poco de espacio, la escriben nuevamente en vertical, pero de abajo hacia arriba.

Por ejemplo, con la palabra „SOL“, se escribiría de la siguiente manera:

S	L
O	O
L	S

Una vez que todos hayan escrito la palabra de esta forma, procedemos a rellenar la pechuga. Ahora, línea por línea, empezando por la letra de la izquierda, tienen que encontrar un sustantivo que termine con la letra de la derecha.

En nuestro ejemplo, buscamos cinco sustantivos o nombres de pila, por ejemplo, **SAL, OSO, LENTES**. No importa si una palabra „rellenada“ es larga o corta, lo único importante es que empiece y termine con la letra correcta.

Si no puedes encontrar una palabra adecuada para un hueco, simplemente deja esta línea en blanco. El primer jugador que termine de „rellenar“ dice: „¡Alto!“.

91. Encuentra palabras

Un juego de escritura para pensadores rápidos.

Jugadores: Dos o más

Material: Papel y lápiz para cada jugador

Preparación y desarrollo del juego:

Cada jugador recibe una hoja de papel y un bolígrafo. A continuación, un jugador dice una palabra que debe tener al menos 10 letras, por ejemplo: **MARIPOSARIO.**

A continuación, un jugador toma el tiempo, poniendo en marcha un cronómetro con 3 (o 4,5) minutos. Durante este tiempo, todos los jugadores deben formar nuevas palabras a partir de las letras de la palabra base. ¡Cuantas más palabras, mejor! Se pueden utilizar todo tipo de palabras, pero no nombres geográficos, abreviaturas, números, nombres propios o extranjerismos.

Las palabras recién formadas siempre pueden ser más cortas que la palabra base, pero ninguna letra puede aparecer con más frecuencia en una palabra nueva que en la palabra base.

Ejemplo: A partir de la palabra **MARIPOSARIO**, se pueden formar palabras como:

MAR, RISA, POSA, ROSA, AMAR, RAMA, RIMA, RIO

Evaluación: Cuando se acaba el tiempo, se para el juego. Por turnos, los jugadores leen en voz alta sus nuevas palabras. Los demás jugadores comprueban si también han encontrado algunas de las mismas palabras. Cada palabra válida que no haya sido mencionada por otros jugadores suma un punto. Gana el jugador con más puntos.

Consejo: Cuanto más larga y compleja sea la palabra base, ¡más divertido será el juego!

92. ¡Resumiendo!

El juego de los refranes.

Jugadores: Dos o más

Material: Papel y lápiz para cada jugador

La esencia de un refrán es que un tema complicado se expresa con palabras breves para que sepas inmediatamente lo que quiere decir. En este juego, es exactamente al revés. Cada jugador piensa primero en un refrán conocido,

pero no lo dice en voz alta. A continuación, cada jugador intenta expresar su refrán con el mayor número de palabras posible: Los hechos originalmente concisos deben presentarse con palabras.

He aquí un ejemplo:

„La creación de una depresión en la tierra de un tamaño indeterminado con el fin de hacer de la excavación una fosa para otro ser de la especie „hombre“ conlleva en bastantes casos que el propio iniciador de la empresa se convierta en la parte perjudicada al conocer el punto más profundo de su agujero en la tierra.“

Originalmente eso significaba:

„El que cava una fosa para los demás, él mismo cae en ella“.

Una vez que cada jugador ha parafraseado su proverbio, las nuevas formulaciones se leen en voz alta por turnos. El primer jugador que adivine el proverbio recibe un punto. El jugador con más puntos tras un número de rondas previamente acordado gana la partida.

93. Guerra de barcos

Un juego para dos jugadores conocido desde hace generaciones.

Jugadores: Dos

Material: Papel cuadriculado y 2 lápices

Preparación y desarrollo del juego:

Cada jugador dibuja primero dos campos de juego en su hoja de papel cuadriculado, que deben tener 10 casillas de alto y 10 casillas de ancho. Estas dos „casillas de batalla naval“ pueden estar una al lado de la otra o una debajo de la otra. Las dos casillas se dividen horizontalmente con los números del 1 al 10 y verticalmente con las letras de la A a la J, como en un sistema de coordenadas (ver ilustración).

La primera casilla de cada jugador es su „casilla de flota“.

Por tanto, cada uno de los dos jugadores dibuja su flota en esta casilla. Consta de un „acorazado“ (4 casillas de largo), dos cruceros (3 casillas de largo cada uno), tres torpederos (2 casillas de largo cada uno) y cuatro submarinos (1 casilla cada uno). Esto hace un total de 10 barcos en la „casilla de la flota“. Los barcos individuales no pueden tocarse entre sí; debe haber al menos 1 casilla entre ellos. Sin embargo, una nave puede tocar el borde del campo de juego. Sólo el jugador sabe dónde marcar sus naves, el adversario no debe verlo bajo ninguna circunstancia.

La ilustración muestra la preparación del juego para un jugador, en la que la disposición de las naves es arbitraria.

Ahora comienza el juego. El primer jugador nombra una casilla cualquiera a su adversario indicando sus dos coordenadas, por ejemplo 1 - C o 5 - F, etc.

A continuación, el adversario comprueba inmediatamente en su „casilla de flota“ dónde fue ese „disparo“. Si impactó en un barco, debe decir: „¡Tocado!“.

Si el disparo impactó en una casilla vacía, dice: „Disparo al agua“.

Si todas las casillas son alcanzadas por un barco, el jugador debe decir „¡Hundido!“ en la última casilla alcanzada. En función de la respuesta del adversario, el jugador anota en su segunda casilla. En caso de „disparo al agua“, se hace una cruz en la casilla correspondiente y es el turno del adversario.

Si, por el contrario, se acierta, se colorea la casilla correspondiente y el jugador puede nombrar otra casilla.

Fin del juego:

Gana quien haya hundido todos los barcos de su adversario. Es el mejor almirante...

Aquí tienes la ilustración de los dos cuadrados:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

SIETE VARIANTES DE BACKGAMMON...

94. Puff

Un conocido juego de la Edad Media.

Jugadores: Dos

Material: Tablero de backgammon, 2 dados,
15 fichas negras y 15 blancas para cada jugador

Objetivo del juego:

El objetivo es conseguir que las 15 fichas atraviesen los 24 puntos del tablero de juego para ser el primero en jugarlas en el lado opuesto.

Preparación y desarrollo del juego:

Se coloca el tablero de juego y cada uno de los dos jugadores recibe 15 fichas, que se colocan fuera del tablero al principio. Ahora se tiran los dados por turnos. El jugador con el número más alto empieza. Mientras los jugadores se sientan uno frente al otro, uno juega sus fichas del 1 al 24, el otro del 24 al 1. Los dos dados se tiran siempre al mismo tiempo. Las fichas se colocan según los números de los dados: Si, por ejemplo, salen un „2“ y un „5“, se coloca una ficha en el 2º punto y otra en el 5º. En el caso de un doble (ambos dados muestran el mismo número), no sólo cuentan los dados de arriba, sino también los de abajo. En este caso, se pueden poner en juego 4 fichas. En el caso de dobles de 6, por ejemplo, se colocan 2 fichas en el 6º punto y 2 fichas en el 1º punto. También puedes tirar los dados una segunda vez después de un doble. En un punto se puede colocar cualquier número de fichas del mismo color. Dos o más fichas en un punto forman una banda.

Un punto ocupado por una banda no puede ser ocupada por el adversario. Sin embargo, puede ser contada y saltada. Si un jugador tiene varias cintas seguidas, forman un puente. Dependiendo de su tamaño, dicho puente puede ser muy obstructivo para el adversario, ya que no podrá saltarlo con números bajos. Una vez que un jugador ha colocado todas sus fichas, puede avanzar en la dirección del objetivo, es decir, un jugador en la dirección de la casilla 24 y el otro en la dirección de la casilla 1. Depende del jugador si suma los dados y avanza con una sola ficha o si avanza una ficha por cada dado.

¡importante! Si mueves con 2 fichas, siempre debe moverse primero el número más bajo. Si, por ejemplo, no puedes mover un „2“ y un „5“ porque la casilla correspondiente está ocupada por tu adversario, ¡el „5“ también se pierde! Si, por el contrario, puedes sacar el „2“ pero no el „5“, sólo perderás el „5“.

Lo mismo se aplica a los dobles. El lado inferior del doble no puede extraerse si el lado superior no se ha utilizado completamente. Sin embargo, si el lado superior puede utilizarse por completo, no es necesario utilizar por completo el lado inferior.

Si, al colocar o mover, llegas a un punto en el que ya hay una sola ficha del adversario, puedes capturarla y sustituirla por una de tus propias fichas.

También puedes capturar varias fichas de tu adversario en un solo movimiento. Si, por ejemplo, sale un „2“ y un „6“ y hay una sola ficha del adversario tanto en la 2ª como en la 6ª casilla (calculada a partir de tu propia ficha), ambas fichas pueden ser eliminadas de las zonas.

Si un jugador ha capturado fichas tuyas que están fuera de las zonas de juego, no puede avanzar con otra ficha hasta que haya vuelto a poner en juego las fichas capturadas.

Fin del juego:

Una vez que todas las fichas han llegado al último cuarto del tablero (19-24 o 6-1), comienza la salida. Las 15 fichas se „juegan“ exactamente en sentido contrario a la colocación. El primer jugador que saque todas las fichas gana la partida.

95. Puff de Taiga

La versión rusa de Puff.

Jugadores: Dos

Material: Tablero de backgammon, 2 dados,
15 fichas oscuras y 15 blancas

Preparación y desarrollo del juego:

Se aplican las reglas del puff normal con los siguientes cambios: Una vez que un jugador ha colocado 2 fichas, puede elegir entre mover inmediatamente o añadir más fichas. Si una ficha es capturada, primero debe ser sustituida antes de que puedas avanzar con las fichas restantes. Todas las demás reglas del juego, como colocar, mover, capturar, etc., siguen siendo las mismas que en Puff.

96. Puff largo

¡Ambos marchan en la misma dirección!

Jugadores: Dos

Material: Tablero de backgammon, 2 dados,
15 fichas oscuras y 15 blancas.

Una variante del puff normal es el llamado puff largo. En este caso, ambos jugadores empiezan en la casilla 1 y juegan hasta la casilla 24. Todas las demás reglas del juego, como las apuestas, el sorteo, el batir, la regla doble y el jugar fuera, son las mismas que las descritas anteriormente.

97. Toccadille

Otra variante del juego del Puff.

Jugadores: Dos

Material: Tablero de backgammon, 2 dados,
15 fichas oscuras y 15 blancas

Preparación y desarrollo del juego:

El juego se desarrolla de forma similar al Puff. Todas las fichas se colocan inicialmente fuera del tablero de juego. Los dobles solo se colocan una vez (es decir, los puntos visibles superiores). Los dados se vuelven a lanzar después de cada doble.

No se pueden formar bases en el propio lado de despliegue. Esto no se aplica a los puntos 12 y 13, los llamados puntos joroba. En estos puntos joroba pueden colocarse cualquier número de fichas, pero nunca una sola. Por tanto, una joroba solo puede estar ocupada inicialmente por una banda.

Un jugador no puede entrar en el hucke (casilla protegida) del lado del adversario (el hucke o casilla protegida del otro jugador). Sin embargo, si saca un número que le obliga a ocupar el hucke o casilla protegida del adversario, puede restar un punto a cada dado y entrar en su propio hucke o casilla protegida. (Pero solo si no puede alcanzar su propio hucke o casilla protegida con ninguna otra ficha). En Toccadille, las fichas capturadas no se retiran del tablero, sino que se marcan con fichas.

Si golpeas una sola ficha del adversario, esta permanece en su posición y se coloca una sola ficha como marcador al pie de la 1ª punta. Con cada ficha golpeada, el marcador se declara un punto más.

98. Zig-Zag

Jugadores: Dos

Material: Tablero de backgammon, 2 dados,
15 fichas oscuras y 15 blancas.

En este juego, los dos dados se lanzan alternativamente. La tarea de cada jugador es colocar sus 15 fichas en las 6 primeras casillas señaladas lo más rápido posible.

Ejemplo: En la primera tirada de „3“ y „5“, el jugador coloca una ficha en

la 3ª y 5ª casilla. El adversario tira ahora „3“ y „6“. Ahora puede devolver la ficha del adversario de la casilla 3 a su propietario y colocar su 1ª ficha en la casilla 3 y la 2ª en la casilla 6.

Mientras haya una sola ficha en una casilla, ésta no está protegida. El adversario intenta echar esas fichas y ocupar esas casillas con una o, si es posible, dos fichas, ya que una casilla con al menos 2 fichas del mismo color ya no puede ser atacada por el adversario.

Si ambos dados tienen el mismo número (doble), la misma casilla puede llenarse con 2 fichas del mismo color. Se puede colocar cualquier número de fichas del mismo color en una casilla. Si las 15 fichas se colocan en las 6 primeras casillas, avanzan el número de puntos que hayan salido, por ejemplo, si salen un „3“ y un „5“, una ficha avanza 3 casillas y la otra 5 casillas. Sin embargo, sólo una ficha puede avanzar 8 casillas.

Una vez que las 15 fichas han alcanzado las 6 últimas casillas de esta forma, el jugador empieza a sacar sus propias fichas. Por ejemplo, si todavía hay fichas en la penúltima casilla y salen un „3“ y un „6“, el jugador con la primera ficha en la penúltima casilla puede avanzar 3 casillas mientras retira la segunda ficha del juego. No está permitido sumar los números lanzados en las 6 últimas casillas. Una ficha descartada siempre debe ser sustituida por su propietario y el descarte por parte del jugador de sus propias fichas se interrumpe hasta que las fichas descartadas hayan sido sustituidas en una de las últimas casillas.

El primer jugador que saque todas sus fichas es el ganador. El adversario puede verse muy obstaculizado por un bloqueo sensato y un movimiento cuidadoso de tus propias fichas.

99. Revertier

Un poco más difícil, ¡pero también más emocionante que Puff!

Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas oscuras y 15 blancas.

Revertier también se juega como Puff en los movimientos principales.

Sin embargo, todas las fichas de la primera banda se construyen primero. Sin embargo, como (al igual que en Toccadille) no se puede construir ninguna banda en tu propio lado, a excepción de los hucks, colocar las fichas capturadas es especialmente difícil. Siempre tienes que encontrar espacios libres para colocarlas.

Por lo demás, se aplican las reglas del puff.

100. Backgammon

La forma anglosajona de puff.

Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas oscuras y 15 blancas.

El juego „Puff“ no es tan conocido aquí. Solemos llamarlo backgammon.

La principal diferencia entre el backgammon y el puff es la colocación de las fichas.

En el backgammon, las fichas no se colocan tirando los dados, sino que se colocan en el tablero antes de empezar la partida según el siguiente esquema:

El jugador A coloca

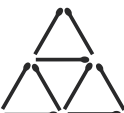
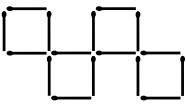
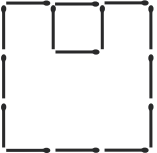
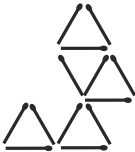
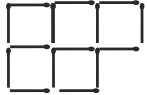
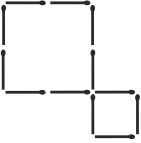
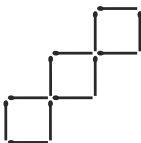
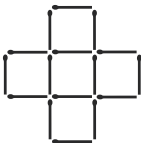
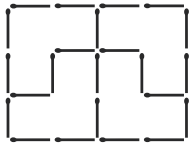
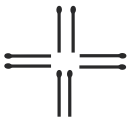
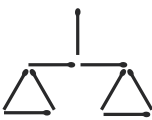
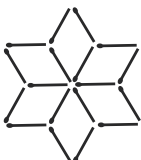
- 2 fichas en la casilla 1
- 5 fichas en la punta 12
- 3 fichas en la clavija 17
- 5 fichas en la punta 19.

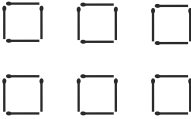
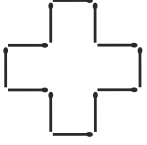
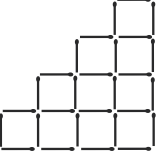
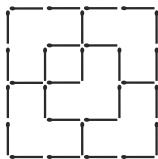
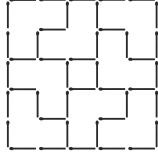
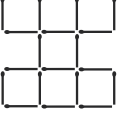
El jugador B coloca

- 2 fichas en el punto 24
- 5 fichas en la punta 13
- 3 fichas en la punta 8
- 5 fichas en la punta 6.

El resto del juego es igual que el Puff. (Ver nº 94)

Las soluciones a los 30 puzles de cerillas:

59. 	60. 	61. 	62. 
63. 	64. 	65. 	66. 
67. 	68. 	69. 	70. 
71. 	72. 	73. 	74. 
75. 	76. 	77. 	78. 

79. 	80. 	81. 	82. 
83. 	84. 	85. 	86. 
87. EINEI	88. TELL		

1. Človeče, nehnevaj sa!

Jedna z najobľúbenejších rodinných hier.

Hráči: dvaja až štyria
Obsah: hrací plán, „Človeče, nehnevaj sa!“, 4 panáčky Halma rovnakej farby pre každého hráča, 1 kocka

Cieľ hry:

Každý hráč sa snaží čo najrychlejšie pomocou hádzania kocky presunúť svoje 4 hracie figúrky na 4 cieľové políčka.

Príprava a priebeh hry:

Každý hráč umiestni svoje 4 hracie figúrky na rohové políčka rovnakej farby. Potom hodi postupne každý hráč jedenkrát kockou. Hru začína hráč, ktorý hodil najvyššie číslo. Pokiaľ ešte nemáte figúrku v hre, môžete hodiť kockou trikrát, aby ste získali číslo „6“. Kolkokrát hráč hodi „6“, toľkokrát môže vstúpiť novou figúrkou do hry. Po hodení čísla „6“, môže hráč hádzať ešte raz. Po druhom hode musí hráč posunúť figúrku zo štartovacieho políčka („S“) vpred, v smere hry o toľko políčok, aké číslo mu ukázala kocka.

Ak pridete na políčko, ktoré je už obsadené súperovou figúrkou, môžete ju vyhodit z hry. Vráti sa na svoje rohové pole a do hry sa môže vrátiť len vtedy, keď hráč, ktorému bola figúrka vyhodená, hodi kockou číslo „6“.

Vlastné figúrky a figúrky ostatných hráčov môžu byť preskočené, pričom preskočené políčka sa tiež započítavajú. Štyri štvorce označené hviezdikami sú tzv. odpočinkové lavičky. Na týchto miestach nesmú byť súperove figúrky vyhodené. Môžu byť však kedykoľvek preskočené. pričom preskočené políčko sa započítava. Na tzv. odpočinkovej lavičke môže byť najviac jedna figúrka.

Koniec hry:

Vítazom je hráč, ktorý ako prvý presunie svoje 4 figúrky do cieľového políčka. Zvyšní hráči môžu v hre pokračovať, kým sa svoje figúrky tiež presunú do cieľa.

2. Človeče, nehnevaj sa! – 2 x 2

Vo dvojici sme silnejší!

Hráči: štyria
Obsah: hrací plán, „Človeče, nehnevaj sa!“, 4 panáčky Halma rovnakej farby pre každého hráča, 1 kocka

ZCieľ hry:

V tomto variante hry, „Človeče, nehnevaj sa!“ hrajú spolu dvaja do kríža oproti sebe sediaci hráči a snažia sa vyhrať nad druhou dvojicou oproti sebe sediacej spoluhráčov.

Príprava a priebeh hry:

Rozmiestnenie figúrok ako aj základné pravidlá hry sú rovnaké ako pri prvom variante hry, „Človeče, nehnevaj sa! (1)“ Zmeny v tomto variante hry:

1. Hráči sediaci do kríža oproti sebe hrajú spolu ako partneri. Nemôžu si navzájom vyhodit figúrky.
2. Ak prehľadne súper možnosť vyhodenia figúrky, musí odstrániť svoju figúrku z hry.
3. Na políčku tzv. Odpočinková lavička (políčko označené hviezdikou) môžu mať figúrku naraz obaja spoluhráči – avšak iba po jednej figúrke. Protihráč môže tieto políčka preskočiť.

Koniec hry:

Vítazom hry sa stáva tandem hráčov, ktorý prvý umiestni 8 figúrok do cieľa.

3. Mlyn

Jedna z najstarších stolových hier

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán, „Mlyn“, 9 čiernych a 9 bielych hracích figúrok (kameňov)

Cieľ hry:

Šikovným umiestňovaním a premiestňovaním vlastných figúrok

vytvárať „mlyny“ – 3 za sebou idúce figúrky a vyradiť protihráčovi čo najviac jeho figúrok. Druhá možnosť ako vyhrať hru je, uväzniť súpera tak, aby nemohol pohybovať svojimi figúrkami.

Príprava a priebeh hry:

Na začiatku hry sa figúrky nachádzajú mimo hracieho plánu. Hrací plán tvoria 3 štvorce, jeden v druhom, ktorých stredy sú navzájom prepojené. Tým sa vytvorí 16 čiar rôznych dĺžok, každá s tromi „bodkami“, ktoré keď sú vyplnené figúrkami rovnakej

farby tvoria „mlyn“. Celkovo je tu 24 rohov alebo priesečníkov.

Hráči si rozdelia 9 čiernych a 9 bielych figúrok. (farbu si hráči pred hrou vylosujú a po každej hre si farby figúrok vymenia). Hru začína hráč s bielymi figúrkami. Striedavo ukladajú na body hracieho plánu vždy jednu figúrku a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje figúrky, teda vytvorili mlyn. Súper sa tomu snaží zabrániť umiestňovaním svojich figúrok medzi ne. Podarí sa niektorému z hráčov vytvoriť MLYN, vyradí (vymelie) z hry 1 protihráčovú figúrku, ktorú si sám vyberie. Nesmie to však byť figúrka z už vytvoreného mlyna.

Keď majú obaja hráči vyložené všetky figúrky na hracom pláne, hra pokračuje posúvaním každej figúrky o jedno políčko ďalej pozdĺž spojovacích čiar. Stále sa snažíme stavať Mlyn, a tak pripravovať protihráča o ďalšie a ďalšie jeho figúrky. Posúvaním jednej figúrky z hotového mlyna na najbližší voľný bod môžeme otvoriť mlyn a potom ďalším ťahom vytvoriť nový mlyn, čím vyradíme z hry ďalší nepriateľský kameň.

Dobrou stratégiou je premyslieť si také ťahy, aby sa dalo spojiť viacero mlynov, a potom má hráč výhodu, že jedným ťahom otvorí jeden mlyn a druhým zatvorí, pričom môže zakaždým vyradiť jeden protihráčov kameň z hry. Napr. **Dvojité mlyn** - dva susedné alebo nad sebou umiestnené mlyny majú jeden spoločný kameň

Skákanie

Ak jednému z hráčov zostanú posledné tri figúrky, môže s nimi skákať na ľubovoľné miesto a pokúsiť sa zabrániť súperovi v zatvorení mlyna. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj Mlyn.

Koniec hry:

Prehrá ten, komu zostanú len dve figúrky, nakoľko z nich už nie je možné vytvoriť mlyn. Hra končí aj vtedy, ak jeden z hráčov nemôže otvoriť mlyn či celkovo hybať svojimi figúrkami, nakoľko mu jeho protihráč zatarasil cestu.

4. Dáma

Známa, zábavná hra zo stredoveku

Hráči: Dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán, „Dáma“, 2 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Cieľ hry:

Cieľom hry je chytiť všetky súperove dámy alebo chytiť súpera do pasce, aby nemohol vykonať žiadny ťah.

Príprava a priebeh hry:

Hráči si vyžrebujú farbu figúrok. Následne si každý hráč zostaví svojich 12 figúrok na čiernych políčkach do prvých troch radov na svojej strane hracieho plánu. Hru začína hráč s bielymi figúrkami.

Posúvanie

Hráči striedavo potahujú svojimi figúrkami. Pri bežnom ťahu posúva hráč jednu zo svojich figúrok v diagonálnom smere po čiernych voľných políčkach o jedno políčko vpred. Políčka, na ktorých sa už nachádza jedna hráčova alebo súperova figúrka, nemôžu byť obsadené. S bežnou figúrkou sa môže pohybovať len dopredu.

Skákanie a Vyhadzovanie

Ak počas ťahu stojí v ceste súperova figúrka za ktorou sa nachádza voľné čierne políčko, musí hráč túto súperovu figúrku preskočiť a z hry ju vyhodiť. Jednou figúrkou je možné v jednom ťahu popreskakovať a povyhadzovať viaceré súperove figúrky, ak sa medzi nimi nachádzajú voľné čierne políčka.

Dôležité: Vlastné figúrky nie je dovolené preskakovať!

Získanie dámy

Ak sa podarí hráčovi dostať figúrku na druhú stranu šachovnice, získá dámu. Dáma sa vytvorí tým, že sa na figúrku umiestni ešte jedna figúrka vlastnej farby, teda vznikne „dvojposchodová figúrka“, prípadne sa zoberie dáma alebo iná figúrka zo šachových figúrok.

Dáma sa môže na šachovnici pohybovať dopredu alebo dozadu.

Čo smie dáma?

1. Dáma sa môže pohybovať po čiernych políčkach na šachovnici dopredu alebo dozadu o ľubovoľný počet voľných polí.
2. Môže vyhodiť jednu alebo viac figúriek. Môže sa priblížiť aj z väčšej vzdialenosti, t. z. že medzi ňou a figúrkou, ktorú vie vyhodiť, môže byť aj viacero voľných políčok. Počas ťahu môže byť teda dáma blokována len dvoma za sebou stojacimi figúrkami protihráča alebo okrajom hracieho plánu.
3. Aj dáma, podobne ako obyčajná figúrka môže byť vyhodena

Ďalšie pravidlá

Skákanie je v hre povinné. Ak hráč prehliadne, že mal v danom ťahu skákať, príde o figúrku, ktorou neskákal. Dáma má v skákaní prednosť.

Koniec hry:

Hra končí, keď jeden z hráčov zobral tomu druhému všetky figúrky. Hra tiež končí

zablokovaním súperových figúrok tak, keď tento nemôže s nimi viac hýbať, nemá žiaden možný ťah. Remízou hra končí vtedy, ak každý hráč má napr. už len jednu dámu a ani jeden z hráčov ju nechce umiestniť tak, aby ju súper mohol vyhodiť.

5. Žravá dáma

Dáma naopak.

Hráči: dvaja

Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
2 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Tento variant hry má rovnaké pravidlá ako Dáma (4), ale cieľom hry je čo najrýchlejšie prísť o všetky svoje figúrky. Hráč vyhráva aj vtedy, ak nemôže urobiť žiadny ťah a má všetky svoje figúrky zablokované. Skákanie zostáva v tomto variante hry povinné.

6. Pyramídová dáma

Kto vytvorí najrýchlejšie pyramídu?

Hráči: dvaja

Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
10 čiernych a 10 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:

Každý z hráčov dostane 10 figúrok rovnakej farby a takto ich rozostavia na hrací plán do tvaru pyramídy

Čierne na: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 a D4.

Biele na: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 und E5.

Hrá sa na čiernych políčkach hracieho plánu. Cieľom hry je premiestniť figúrky do rovnakeho postavenia (do tvaru pyramídy) na druhú stranu herného plánu.

Figúrky sa môžu posúvať len o jedno políčko diagonálne dopredu.

Ak sa pred figúrkou nachádza súperova figúrka a najbližšie políčko za ňou je voľné, môže sa preskočiť. Preskočená figúrka zostáva v hre, figúrky medzi sebou nebojujú.

Koniec hry:

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý presunie svoje figúrky do tvaru pyramídy na druhú stranu hracieho plánu

7. Zbojnícka dáma

Hráči: dvaja

Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:

Hrá sa na čiernych políčkach hracieho plánu. Cieľom hry je premiestniť figúrky na druhú stranu herného plánu.

Figúrky sa môžu posúvať len o jedno políčko diagonálne dopredu.

Ak sa pred figúrkou nachádza súperova figúrka a najbližšie políčko za ňou je voľné, môže sa figúrka preskočiť. Je tiež možné cik-cak preskakovanie. Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, zostáva v hre naďalej.

Koniec hry:

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý presunie svoje figúrky na druhú stranu hracieho plánu. Hra tiež končí zablokovaním súperových figúrok tak, keď tento nemôže s nimi viac hýbať, nemá žiaden možný ťah.

8. Boj o kotol

Napínavý súboj na šachovnici

Hráči: dvaja

Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:

Figúrky sú rozostavené ako v bežnej hre Dáma v 3 radoch na každej strane hracej plochy, len na tmavých políčkach.

Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, zostáva v hre naďalej. Figúrky sa môžu posúvať vždy len o jedno políčko dopredu. Jedna alebo viac súperových figúrok musia byť tak obkľúčené, aby sa nemohli pohybovať, teda aby súper nemal žiaden možný ťah. Figúrky môžu byť odstránené z hracej plochy, ak už neexistujú žiadne možnosti spojenia s vlastným figúrkami, t. j. keď sú všetky figúrky okolo nich len súperove figúrky a existuje len záloha z okraja hracej plochy.

V prípade, že sú figúrky síce obkľúčené a už sa nemôžu pohybovať, no niektorá z týchto figúrok stále susedí aj s vlastnou figúrkou, nepovažuje sa táto figúrka ešte za neaktívnu, neschopnú hry.

Koniec hry:

Vitázom sa stáva hráč, ktorému sa podarí šikovným spôsobom obkľúčiť figúrky protihráča.

9. Rímska dáma

Talianska verzia hry Dáma

Hráči: dvaja

Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:

Podobne ako v základnej hre Dáma sa aj v tomto variante, známeho už v 16.storočí, hrá s 12-timi figúrkami. Figúrkami sa poťahuje len smerom dopredu. Zároveň platia tieto pravidlá:

1. Dámy môžu byť vyhodnené len dámami protihráča. Dáma sa samozrejme môže pohybovať vpred i vzad. Nemôže byť vyhodnená bežnou figúrkou.
2. Vyhadzovanie je povinné! Pritom platí nasledovné: ťah musí byť uskutočnený dámost resp. figúrkou, ktorá môže zachytiť čo najviac figúrok súpera.

10. Anglická dáma

Anglická verzia obľúbenej hry.

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
 12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:

Zaujímavosťou tohto typu hry je, že sa dáma môže pohybovať nielen dopredu a dozadu po diagonálnych liniách, ale môže aj po vodorovných a zvislých čiarach.

Inak platia bežné pravidlá hry Dáma.

11. Francúzska dáma

Zvedavá dáma

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
 12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:

Podobne ako v základnej hre Dáma sa aj v tomto variante, hrá s 12-timi figúrkami. Figúrkami sa môže posúvať len smerom dopredu. Avšak, vyhadzovať sa môže len dozadu. Figúrky, ktoré sa dostanú na druhú stranu šachovnice, sa premenia na dámy, ktoré sa môžu pohybovať dopredu, dozadu a brať. Inak platia bežné pravidlá pre dámu.

12. Hasami Yogi

Stará japonská spoločenská hra, Hasami znamená "sendvičovanie"

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
 8 čiernych a 8 bielych hracích figúrok

Cieľ hry:

Vytvorenie radu štyroch figúriek

Príprava a priebeh hry:

Každý hráč dostane 8 figúriek rovnakej farby a umiestni ich na 8 políčok prvého riadku hracej dosky. Tento prvý riadok je základnou liniou. Hráči sa striedajú v posúvaní jednej figúrky v každom smere. Dopredu, dolava, doprava a tiež dozadu - nikdy však nie diagonálne ako v šachu, či v hre Dáma.

V jednom smere sa môžete pohybovať aj cez niekoľko políčok, pokiaľ sú voľné. Musíte sa však zastaviť pred už obsadeným políčkom. Ak je toto pole obsadené súperom a políčko za ním je voľné, môže byť v nasledujúcom ťahu táto figúrka preskočená. Figúrka sa však v tomto prípade nevyhadzuje.

Každý z hráčov sa snaží vytvoriť rad štyroch figúrok. Zároveň sa snaží zabrániť súperovi, aby si ho vytvoril on. Rad môže byť vytvorený horizontálne, vertikálne a diagonálne.

Žiadna zo štyroch figúrok však nesmie byť v prvom rade hracej dosky (na základnej línii). Ak sa podarí obkľúčiť súperovu figúrku štyrmi vlastnými figúrkami (diagonálne susediace políčka sa nepočítajú), obkľúčená figúrka môže byť odstránená z hracej plochy.

Koniec hry:

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorému sa podarí vytvoriť rad štyroch figúrok, alebo ten, kto vezme súperovi aspoň 5 figúrok.

13. Vlk a ovce

Kto je múdrejší - Vlk alebo ovce?

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
 1 čierna 4 biele hracie figúrky

Príprava a priebeh hry:

Jeden z hráčov dostane čiernu figúrku - to je vlk. Druhý hráč dostane 4 biele figúrky - to sú ovce.

Cieľom oviec je obkolesiť vlka, aby sa nemohol hybať. Vlk sa snaží preraziť reťaz s ovcami. Jeho cieľom je, dostať sa na druhú stranu hracieho poľa. Hrá sa na tmavých políčkach hracieho plánu. 4 biele figúrky (ovce) sa rozostavia na 4 tmavé políčky v prvom rade hracieho plánu. Čierna figúrka (vlk) stojí v prvom rade na opačnej strane, na tmavom rohovom políčku hracieho plánu.

Hru začína vlk. Hráči sa striedajú v ťahoch. Hráč s ovcami sa môže ľubovoľne rozhodnúť, ktorou figúrkou bude ťahať. Vlk sa môže posúvať vpred a vzad, ovce len vpred.

Skákanie nie je povolené. Vlk vyhrá, keď prerazí reťaz s ovcami. Ovce vyhrajú, keď vlka obkľúčia tak, že sa nemôže hybať.

14. Žaby a korytnačky

Kto skáče šikovnejšie - žaby alebo korytnačky?

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
 3 čierne a 3 biele hracie figúrky

Príprava a priebeh hry:

Rozostavenie figúrok:

3 biele figúrky na políčka D8 – D7 – D6,
 3 čierne figúrky na D3 – D2 – D1.

Začína hráč s bielymi figúrkami. Hráči striedavo ťahajú, každý po jednom ťahu. Pokiaľ je to možné, pohybuje sa len vpred t.j. smerom k súperovi. Súperove figúrky sa môžu aj preskakovať, ale len vtedy, ak sa nachádzate priamo pred nimi a políčko

za danou figúrkou je je voľné. Ak už nie je možné ťahať dopredu, musíte ťahať dozadu alebo skákať vzad. Víťazom je ten, kto ako prvý obsadí 3 štartovacie políčka súpera

15. Rohová dáma

Hráči: Dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
 9 čiernych a 9 bielych hracích figúrok

Cieľ hry:

Každý hráč sa snaží ako prvý obsadiť 9 súperových rohových políčok svojimi figúrkami. Príprava a priebeh hry: Hrací plán je položený tak, aby obaja hráči mali pred sebou roh s tmavým štvorcem.

Na tmavé štvorce sa rozmiestni 9 figúrok. 1 figúrku do rohu a 3 prípadne 5 do dvoch radov pred ňou. Striedavo sa ťahá vždy jednou figúrkou o jedno políčko vpred prípadne do strany. Ťah vzad nie je možný. V hre sa nevyhadzuje. Súperove figúrky môžu byť preskočené, ak je za nimi voľné políčko. Vlastné figúrky sa nemôžu preskakovať.

Koniec hry:

Víťazom je hráč, ktorý ako prvý obsadí 9 políčok protihráča.

16. Jednoduchá šaráda

Hra, ktorá prinesie na každý večerok trochu zábavy navyše.

Hráči: dvaja a viac
Obsah: papier a pero

Šarádu môžu hrať aj len dvaja hráči, ale je to oveľa zábavnejšie. ak hrá viac hráčov a vytvoria dve rovnaké skupiny. Hra je vhodná aj pre väčšie skupiny 8-16 osôb. Každá skupina vymyslí ľubovoľný počet pojmov (pes, sneh, hriab, kufoer atď...) a napíše ich najlepšie každý zvlášť na malé papieriky. Postupne sa hráči striedajú a pantomimicky predvádzajú jednotlivé pojmy. Nie je dovolené hovoriť, písať od vzduchu, nesmú sa používať žiadne predmety ani sa na ne nesmie ukazovať. Mím so skupiny A vylosuje pojem so skupiny B. Skupina B. ho musí zahrat' svojmu tímu ,ktorý ho musí uhádnuť v stanovenom časovom limite. Ideálna je jedna minúta. Skóre sú sekundy potrebné na uhádnutie jednotlivých pojmov. Tie sa zapisu a sčítajú.

Súperov tím, ktorý pozná príslušný pojem samozrejme nič neprezradí. Po uplynutí času (bez ohľadu na to, či bol termín uhádnutý alebo nie), jedna osoba so skupiny B zahrá pojem, ktorý si skupina A vymyslela a zapísala. Je dovolené preháňať vo výraze tváre a gestách, môže sa hrať veľmi nápadito, aby ostatní hádači mohli uhádnuť daný pojem čo najrýchlejšie. Hádajúci môžu spontánne a nahlas vykrikovať slová, ktoré im napadnú. Skupina hráčov, ktorá najlepšie hádala, vyhráva. Veľa zábavy pri hre!

17. Dvojité šaráda

Najobľúbenejší variant tejto klasiky hry.

Hráči: dvaja a viac
Obsah: papier a pero

Tento variat hry má rovnaké pravidlá ako hra "Jednoduchá šaráda" Komplikovanejšie musia byť len pojmy, ktoré sa majú uhádnuť. Používať sa môžu len zložené slová! Je vhodné sa vopred dohodnúť, aké pojmy sa vyberajú, z kolkých častí sa majú slová pozostávať a pod.

Niekoľko príkladov: Počítacová grafika, zemeguľa, horolezec, detský cestovný lístok,

Mím môže naznačiť prstami, ktorú časť slova práve predváža, ak sa pojem skladá z viacerých častí. Drobné pomôcky, ako napr. kývanie hlavou, keď bola časť slova uhádnuta, alebo iné vhodné gestá sú povolené.

Vyžaduje si to trochu úsilia - ale o to je väčšia zábava!

18. Šaráda prísloví

Teraz to začína byť zložité!

Hráči: dvaja a viac
Obsah: papier a pero

Od hráčov sa očakáva ešte lepšia pantomíma, nakoľko musia zahrat' celé vety.

Môže sa jednať o: Príslovia: Kto druhému jamu kope
Začiatky piesní: Kom, kom, kominár, Sedemdesiat suken mala
Známe knižné tituly: Dievčatko so zápalkami, Janko a Marienka, Jana Eyrová
Divadelné hry: Romeo a Júlia,
Filmy: Prasiatko Babe, Titanic

Pravidlá hry zostávajú rovnaké. Veľa zábavy pri vymýšľaní, hraní a hádaní !

19. Dostihi

Klasika!

Hráči: dvaja-štyria
Obsah: hrací plán „Dostihi“, 1 figúrka pre každého hráča, 1 kocka

Obľúbená spoločenská stolná hra pre max.4 osoby. Každý hráč si svoju figúrku postaví na štartovacie políčko. Každý hráč (jazdec) dostane svoje štartovacie číslo, Podobne sú očíslované aj jednotlivé dráhy - od 1 do 4 zvnútra smerom von. Zelená 1, žltá 2, červená 3 a modrá 4.

Hráči (jazdci) hádzu postupne v tomto poradí kockou a posúvajú po dráhe svoju figúrku (koňa) o toľko políčok dopredu, aké číslo mu ukázala kocka. Ak kôň zastane na políčku s prekážkou, hráč musí postupovať podľa pokynov. Ak hru hrajú menej ako 4 hráči, odporúča sa, aby jeden hráč hral s viacerými figúrkami t.j. hádzal zvlášť za každého koňa kockou.

Význam jednotlivých políčok:

Štart: Kôň môže vyštartovať, keď jeho jazdec hodi svoje štartovacie číslo kockou. (toto pravidlo sa môže po vzájomnej dohode vynechať)

Políčko 6: Kôň sa bojí prvej prekážky a odtrhne sa. Vráť sa späť na Štart!

Políčko 19: Jazdec úspešne prekonáva prekážku a postúpi na políčko 27.

Políčko 31: Kôň spadol, je posledný. Ostatné kone ho obiehajú. Jedno kolo neháďže kockou!

Políčko 42: Kôň skáče príliš nízko, nedarí sa mu preskočiť múrik. Vráť sa späť na políčko 32.

Políčko 52: To bol skvelý skok! Postúp na pole 57!

Políčko 58: Kôň váha pri poslednej prekážke. Nový pokus z pola 53!

Túto hru možno rozšíriť o totalizátor, t. j. systém stávok, aby sa hry mohli zúčastniť všetci prítomní. Zriadi sa tzv.stávková kancelária, ktorá zadá jednotlivé sumy jednotlivých stávkujúcich do tabuľky. Stávky sa uzatvárajú na koňa, s najväčšou šancou na výhru.

Výherná suma sa vypláti po hre najúspešnejšiemu stávkarovi alebo stávkárom v pomere k sume, ktorú vsadili.

20. Vtáčia svadba

Obľúbená hra.

Hráči: dvaja-štyria
Obsah: hrací plán „Vtáčia svadba“, 1 farebná figúrka pre každého hráča, 1 kocka

Príprava a priebeh hry:

Predlohou k hre bola známa nemecká ľudová pieseň. Hru môžu hrať 2-4 hráči. Každý hráč dostane svoju figúrku a postupne hádzu kockou. Začína ten, kto hodil najvyššie číslo. Hra začína na políčku číslo 1.

“Vtáčik chcel mať svadbu v zelenom lese...”

Význam políčok:

Č. 5 Zapálený láskou k neveste teraz ide na matričný úrad. Musí zaplatiť registračný poplatok v pokladni. (Ako počítacie jednotky sa môžu použiť aj centy alebo zápalky.)

Č. 10 Všetci vidia, čo sa deje, a rýchlo zaspievajú rozlúčkovú pieseň. Ty tiež musíš zaspievať pesničku,(najlepšie nejakú svadobnú alebo odobierku) inak nemôžeš pokračovať v hre.

Č. 17 Pomaly sa bliži svadobný sprievod s družičkami. Musíš tu počkať, kým sa všetci prejdú.

Č. 22 Nevesta a ženich dôstojným krokom trikrát obídu stôl, ťažkými krokmi: bum - bum - bum.

Č. 24 Zvonár zatiahne za zvonové lano, čas sa kráti. Hráča ťahajú za nos.

Č. 27 Vtáčik varí jemnú polievku a dáva do nej červíky. Musíš si ľahnúť na zem a pohybovať sa ako červík.

Č. 31 S flautou, husľami a harmonikou hrajú svoju zábavnú tralalu. Zapis-kaj pesničku. Páso dievča pávy. Ak nevieš, zober si z vreka žetónik.

Č. 36 Na obrázku môžete vidieť, ako ladne chodia pávy. Posuňte sa dopredu až po č. 39

Č. 40. On sám sa smeje najviac, Musíš povedať vtip.

Č. 44. Kveti žiaria nádhernou červenou farbou, nevesta je veľmi šťastná ako blecha. A pretože kvety sú také krásne, musíte ísť na 29.

Č. 48. Nevesta a ženích sú teraz úplne sami v tichu, v malej komnate. Pár nechce byť rušený, „Dobrá noc“ zakikírkol kohút a lampa zhasla...presuň sa na políčko 41.

Č. 50. Hra sa skončila, môžete ísť.
Kto je tu prvý na päťdesiatke, vyhráva.

21. Hra na vší

Hádz kockou a kreslí!

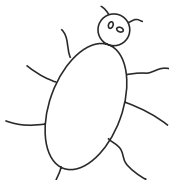
Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, ceruzka a papier pre každého hráča

Cieľ hry:

Kto nakreslí ako prvý voš, je víťaz.

Príprava a priebeh hry:

V strede stola je obrázok vší, ktorá sa skladá z 13 čiar. Tento slúži ako predloha. Každý hráč si zvolí číslo od 1 po 6 a poznačí si ho na svoj papier. Hráči striedavo hádžu kockou. Keď hráč hodí kockou svoje číslo, môže nakresliť prvú čiaru, prvú časť obrázka vší. Najprv trup, potom hlavu, oči, tykadlá, nohy a nakoniec chvost. Hru vyhráva ten, kto ako prvý dokončí obrázok svojej vší.



22. Chicago

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 hracie kocky, vopred dohodnutý počet podpívnikov (podložiek pod pivo).

Chicago je jedna z najobľúbenejších hier s kockami. Hra pre ľubovoľný počet hráčov. Hráči postupne hádžu kockami. Každý hráč má najviac tri hody. Ak sa prvému hráčovi už v prvom kole hádzania kockou, teda po prvom alebo druhom jeho hode podarí dosiahnuť relatívne vysoký súčet bodov, aj ďalší spoluhráči môžu hádzať len raz prípadne dva krát. Hráč s najnižším počtom hodených bodov v danom kole dostane podpívnik a hádže v ďalšom kole ako prvý. Takto hra pokračuje, až pokým sa nerozdajú všetky podpívniky. Ďalej pokračuje hra nasledovne: Hráč s „najvyšším hodom“ v danom kole, dá podpívnik hráčovi s „najnižším hodom“. Hráč, ktorý zozbiera všetky podpívniky, prehrá.

Hodnota čísel na kockách:

„1“ = 100, „6“ = 60, všetky ostatné čísla majú svoju bežnú hodnotu. Najvyšší možný súčet hodu je teda 300 (3 x „1“). Prevýšiť ho môže len tzv. „Chicago-hod“ – hodením čísel 4, 5 a 6. Tento je najvyšší, nedá sa ničím prekonať.

23. Dvadsaťjeden

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky

Táto hra s kockami je obmena hry „Quinze“ (pätnásť). Víťazom sa stáva hráč, ktorý hodí presne 21 alebo najbližšie číslo ku 21. Prvé kolo sa hádže s 3 kockami, druhé s 2 a tretie len jednou. Ten, kto hodí viac ako 21, vypadáva.

24. Päť-boj

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky

Každý hráč má 10 hodov. Cieľom je čo najskôr hodiť súčet 5 s 3 kockami. Víťazom sa stáva hráč, ktorému sa to podarí s najmenším počtom hodov.

25. Pomalý Janko

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Každý hráč povie nahlas číslo od 1 do 6 a snaží sa toto číslo čo v najkratšom čase hodiť kockou. Hráč, ktorý potrebuje najviac hodov je „Pomalý Janko“ a prehrá. Na začiatku hry sa môže dohodnúť, koľko kôl sa bude hrať. Hráč, ktorý bol najčastejšie „Pomalý Janko“ prehrá hru celkovo.

26. Hlúpa Jednotka

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier a ceruzka.

Hráči postupne hádžu kockou, každý má 5 hodov. Hodené čísla sa zapisujú a spočítavajú. Keď však padne číslo 1, daný hráč už ďalej nemôže hádzať a platí mu len dovtedy hodený súčet čísel. Hráč s najvyšším súčtom hodených čísel vyhráva. Na začiatku hry sa môže tiež dohodnúť počet kôl a na konci určiť úplného víťaza.

27. Zlá Trojka

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier a ceruzka.

Každý hráč môže hodiť kockou toľkokrát, koľko len chce.

Hodené čísla sa sčítavajú. Keď však padne 3, hráč prídje o všetky získané body v danom kole. Takže, radšej prestaňte hádzať skôr, ako prídete o všetky body! Víťazom je hráč, ktorý získa najviac bodov po vopred dohodnutom počte kôl.

28. Nahý vrabec

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Každý hráč hádže kockou za svojho spoluhráča po pravici. Kockou hádže spoluhráčovi, pred nosom, teda tak, že spoluhráč vidí hodené čísla. Spoluhráčovi sa hodené čísla spočítavajú. Ak však padne číslo 1 (nahý vrabec), hráč si musí zo svojho počtu získaných bodov odčítať 1 bod. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera po 6 kolách najviac bodov.

29. Tromf

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Jeden z hráčov hodí kockou a číslo, ktoré padne je „tromf“. Tomuto číslu by sa hráči mali vyhnúť, nemali by ho hodiť. Následne má každý hráč 10 hodov. Vyhráva ten, komu sa podarí nehodiť tromf vôbec. Prehráva ten, komu sa podarí hodiť tromf čo najskôr.

30. Nebo a peklo

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, papier a ceruzka

Na začiatku hry sa určí počet kôl. Následne hádžu hráči dvoma kockami. Po každom hode sa hodené čísla spočítajú nasledovne: Čísla navrchu kocky (nebo) smajú hodnotu desiatok a čísla naspodu kocky (peklo), majú hodnotu jednotiek.

Príklad: niekto hodi číslo „6“ a číslo „2“, spočíta sa to takto:

1. kocka, „6“ hore = 60, „1“ dole = 1; spolu 61.
 2. kocka, „2“ hore = 20, „5“ dole = 5; spolu 25.
- Súčet oboch kociek („nebo a peklo“) je **86**.

Hráč s najvyšším celkovým skóre po určenom počte kôl je víťazom.

31. Snád'5!

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: 2 kocky

Na začiatku hry sa určí počet kôl. Potom sa za radom hádže kockami. Počítajú sa len čísla 5 („malá ruka“). Dvojité päťka sa počíta ako $5 \times 5 = 25$ bodov.

Hráč, ktorý má na konci najviac bodov vyhral.

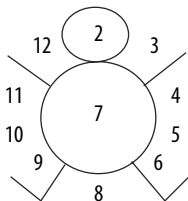
32. „Šťastný Janko“

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: 2 kocky, po 4 platidlá (centy, zápalky a.i.)

„Šťastný Janko“ je veľmi známa a rozšírená bavorská hra. Háďže sa s dvoma kockami. Najprv sa kriedou nakreslí do stredu hracieho stola obrázok „Janka“ (viď obr.). Každý hráč môže pre každú hru použiť 4 platidlá. Postupne sa háďže kockou, počet hodených čísel sa spočítava. Na zodpovedajúce číslo pri „Jankovi“ sa položí platidlo.

Ak je dané políčko už obsadené, môže si hráč daný obnos vziať a kocky posunie na spoluhráča. Dané pravidlo neplatí pri číse „7“ a vložený obnos ostáva nedotknutý. Hráč, ktorý minie všetky svoje platidlá, končí v hre. Vyhráva hráč, ktorý minie svoje platidlá čo najneskôr. Ten získava všetky použité platidlá z hry – Jankov úlovok.



33. Las Vegas

Hra na náhodou

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: 3 kocky, pre každého hráča rovnaký počet platidiel (z.B. centy, zápalky, Chipsy a pod.)

Las Vegas je hra na náhodou. Pri hádzaní kockami je potrebná veľká dávka šťastia. Na začiatku hry si hráči dohodnú vklad (napr. 5 alebo 10 platidiel) a každý hráč ho položí do stredu stola. Hráči háďžu postupne kockami. Každý z nich má dva hody.

Pri prvom hode sa háďže dvoma kockami. Obe hodené čísla sa sčítajú.

Pri druhom hode sa háďže tretou kockou. Súčet prvého hodu sa vynásobí číslom hodeným tretou kockou.

Každý hráč si zapamätá výsledné číslo svojho hodu. Môže si ho prípadne aj poznačiť. Hráč, ktorý v danom kole hodil najvyššie číslo, môže vyprázdiť bank. Nasleduje nový vklad a ďalšie kolo hry môže začať.

Príklad počítania:

	1.hod	2.hod	konečný výsledok
Hráč A:	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
Hráč B:	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
Hráč C:	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

V tomto prípade bank vyhral hráč B. Víťazom sa stáva hráč, ktorému sa podarí získať najviac platidiel po dohraní vopred stanoveného počtu hracích kôl.

34. „Sultán“

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: 1 kocka, 21 zápaliček

„Sultán“ je podobný „pyramide“ a kockou sa háďžu čísla. Ten, kto hodí „6“ je „Sultán“ a predpisuje spoluhráčom, aké číslo treba hodiť. Ak sa hráčovi nepodari hodiť žiadané číslo, musí zaplatiť „pokutu“ do sultánovej pokladne. Keď sa však hráčovi podarí predpísané číslo hodiť, dostane zo sultánovej pokladne „odmenu“. Hráč, ktorý hodí „6“, sa stáva sultánom a preberá aj jeho pokladňu.

35. Najvyššie číslo domu

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: 1 kocka, papier a pero

Cieľom je vytvoriť čo najvyššie číslo domu. Každý hráč má tri hody. Po každom hode sa musí hráč rýchlo rozhodnúť, či chce hodené číslo dať na pozíciu jednotiek, desiatok, alebo stoviek v trojčifernom čísle. Ten, kto na začiatku hodí „1“, umiestni ju na miesto s jednotkami. Na druhej strane, ak ako prvú hodí „6“, umiestni ju na miesto stoviek.

36. Najnižšie číslo domu

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: 1 kocka, papier a pero

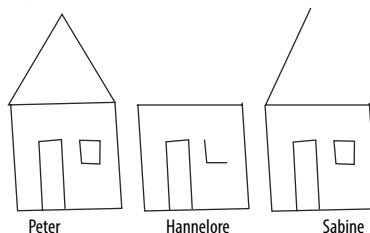
Tá istá hra, ale s opačnou úlohou. Vyhá ten, kto tromi hodmi vytvorí najnižšie trojčiferné číslo.

37. Postav dom

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: 1 kocka, papier, pero a platidlá (centy, zápalky a pod.)

Každý hráč si zvolí svoje šťastné číslo od 1-6 a zapíše si ho. Potom hráči postupne háďžu kockou. Ten, kto hodí svoje šťastné číslo, môže nakresliť časť svojho domu. Vyhá ten, kto ako prvý nakreslí všetkých 13 častí svojho domu. Porazení musia zaplatiť víťazovi za každú, ešte chýbajúcu časť ich domu. Jedna chýbajúca čiara = jedno platidlo.



Dom pozostáva celkovo z 13 čiar. Strechu tvoria 2 čiary, dom 4, dvere 3 a okno 4.

38. Drevo, domov!

Vľavo, vpravo, rovno, drevo musí ísť domov!

Hráči: Traja a viac

Obsah: 3 kocky, 28 zápaliček

Cieľ hry:

Každý hráč sa snaží čo najrýchlejšie zbaviť svojich zápaliček.

Príprava a priebeh hry:

Každý hráč dostane rovnaký počet zápaliček. Ak nejaké ostanú, odložia sa bokom.

Potom sa hádže kockami- všetkými tromi naraz. Každý hráč má vždy jeden hod. Rozhodujúce sú hodené čísla na jednotlivých kockách. Keď padne číslo „1“, jednu zápalku dostane hráč vpravo, pri čísle „2“ hráč vľavo. Pri čísle „6“, putuje drevo „domov“ - teda do stredu stola. Ostatné čísla (3-4-5) nemajú žiaden špeciálny význam. Ak hráč už nemôže splatiť svoj dlh v plnej výške, vyplati najprv „6“, potom „2“ a napokon „1“. Hráč, ktorý už nemá žiadne „drevu“ musí „oddychovať“, teda nehádzať, až pokiaľ nedostane drevo od svojho suseda.

Prehrá ten, kto má stále dosť dreva, zatiaľ čo ostatní sa už dreva zbavili, resp. ostatné drevo je už dávno doma, leží v strede stola.

39. Zakliata 66

Bez šťastia to nejde!

Hráči: Traja a viac
Obsah: 3 kocky

Cieľ hry:

Je potrebné presne hodiť číslo 66

Príprava a priebeh hry:

Hráči hádžu postupne 3 kockami naraz. Každý hráč má vždy jeden hod. Hodené čísla jednotlivých účastníkov sa priebežne sčítavajú. Ak číslo presiahne 60, hráč, ktorý je na ťahu, môže pokračovať len s jednou kockou. Je potrebné, presne hodiť číslo 66. Ak niektorý hráč presiahne toto konečné číslo, odpočíta sa číslo tohto hodu všetkým spoluhráčom tak, aby mali menej bodov ako 66. Až potom sa hodené čísla začnú opäť spočítavať. Takto sa v hre pokračuje dovtedy, pokiaľ niektorý hráč presne netrafi číslo 66.

Na začiatku hry sa môžu hráči dohodnúť na počte kôl, ktoré budú hrať. Kto vyhrával v jednotlivých kolách najčastejšie, je celkový víťaz.

40. Menej je viac

Zábavná hra s kockami

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, papier a pero

Cieľ hry:

Ten, kto často hádže „2“ alebo „5“, má veľkú šancu vyhrať.

Príprava a priebeh hry:

Hráči striedavo hádžu kockami. Každý hráč má vždy jeden hod, hádže sa naraz troma kockami. Čísla hodov sa spočítavajú a pripisujú jednotlivým hráčom. Kto hodi „2“ alebo „5“ môže si toto číslo odpočítať od svojho skóre. Minusové skóre neplatí, najnižšie možné skóre je 0.

Koniec hry:

Vyhráva hráč s najnižším počtom bodov po odohraní všetkých, vopred dohodnutých kôl.

41. Cisár Nero

Hráči: Dvaja
Obsah: 3 kocky

Logická hra pre dvoch hráčov. Hráči striedavo hádžu troma kockami, pokiaľ jeden z nich nehodi „6“. Tento hráč potom skúša hodiť na ďalších dvoch kockách čo možno najvyššie čísla. Hodil hráč pri prvom hádzaní „6“ a pri druhom hode napr. „2“ a „5“, môže si „5“ ponechať a „2“ prípadne vylepiť. Taktiež však môže posledný, tretí hod uskutočniť aj znova oboma kockami.

Víťazom je hráč, ktorý po odohraní dohodnutých kôl dosiahne vyšší počet bodov.

42. Skok do vody

Hráči: Traja a viac
Obsah: 1 kocka

Na začiatku hry povie každý hráč číslo do 30. Postupne hádžu hráči kockou, poradie v smere hodinových ručičiek. Hodené čísla sa spočítavajú. Ak hráč dosiahne prípadne prekročí na začiatku hry určené číslo, „skočí do vody“- ukončí hru. Určí tiež nasledujúce číslo pre ďalší „skok do vody“. Toto však nesmie byť vyššie ako 30 nad prvým číslom. Potom zvyšní hráči hádžu ďalej a čísla sa spočítavajú. Keď ďalší hráč dosiahne prípadne prekročí určené číslo, „skočí do vody“- ukončí hru. Taktiež určí nasledujúce číslo pre ďalší „skok do vody“ a hra pokračuje. Vyhráva hráč, ktorý v hre zostane až do konca.

43. Všetkých deväť

Nahor a nadol - komu sa to podarí ako prvému?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, 9 zápaliek

Cieľ hry:

Hráči sa snažia čo najrýchlejšie zbaviť zápaliek, ktoré získali.

Príprava a priebeh hry:

Do stredu stola sa položí 9 zápaliek. Hráči hádžu zaradom kockami, vždy oboma naraz. Keď padne číslo vyššie ako 9, hráč si musí vziať zo stola toľko zápaliek, aký počet prevyšuje číslo 9. Ak hodi „10“ zoberie si 1 zápalku, keď „11“ 2 a keď „12“ zoberie si 3 zápalky. Keď hodi presne 9, neberie žiadnu zápalku. A pokračuje ďalší hráč. Takto sa hrá, kým sa všetky zápalky rozdelia. Potom nasleduje druhá časť hry. Hráči, ktorí nezískali žiadne zápalky, vypadávajú z hry. Zvyšní hráči hádžu opäť kockou, ale teraz je postup opačný. Keď padne číslo vyššie ako 9, hráč vráti na stôl toľko zápaliek, aký počet prevyšuje číslo 9.

Koniec hry:

Vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví svojich zápaliek.

44. Menej ako 10 vyhráva

Kto vyhrá najviac čipsov?

Hráči: Traja a viac
Obsah: 3 kocky, 50 platidiel (čipsy, zápalky, centy a pod.)

Platidlá sa rozdelia medzi hráčov tak, aby mal každý rovnaký počet. Určí sa aj bankár. Tento hráč počas hry hádže kockami za všetkých a má tiež za úlohu rozdeľovať výhry a vyberať poplatok za prehry. Môže tiež nastaviť maximálnu stávkou, ktorá sa vzťahuje na celú hru. Pred každou hrou všetci hráči - okrem bankára - podajú svoje stávky, t. j. každý hráč dá toľko čipsov zo svojej zásoby, koľko si myslí, že môže riskovať.

Bankár hádže 3 kockami. Ak je súčet čísel menší ako 10, vyhrávajú hráči a dostanú svoj vklad späť. Bankár ich musí vyplatiť. Ak je súčet čísel väčší ako 10, vyhráva bankár a berie všetky vložené vklady. Po 5 kolách sa bankári vymenia, bankárom sa stáva ďalší hráč. Hra končí, keď bol každý hráč bankárom. Vyhráva ten, komu sa púodarilo nazbierať najviac čipsov.

45. Správna desiatka

Šikovne hádže kockou!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, papier a pero

Cieľ hry:

Hodiť čo najlepšie skóre a šikovne ho znásobiť.

Príprava a priebeh hry:

Na začiatku hru si každý hráč napíše pod seba čísla 1-10. Potom sa postupne hádže troma kockami. Každý hráč máv jednom kole jeden hod a môže v ňom

dosiahnuť 3 až 18 bodov. Čísla na kockách sa sčítavajú. Súčet hodených čísel napíše hráč za niektoré číslo v zozname 1-10. Obe čísla sa spolu vynásobia.

Príklad:

Hráč A:	Hráč B:
$1 \times 5 = 5$	$1 \times 7 = 7$
$2 \times 9 = 18$	$2 \times 6 = 12$
$3 \times 15 = 45$	$3 \times 17 = 51$
$4 \times 8 = 32$	$4 \times 4 = 16$
$5 \times 10 = 50$	$5 \times 11 = 55$
$6 \times 18 = 108$	$6 \times 7 = 42$
$7 \times 5 = 35$	$7 \times 17 = 119$
$8 \times 15 = 120$	$8 \times 13 = 104$
$9 \times 16 = 144$	$9 \times 15 = 135$
$10 \times 14 = 140$	$10 \times 11 = 110$

Výsledok: 697

Výsledok: 651

V tomto prípade vyhral hráč A.

Po 10 kolách hádzania, má každý hráč za číslami 1-10 poznačené určité výsledky. Tieto sa na konci sčítajú. Vyhráva hráč, s najvyšším výsledkom. Kumšty hry spočíva v tom, zapísať hodené čísla tak, aby sa po spočítaní dosiahol čo najvyšší výsledok.

46. Párne alebo nepárne

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky

O tom, či vyhrá "párne" či "nepárne" číslo, rozhodne hod kockou pred každým hračím kolom. Následne hádžu hráči stávajú dvoma kockami. Pri „párnom čísle“ musia padnúť na oboch kockách párne čísla, napr. 2, 4 alebo 6. Pri „nepárnom čísle“ dve nepárne, napr. 1, 3 alebo 5.

Ak splnía túto úlohu viacerí hráči, vyhráva vyšší súčet čísel. Víťaz kola hodením kocky určí pre ďalšie kolo, aké čísla sa majú hodiť, či párne, či nepárne.

47. Upratovanie

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, pero alebo krieda

Postupne sa hádžu dve kocky. Každý hráč má jeden hod. Hráč s najnižším súčtom pri prvom hode nakreslí na stôl alebo na papier bod. Takto sa hádže 10x. Až na stole alebo papieri vznikne 10 bodov. A môže začať upratovanie. Hráč s najvyšším súčtom hodu môže zmazať alebo prečiarknuť jeden bod. Vyhráva hráč, ktorý prečiarkne posledný bod. Hráč, ktorý v prvej polovici hry nenakreslil žiaden bod, vypadáva ešte pred tým, ako sa začne upratovať!

48. Plus-Mínus

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, pre každého hráča po 15 až 20 zápalkiek (centov, cukrikov a pod.)

Každý hráč dostane 15 (po dohode prípadne viac) platidiel. Vyžrebuje sa hráč, ktorý začína hru. Prvý hráč hodi kockou a nechá ju ležať na stole. Potom hodi hráč po jeho ľavici druhou kockou. Vypočíta sa rozdiel hodov. Hráč, ktorý hodi vyššie číslo dostane za každý bod rozdielu jedno platidlo. Potom hádže ďalší hráč a rozdiel hodu si vypočíta so susedom po ľavici. Takto hra pokračuje dokola. Hráč, ktorý minie všetky platidlá, končí hru a vypadáva. Vyhráva ten, kto vypadne ako posledný. Tiež sa môže hrať na počet kôl, koľko sa na začiatku hry dohodlo. Víťazom sa stáva hráč, ktorý nazbiera najviac platidiel.

49. Šesťdesiatšesť

Nezamietať s kartovou hrou!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, pre každého hráča 5 zápalkiek

Cieľ hry:
 Číslo 66 sa nesmie prekročiť

Príprava a priebeh hry:

Každý hráč hádže tromi kockami naraz. Hodené čísla sa spočítajú a výsledok sa pripočíta predchádzajúcemu hráčovi. Takto bude výsledok stále narastať a číslo sa bude približovať k magickej 66. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne číslo 66 alebo ho prekročí, prehrá a musí zaplatiť do banku pokutu - 5 svojich zápalkiek. Porazený začína ďalšie kolo. Kto bude tento raz ten Nešťastlivec?

Koniec hry:

Hra sa hrá, kým jeden z hráčov nepride o všetky svoje zápalky. Víťaz je ten, kto má v tomto okamihu najviac zápalkiek.

50. Delenie

Kto dosiahne 10 bodov ako prvý?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, 50 platidiel (napr. centy, zápalky, čipsy a pod.)

Cieľ hry:
 Vďaka šťastným hodom ako prvý získať 10 platidiel.

Príprava a priebeh hry:

Na začiatku hry sa dajú platidlá do stredu stola. Prvý hráč začína hádzať kockami. Každý hráč má dva hody. Prvý hod dvoma kockami, druhý hod jednou kockou. Ak sa dá vydeliť celkový súčet prvého hodu bez zvyšku, číslom z druhého hodu daný hráč získava jedno platidlo. Kto prvý nazbiera 10 platidiel, je víťaz.

51. Paš (Rovnaké číslo)

Oblíbená hra s kockami

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, 50 platidiel (napr. centy, zápalky, čipsy a pod.)

Príprava a priebeh hry:

Na začiatku hry sa dá do stredu stola 50 platidiel (pri menšom počte hráčov sa samozrejme môže počet platidiel upraviť). Tiež sa dohodne počet hracích kôl. Hádz sa dvoma kockami. Každý hráč má tri hody. Ak hodi paš (na kockách padne rovnaké číslo), dostane z banku (zo stredu stola) príslušný počet platidiel za počet hodených bodov. Ostatné hody nemajú žiaden špeciálny význam. Ak hráč nehodi paš, pokračuje v hádzaní ďalší hráč. Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý po odohranom počte dohodnutých kôl získal čo najviac platidiel.

52. Utajené čísla domov

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Hra sa hrá ako hra "Najvyššie číslo domu". Jediným rozdielom je, že pri treťom hode sa zapíše spodné číslo z kocky (číslu otočené k stolu).

53. Násobky

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky

Hráči hádžu postupne s dvoma kockami. Hodené čísla sa vynásobia. Vyhráva ten, kto v kole hodil najvyššie číslo. Tento hráč začína hádzať v novom kole.

54. Dvojčky

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, počítačlá (napr. centy)

Hráči hádžu dvoma kockami. Skórujú len dve hodené dvojky. Hráč, ktorý po 10 kolách hodil najviac dvojčiek t.j. dve dvojky, sa stáva víťazom a dostane od spojích spoluhráčov toľko platidiel, koľko dvojčiek hodil.

55. Kocky

Kľúčová je správna predikcia.

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky a pre každého hráča rovnaký počet platidiel (napr. centy a pod.)

Ciel hry:

Vyhrá ten, komu sa podarí hodiť najviac predpovedaných čísel. A predsa to v hre Kocky nie je až také jednoduché...

Príprava a priebeh hry:

Hodením kocky sa na začiatku hry určí vo vopred dohodnutý počet kôl bankár. Stáva sa ním hráč, ktorý hodil najvyššie číslo.

Bankár povie jedno číslo medzi 2-12 a vsadí na určitý počet platidiel. Všetci hráči musia dať do banku tiež tento istý počet platidiel. Podarí sa bankárovi hodiť toto číslo, vyhráva celý vklad. Ak sa mu ale dané číslo nepodarí hodiť, hádže dovtedy kým toto číslo **nehodí** alebo **netrafi aspoň prvé hodené číslo**. Jeho šance na výhru sa ale každým hodom znižujú. Keď sa mu predsa po niekoľkých hodoch podarí hodiť predpokladané číslo, stráca nárok na vklad v banku a rozdeľia si ho medzi sebou spoluhráči. Keď sa mu ale podarí trafiť prvé hodené číslo, vyhráva celý vklad. Hrá sa tak dlho, aby všetci hráči boli rovnako dlho bankármi. Ten, kto za tento hrací čas nazbiera najviac platidiel, vyhral.

56. 11 a viac...

Jednoduché a vzrušujúce!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, pre každého hráča rovnaký počet platidiel (napr. centy a pod.)

Príprava a priebeh hry:

Hráči sa spoločne dohodnú na vklade a každý hráč ho vloží do banku (do stredu stola). Hráči hádžu postupne kockami, každý po jednom hode.

Hodené kombinácie čísel majú tieto významy:

1. 11 (6-5): Ten, kto hodí túto číselnú kombináciu, môže vyprázdniť bank. Následne musí každý z hráčov vložiť do banku základný, na začiatku dohodnutý vklad.

2. 12 (6-6): Hráč, ktorého sa to týka, musí zdvojnásobiť sumu v „banku“.

3. Menej ako 11: Rozdiel medzi 11 a hodeným číslom sa vynásobí číslom 5. Výsledné číslo je počet platidiel, ktoré musí daný hráč dať do banku.

Príklad: Hráč hodí – v najhoršom prípade – dve

„Jednotky“, rozdiel je $11 - 2 = 9$. Vynásobíme číslom 5, t.j. $9 \times 5 = 45$. To znamená, že daný hráč musí dať do banku 45 platidiel. Vyhráva hráč, ktorý po odohraní vopred dohodnutého počtu kôl vlastní najviac platidiel.

57. Zamíčaná bodka

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky

Hádže sa tromi kockami. Každý hráč má 1-3 hody. Pri každom hode sa musí vždy hádzať všetkými tromi kockami. Druhý hod, ruší ten predchádzajúci. Máš odvahu hádzať aj tretí raz? V tejto hre skórujú len čísla „3“ a „5“, pričom

stredná bodka na kocke je „zamíčaná“, teda sa nepočíta. Vďaka tomu sa z čísla „3“ stáva „2“ a z čísla „5“ číslo „4“. Hráč s najvyšším dosiahnutým počtom bodov v danom kole sa stáva víťazom.

58. Uhádni hodené číslo

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky

Postavte 3 kocky na seba. Víťazom je hráč, ktorý najrýchlejšie uhádne súčet všetkých horných aj dolných, aj zakrytých čísel na kockách.

Keď vychádzame z toho, že na prvej kocke zhora vidíme 6, tak správny výsledok čísla, ktoré má hráč uhádnuť by mal byť 15. Výsledok sa vypočíta tak, že číslo 6, ktoré vidíme navrchu, sa odpočíta od čísla 21. Číslo 21 zostáva vždy rovnaké.

Príklad:

Číslo naspodu kocky keď navrchu je „6“ je	„1“
Navrchu druhej kocky je napr.	„5“
Naspodu druhej kocky je	„2“
Navrchu tretej kocky je napr.	„4“
Naspodu tretej kocky je napr.	„3“
Výsledok	15

30 ZLOŽITÝCH HLAVOLAMOV SO ZÁPALKAMI

Riešenia na konci návodu.

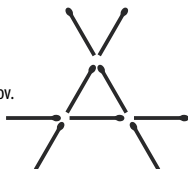
Hráči: ľubovoľný počet

Obsah: zápalky

Deti môžu hrať zápalkové hádanky len v prítomnosti prítomnosti dospelých!

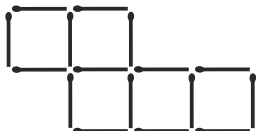
59.

Tento obrázok sa skladá z 9 zápaliiek.
Preložením 4 zápaliiek vytvorte 5 trojuholníkov.
Nemusia byť zhodné
a jeden z nich môže byť súčasťou iného!



60.

Šesťnásť zápaliiek tvorí 5 rovnakých štvorcov.
Preložením len dvoch zápaliiek, vytvorte rad štyroch rovnakých štvorcov!



61.

Tento vzor vytvára 9 zápaliiek.
Keď preložíte 3 z nich, vytvoríte
3 symetrické kosoštvorce alebo diamanty.



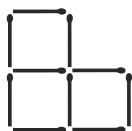
62.

Odstráňte 3 zápalky tak,
aby zostali 3 trojuholníky.



63.

10 zápaliiek tvorí 3 štvorce.
Odstráňte 1 zápalku a zmeňte polohu
ďalších 3 tak, aby ste vytvorili štvorec a
dva rovnobežníky.



64.

Desať zápaliiek stačí na stavbu tohto
pekného domčeka. Vidíme jeho západnú
stranu. Presuňte 2 zápalky tak, aby bolo
vidieť jeho východnú stranu.



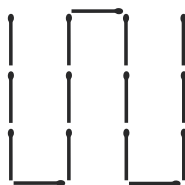
65.

Použite deväť zápaliiek na
na vytvorenie piatich štvorcov!



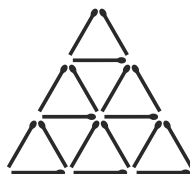
66.

Preložením 4 zápaliiek vzniknú
2 štvorce. Ako?



67.

Keď odstránite 5 zápaliiek,
vznikne 5 rovnako veľkých
trojuholníkov.



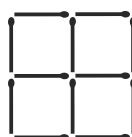
68.

Dva rovnaké diamanty (kosoštvorce)
vytvoríte z tohto šesťuholníka,
keď vymeníte miesta dvom zápalkám
a jednu novú pridáte.



69.

Zaujímavá logická úloha s 12 zápalkami.
Vymeňte 4 zápalky tak, aby vznikli
2 rôzne veľké štvorce, ktoré sa nedotýkajú!



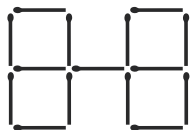
70.

Premiestnite 6 zápaliiek z týchto 5 štvorcov tak, aby vznikli len 4 štvorce - 3 malé a 1 veľký.



71.

Premiestnite 2 zápalky tak,
aby vzniklo 5 štvorcov!

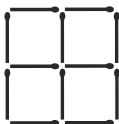


72.

Premiestnite 5 zápalek tak, aby vznikli 2 štvorce!

**73.**

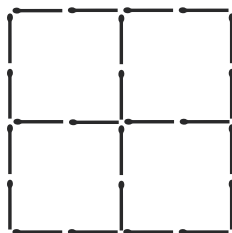
Premiestnite 4 zápalky tak, aby vznikli 3 štvorce!

**74.**

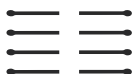
Ako sa dá postaviť 5 štvorcov zo 16 zápalek?

**75.**

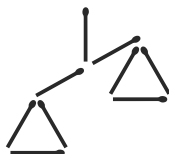
Premiestnite 8 zápalek a jednu odstráňte, aby ste vytvorili 4 rovnaké šesťuholníky.

**76.**

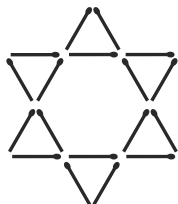
Preloženie 4 zápalek, vytvoríte pravidelný kríž.

**77.**

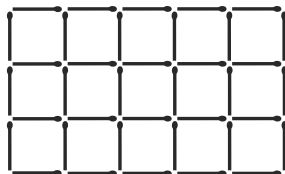
Na vyváženie týchto váh je potrebné presunúť 6 zápalek.

**78.**

Položte 6 zápalek tak, aby vzniklo 6 rovnakých, symetrických štvorcov!

**79.**

Odoberte 14 zápalek tak, aby vzniklo 6 rovnakých štvorcov!

**80.**

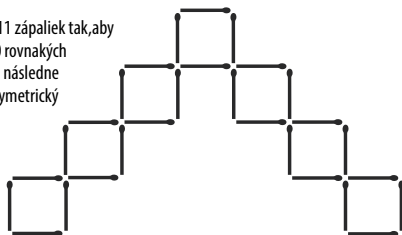
Ako odstránite zápalku zo stredu bez toho, aby ste sa jej dotkli?

**81.**

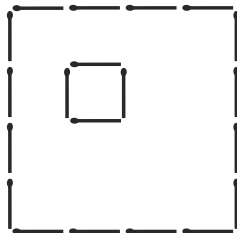
Vytvorte z 12 zápalek 12-uholník, ktorý má len pravé uhly!

82.

Presuňte 11 zápalek tak, aby vzniklo 10 rovnakých štvorcov a následne vytvorili symetrický obrázok.

**83.**

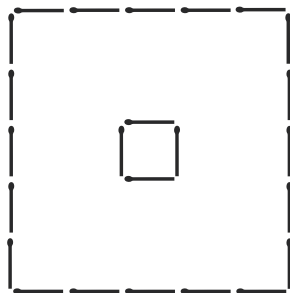
Tento hlavolam predstavuje pozemok s domom. Rozdeľte pozemok pomocou 10 zápalek na päť rovnakých parciel!

**84.**

Odoberte jednu zápalku tak, aby vzniklo 6 rovnakých, oplotených areálov!

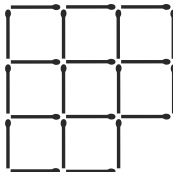
**85.**

Tento pozemok, ktorý má v strede rybník, rozdeľ pomocou 20 zápalek na 8 rovnakých častí!



86.

Preložte 2 zápalky tak, aby vzniklo 7 rovnakých štvorcov!



87.

Viete vytvoriť vajce z 13 zápaliček?

Zápalky však môžu byť ukladané len zvisle a vodorovne!

88.

Dá sa zobraziť postava švajčiarskeho lukostrelca pomocou 10 zápaliček?

Riešenie hlavolamov so zápalkami na zadnej strane!

PÄŤ VÝBORNÝCH HIER S PÍSANÍM...

89. Meno, Mesto, Zviera, Vec....

Veľmi známa hra s písaním

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: Papier a ceruzka pre každého hráča

Príprava a priebeh hry:

Každý z hráčov si nakreslí na svoj papier 9 stĺpcov. Každý stĺpec predstavuje jednu kategóriu slov a označí sa nadpisom. Vznikne tak 9 nadpisov: Meno, mesto, zviera, vec, krajina, povolanie, pohorie, rastlina, rieka... Jeden z hráčov v tichosti odrieka písmená abecedy a iný hráč ho po chvíľke zastaví a povie "Stop". Písmeno, na ktoré hráč odriekajúci abecedu v danej chvíli myslel, povie nahlas. Od tohto momentu má každý z hráčov úlohu, nájsť a napísať slovo do každého stĺpca, pre každú kategóriu slov.

Príklad:

Ak bolo určené písmeno „D“, môžu byť použité napr. tieto slová: Dorota, Dudince, Delfín, Dánsko, Dunaj, Distribútor, ... Hráč, ktorý ako prvý vyplnil všetky stĺpce, zvolá "Stop" a všetci ukončia písanie. Slová sa skontrolujú tak, že postupne každý hráč prečíta slovo, ktoré napísal. Za každé slovo, ktoré napísali dvaja, alebo viaceri spoluhráči, je 5 bodov. Za slovo, ktoré napísal len jeden hráč, je 10 bodov. Ak hráč napísal slovo do stĺpca ako jediný a ostatní spoluhráči majú tento riadok prázdny, pripíše si tento hráč za toto slovo 20 bodov.

Po odohratí počtu všetkých kôl si hráči spočítajú body. Vyhral hráč s najvyšším počtom bodov.

90. Doplnovačka "Plnené teläcie prsia"

Oblíbená slovná hra s písaním

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: Papier a pero pre každého hráča

Príprava a priebeh hry:

Hra "Plnené teläcie prsia" je stará, známa hra, veľmi obľúbená u detí i dospelých. Jeden spomedzi hráčov povie ľubovoľné podstatné meno, v ktorom

sa podľa možnosti nenachádzajú písmená W, X alebo Y. Dané slovo si všetci hráči zapíšu na papier, najprv po písomne zhora nadol a potom naopak zdola nahor. Napr. slovo "SLINA" sa napíše takto:

S	A
L	N
I	I
N	L
A	S

Keď má každý hráč takto zapísané slovo, môže začať "s plnkou". Úlohou je vyplniť každý riadok slovom (podstatným menom alebo krstným menom), ktoré začína na písmeno vľavo a končí písmenom uvedeným v stĺpci vpravo. Napr. **SÁDRA, NÍL**. Nie je dôležité, či je vyplnené slovo dlhé, alebo krátke, dôležité je, aby začínalo a končilo na predpísané písmená. Ak niektorý hráč, nevie nájsť vhodné slovo do niektorého riadku, nechá tam jednoducho voľné miesto. Hráč, ktorý je hotový a stihol vyplniť všetky riadky, povie nahlas "Stop!". Aj ostatní hráči musia vtedy ukončiť vyplňanie, dopísať môžu len práve rozpísané slovo.

Vyhodnotenie:

Slová sa skontrolujú tak, že postupne každý hráč prečíta slová, ktoré napísal.

Za každé slovo, ktoré napísali dvaja, alebo viaceri spoluhráči, je 5 bodov. Za slovo, ktoré napísal len jeden hráč, je 10 bodov. Ak hráč napísal slovo do riadku ako jediný a ostatní spoluhráči majú tento riadok prázdny, môže si tento hráč za takéto slovo pripísať 20 bodov.

Koniec hry:

Hra končí po dohraní vopred dohodnutého počtu kôl. Víťazom sa stáva hráč, ktorý nazbieral najvyšší počet bodov.

91. Hľadanie slov

Hra s písaním pre rýchlo rozmyšľajúcich

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: Papier a ceruzka pre každého hráča

Príprava a priebeh hry:

Každý hráč dostane papier a pero. Potom jeden hráč povie slovo, ktoré sa skladá aspoň z 10 písmen. Napr. Angličtina. Následne musia v priebehu 3-5 minút ostatní spoluhráči vytvoriť z písmen daného slova nové slová. Môžu byť použité rôzne slové druhy, avšak okrem zemepisných názvov, skratiek, krstných mien, cudzích slov. Die neu gebildeten Slová môžu byť aj kratšie ako základné slovo. Žiadne písmeno v novom slove sa však nesmie vyskytovať častejšie ako v pôvodnom slove. Príklad možných slov: aligátor, nora, guma, línia, ikra, a pod. Rozhoduje aj rýchlosť. Čím viac slov hráč nájde, tým lepšie.

Vyhodnotenie:

Po vypršaní dohodnutého času sa hra vyhodnotí. Jeden z hráčov číta svoje slová, ktoré napísal. Ostatní hráči kontrolujú, či náhodou tiež nemajú to isté slovo v svojom zozname.

Ak áno, zapíšu si za takéto slovo 5 bodov. Okrem toho, každé už prečítané slovo si hráč v zozname prečiarkne. Ak niektorý z hráčov nájde slovo, ktoré žiaden z hráčov nemá na zozname, zapíše si za toto slovo 10 bodov. Keď prvý hráč dočíta všetky svoje slová, pokračuje v čítaní ďalší hráč. Prečíta všetky slová zo svojho zoznamu, ktoré ešte nemá prečiarknuté. Takto sa v hodnotení pokračuje dovtedy, kým sa neohodnotia všetky slová.

92. Čo tam po reči, keď niet v nej veci!

Hra s prísloviami

Hráči: Dvaja a viac

Obsah: Papier a pero pre každého hráča

Podstatou príslovia je, že komplikovaná téma je vtesnaná do krátkych slov a hneď vieme, čo sa tým myslí. V tejto hre je to presne naopak. Každý hráč si najprv vymyslí známe príslovie, ale nepovie ho nahlas. Potom sa každý hráč snaží vyjadriť svoje príslovie čo najkomplikovanejšie a najmenej zrozumiteľne. Pôvodne stručné fakty musí opísať slovné.

Príklad:

“Kto druhému jamu kope, sám do nej spadne”

Vytvorenie priehlbiny v zemi nie presne definovanej veľkosti na účel, aby sa výkop stal nástrahou pre iného živočicha alebo človeka. Sám iniciátor sa na pokon stáva obeťou a zistí na vlastnej koži ako veľká a hlboká bola vykopaná jama v zemi. Kto ako prvý uhádne dané príslovie, získava bod. Vyhráva hráč, s najvyšším počtom bodov po odohraní vopred dohodnutého počtu kôl.

93. Potopenie lode

Hra pre dvoch hráčov známa už celé generácie.

Hráči: Dvaja

Obsah: Štvorcový papier a 2 ceruzky

Príprava a priebeh hry:

Každý hráč si najprv nakreslí na svojom papieri 2 hracie polia, 10 štvorcov na výšku a 10 štvorcov na šírku. To sú „bojiská pre námornú bitku“. Tieto môžu byť vedľa seba alebo jedno pod druhým. Oba štvorce sa označia ako v súradnicovej systéme - vodorovne číslami 1-10 a zvislé s písmenami A-J (viď obrázok). Prvý štvorec predstavuje hráčovú flotilu. Tá sa skladá z 10 lodí. A to z: bojovej lode (4 políčka), dvoch krížnikov (každý 3 políčka) troch torpédových člnov (každý dlhý 2 políčka) a štyroch ponoriek (každá po 1 políčku). Jednotlivé lode sa nesmú navzájom dotýkať, musí byť aspoň 1 políčko medzi nimi. Loď sa však môže dotýkať okraja štvorca. Každý hráč si môže zvoliť svoju stratégiu, ako si zakreslí svoje lode. Dôležité je, aby zakreslenie nevidel jeho protihráč.

Hra môže začať. Prvý hráč sa pýta (“vystrelí”) na políčko súpera uvedením jeho dvoch súradníc, napr. 1 - C alebo 5 - F atď. Súper potom skontroluje svoje „políčko flotily“, kam tento „vystrel“ smeroval. Ak bola niektorá jeho loď zasiahnutá, musí povedať: „Zásah!“. Ak tam má prázdne políčko, povie: „Zásah do vody“. Ak súper uhádne všetky polia, na ktorých je nakreslená loď, hráč musí po poslednom zásahu povedať: „Potopený!“. V závislosti od odpovede súpera si hráč robí poznámky na svojom druhom políčku. V prípade „strely do vody“ sa na príslušnom políčku urobí krížik a na rade je súper. V prípade zásahu sa naopak políčko vyfarbí a hráč môže hádať (tríať) iné políčko.

Koniec hry:

Vyhráva hráč, ktorý zostrelil všetky lode svojho súpera. To je najlepší amirál...

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

SEDEM BACKGAMMON-VARIÁCIÍ...

94. Puff

Známa hra zo stredoveku.

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky a pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Ciel'hry:

Cieľom je dostať všetkých 15 figúrok cez 24 hrotov hracej plochy. Ako prvý rozostaviť svoje figúrky na opačnú stranu hracej plochy.

Príprava a priebeh hry:

Rozloží sa hrací plán a každý z hráčov dostane po 15 figúrok. Tieto sa na začiatku hry nachádzajú mimo hracieho plánu. Hráči striedavo hádžu kockou. Začína hráč, ktorý hodí vyššie číslo. Keďže hráči sedia oproti sebe, jeden hrá na políčkach 1 - 24 a druhý 24 - 1. Vždy sa hádže dvoma kockami naraz. Figúrky sa umiestňujú podľa čísel hodených na kocke. Ak napríklad padne „2“ a „5“, jedna figúrka sa umiestni na 2. hrot a jedna figúrka na 5. hrot.

Keď sa hodí „Paš“, teda na oboch kockách padne rovnaké číslo, počítajú sa nielen čísla, ktoré vidieť na kockách zvrchu, ale aj čísla naspodu kociek. V tomto prípade môžu vstúpiť do hry teda až 4 figúrky. Keď sa napr. podarí hodiť „Paš“ pri čísle 6, tak sa postaví 2 figúrky na hrot č. 6 a 2 figúrky na hrot číslo 1. Okrem toho, hráč, ktorý hodil paš, hádže kockou ešte raz. Na jednom hrote môže byť umiestnený ľubovoľný počet figúrok jednej farby. Dve a viac figúrok na jednom hrote tvoria skupinku. Niekoľko za sebou vytvorených skupiniek tvoria tzv. most.

Ak sa na hrote podarilo vytvoriť skupinku figúrok, tento hrot nesmie obsadiť protihráč. Hrot však môže byť započítaný alebo byť prípadne preskočený. Takýto most môže byť pre súpera prekážkou, najmä ak hodi kockou nízke čísla, nedokáže ho preskočiť. Keď má hráč rozmiestnené všetky figúrky, môže smerovať k cieľu. Jeden k políčku 24, druhý k políčku 1. Hráč sa môže sám rozhodnúť, či bude posúvať dve figúrky ako doteraz, alebo iba jednu o sčítaný počet čísel, ktorý hodil kockami.

Dôležité! Ak ťaháte dvoma figúrkami, musíte posunúť prvú tú, s menším hodom.

Napr. Pri hode čísel 2 a 5, ak nie je možné posunúť figúrku o 2 políčka, nakoľko stojí v ceste súperova figúrka, prepadá aj druhý ťah o 5 políčok. Ak je však možné posunúť figúrku o 2 políčka možné, ale posunúť o 5 už nie, prepadne len ťah o 5 políčok. Podobné pravidlo platí aj pri hodení „paš“. Spodný počet hodených čísel nemôže byť použitý na ťah, pokiaľ hráč nemohol posunúť figúrku o súčet hodených čísel na vrchnej strane kociek. Pokiaľ hráč vie posunúť figúrku o hodený súčet čísel na vrchnej strane kociek, počet čísel na spodných stranách kociek môže prepadnúť. Ak pri umiestňovaní alebo premiestňovaní figúrky narazíte na hrot, na ktorom sa už nachádza jedna súperova figúrka, táto môže byť vyhodená z hry a nahradená jednou z vašich vlastných figúrok. V jednom ťahu môžu byť vyhodené dokonca viaceré súperove figúrky. Napr. Hodí hráč číslo 2 a 6 a na hrote 2 a 6 sa nachádzajú súperove figúrky, obe môžu byť z daných polí odstránené. Ak má hráč nejaké vlastné figúrky, ktoré boli vyhodené mimo hracieho pola, nemôže ťahať inou figúrkou, pokiaľ tie vyhodené nezapojí hrajivý späť do hry.

Koniec hry:

Keď sa všetky figúrky dostanú do poslednej štvrtiny hracej plochy

(polia 19-24 alebo 6-1), začína sa ukončovanie hry. Deje sa to teda presne opačným spôsobom ako pri rozmiestňovaní 15 figúrok na začiatku hry. Hráč, ktorému sa ako prvému podarí presunúť všetky figúrky na opačnú stranu, vyhral hru.

95. Taiga-Puff

Ruská verzia hry Puff

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Príprava a priebeh hry:

Platia pravidlá hry Puff s týmito zmenami: Keď hráč umiestni 2 figúrky, môže si vybrať či bude ťahať, alebo pridať do hry ďalšiu figúrku. Ak bola figúrka z hry vyhodená, musí hráč túto najprv vrátiť do hry a až potom môže pokračovať ďalšími figúrkami. Všetky ostatné pravidlá hry ako napr. rozostavovanie, posúvanie či vyhadzovanie zostávajú rovnaké ako v hre Puff.

96. Dlhý Puff

Obaja napredujú rovnakým smerom

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Jedna z variantov hry Puff je tzv. Dlhý Puff. V tomto prípade obaja hráči začínajú na hrote 1 a hrajú až po hrot 24. Všetky ostatné pravidlá hry zodpovedajú vyššie opísaným pravidlám hry Puff.

97. Toccadille

Jedna z variantov hry Puff.

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Príprava a priebeh hry:

Hrá sa podobne ako v základnej hre Puff. Všetky figúrky sa nachádzajú mimo hracieho plánu. Paš sa počíta len na vrchnej, viditeľnej časti hodených kociek. Keď padne Paš (dve rovnaké čísla), hráč hádže ešte raz. Na svojej vlastnej strane sa nemôžu vytvárať skupinky. Výnimku tvoria hroty 12 a 13 tzv. pásmové hroty.

Na nich sa môže nachádzať neobmedzené množstvo figúrok - chuchvalcov, nikdy tam však nemôže byť len jedna figúrka sama. Hráč nesmie vstúpiť do pásma chuchvalcov protihráča. Ak však hodi kockou také číslo, ktoré ukáže túto možnosť, môže si z každej kocky odpočítať toľko, aby s figúrkou skončil ešte vo svojom pásme. (toto je samozrejme možné len vtedy, ak hráč nemá možnosť ťahu s inou figúrkou). Vyhodené figúrky pri hre Toccadille ostávajú na hernom pláne a označia sa. Značka (dámová figúrka) sa dá na úpätie 1. hrotu. Pri každej ďalšej vyhodenej figúrke sa táto značka posunie vždy o jeden hrot ďalej. Samozrejme je aj v tomto variante hry možné, vyhodit viaceré súperových figúrok naraz. V tomto prípade sa tieto tiež príslušne označia, podobne ako je popísané vyššie. Ten, kto prvý dosiahne posúvaním označovanie figúrky hrot 12 vyháva. Navyše, keď protihráč ešte nestihol prísť ani po hrot 6, platí výhra dvojnásobne. Ak sa protihráč dostal len po hrot 3, výhra je trojnásobná. V prípade, že protihráč nemá na hernom pláne ešte žiadne figúrky, výhra je štvornásobná.

98. Čik-Cak

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Hráči striedavo hádžu naraz dvoma kockami. Úlohou hráčov je, umiestniť svojich 15 figúrok čo najrychlejšie na políčka prvých 6 hrotov. **Príklad: Pri prvom hodení čísel „3“ a „5“ postaví hráč figúrku na políčko 3 a 5.** Protihráč hodi číslo „3“ a „6“. V tomto prípade môže figúrku protihráča z pola 3 vyhodit' (vrátiť späť majiteľovi) a postaví jednu svoju figúrku na pole 3

a druhú na pole 6. Pokiaľ je políčko obsadené len jednou figúrkou, táto nie je chránená. Protihráč sa snaží takéto figúrky vyhodiť a nahradíť svojou figúrkou resp. najlepšie hneď dvoma, nakoľko keď je políčko obsadené aspoň dvoma figúrkami rovnakej farby, toto nemôže súper napadnúť a figúrku z políčka vyhodiť. Keď hráč hodí kockami Paš (rovnaké číslo na oboch kockách), môže na to isté pole postaviť hneď dve figúrky naraz. Na jednom poli môže byť umiestnený ľubovoľný počet figúrok rovnakej farby. Ak sa už na prvých 6 poliach nachádza všetkých 15 figúrok, hráč

nimi posúva vpred podľa počtu hodených čísel na kockách. Napr. Keď padne „3“

a „5“ posunie sa jedna figúrka o tri a druhá o 5 polí dopredu. Je tiež možné postúpiť len jednu figúrku o 8 polí dopredu.

Keď hráč postupne premiestni svojich 15 figúrok a tieto sú rozmiestnené na posledných 6 políčkach, môže ich začať postupne vyradovať, odoberať z hracieho plánu. Ak sa napr. nachádzajú figúrky na poslednom 5 tom políčku a hráč hodí kockou „3“ a „6“, môže prvou figúrkou postúpiť o 3 dopredu a druhú figúrku dať preč z hracieho plánu. Spočítanie hodených čísel na kockách nie je dovolené pri posledných 6 tich políčkach. Majiteľ vyhodenej figúrky sa musí až do konca snažiť túto zapojiť do hry, nakoľko je táto figúrka stále považovaná za aktívnu. Dovtedy tiež nemôže odoberať svoje figúrky z hracieho plánu.

Hráč, ktorý ako prvý odstráni všetky svoje figúrky z hracieho plánu, je víťaz. Blokovaním a premysleným posúvaním svojich figúriek, môže hráč obmedzovať ťahy súpera.

99. Revertier - Navrátenie

Trochu ťažšie, ale aj vzrušujúcejšie ako Puff!

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Revertier sa hrá v hlavných ťahoch ako Puff. Avšak všetky figúrky sa na začiatku umiestnia na prvý hrot.

A keďže, (podobne ako pri Toccadille) nemôže byť na svojej strane vytvorený z figúrok žiaden zväzok, je vrátenie vyhodenej figúrky do hry náročné. Treba hľadať voľné pole na umiestnenie. Inak platia pravidlá pre hru Puff.

100. Backgammon

Anglosaská verzia hry Puff.

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

V našich končinách nie je hra Puff veľmi známa. Poznáme ju skôr pod názvom Backgammon. Základný rozdiel medzi hrami Backgammon a Puff je v rozostavení figúrok. V Backgammon sa figúrky neumiestňujú podľa hádzaní kockou, ale sa Rozostavia na hraciu plochu pred začiatkom hry podľa nasledujúcich pravidiel :

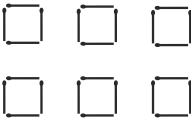
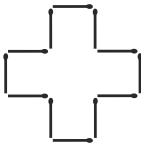
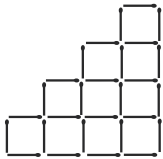
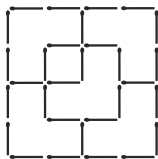
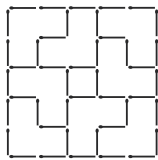
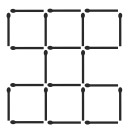
Hráč A umiestni
 2 figúrky na hrot 1
 5 figúrok na hrot 12
 3 figúrky na hrot 17
 5 figúrok na hrot 19.

Hráč B umiestni
 2 figúrky na hrot 24
 5 figúrok na hrot 13
 3 figúrky na hrot 8
 5 figúrok na hrot 6.

Ďalší priebeh hry je rovnaký ako pri hre Puff. (Vid' č. 94)

Riešenia k 30 hlavolamom so zápalkami:

59. 	60. 	61. 	62.
63. 	64. 	65. 	66.
67. 	68. 	69. 	70.
71. 	72. 	73. 	74.
75. 	76. 	77. 	78.

79. 	80. 	81. 	82. 
83. 	84. 	85. 	86. 
87. EINEI	88. TELL		

1. Hâte-toi lentement

L'un des jeux familiaux les plus populaires.

Joueurs: Deux à quatre

Matériel: Plateau « Petits chevaux », pour chaque joueur, 4 pions de la même couleur, 1 dé

But du jeu :

Chaque joueur essaie d'être le premier à placer ses 4 pions sur les 4 cases d'arrivée grâce à un lancer de dé chanceux et à un tirage habile.

Préparation et déroulement du jeu :

Chaque joueur place ses 4 pions sur les cases de coin de la même couleur. Ensuite, chaque joueur lance un dé à tour de rôle. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de dés peut commencer. Tant que l'on n'a pas encore de pion en jeu, on peut lancer trois fois le dé pour obtenir un « 6 ».

Chaque fois qu'un joueur obtient un « 6 », il peut mettre une figurine en jeu et relancer le dé. Avec le deuxième jet après le « 6 », la case de départ (« S ») doit être dégagée, c'est-à-dire que l'on déplace son pion d'autant de cases dans le sens de la flèche que l'on a lancé de points. Si l'on arrive sur une case déjà occupée par une figurine du concurrent, celle-ci peut être lancée. Elle est remplacée sur sa case de coin et ne peut être remise en jeu que si la personne capturée obtient un « 6 ». Les pions du concurrent et du joueur peuvent être sautés, mais les cases sautées sont comptées. Les quatre cases marquées d'une étoile sont des bancs de repos. Les pions concurrents ne peuvent pas être capturés sur ces cases, mais peuvent être sautés à tout moment. Une figurine au maximum peut être placée sur un banc de repos.

Fin du jeu :

Le premier à placer ses 4 pions dans les cases d'arrivée remporte la partie. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer jusqu'à ce qu'ils aient eux aussi atteint l'objectif.

2. Hâte-toi lentement – 2 x 2

À deux, on est plus fort !

Joueurs: Quatre

Matériel: Plateau „Petits chevaux“, pour chaque joueur 4 pions de la même couleur, 1 dé

But du jeu :

Dans cette variante de « Petits chevaux », les deux joueurs assis en diagonale l'un en face de l'autre jouent ensemble et essaient de battre les deux autres joueurs.

Préparation et déroulement du jeu :

La mise en place des pions se fait comme dans « Petits chevaux (1) », les règles de base de ce jeu s'appliquent également - avec les modifications suivantes :

1. En principe, deux couleurs de jeu diagonalement opposées jouent ensemble en tant que partenaires. Les partenaires ne peuvent pas se jeter mutuellement dehors.
2. Si un concurrent oublie la possibilité d'être éjecté, il doit retirer sa propre pièce du jeu.
3. Deux partenaires peuvent s'asseoir ensemble sur les bancs de repos (cases en étoile) - mais seulement avec une figurine à la fois. Ces cases peuvent tout de même être ignorées par le concurrent.

Fin du jeu :

Le gagnant du jeu est le couple de partenaires dont les 8 pions ont atteint en premier les cercles d'arrivée.

3. Jeu du moulin

L'un des plus anciens jeux de société

Joueurs: Deux

Matériel: Tablier de jeu « Moulin » et 9 pions noirs et 9 pions blancs

But du jeu :

Former des « moulins » avec ses propres pions en les plaçant et en les déplaçant habilement, et prendre ainsi à l'adversaire suffisamment de pions pour que celui-ci ne puisse plus former son propre « moulin ». Une deuxième possibilité de gagner la partie est d'enfermer l'adversaire de telle sorte qu'il ne puisse plus se déplacer avec ses pions.

Préparation et déroulement du jeu :

Chaque joueur dispose de 9 pions d'une couleur. Au début, ils se trouvent en dehors du plateau de jeu. Le plateau de jeu présente 3 carrés l'un dans l'autre, dont les centres des côtés sont reliés entre eux. Il en résulte 16 lignes (de différentes longueurs) avec trois « points » chacune qui forment un « moulin » lorsqu'ils sont occupés par des pions de même couleur. Au total, il y a 24 points d'angle ou d'intersection. Au début, les deux joueurs posent chacun à leur tour un pion sur n'importe quel point libre du plateau de jeu, en commençant toujours par « Blanc ». (Tirer au sort les couleurs avant le jeu, changer après chaque partie !)

Dès le placement, chaque joueur essaie de former un moulin en alignant 3 pions. L'adversaire essaie de l'empêcher en plaçant des pions entre eux.

Si un joueur parvient malgré tout à former un moulin, il peut prendre un pion de son adversaire sur le plateau, mais pas d'un moulin fermé !

Le pion retiré du plateau est éliminé. Une fois que tous les pions ont été placés, on déplace un pion à tour de rôle d'un point à un autre.

Lors du mouvement, on essaie également d'obtenir des moulins afin de pouvoir lancer les pions adverses. Les moulins existants sont ouverts en déplaçant un pion jusqu'au prochain point libre et fermés en ramenant le pion à son point de départ au prochain tour (ou plus tard).

Lors de la fermeture d'un moulin, un pion adverse peut toujours être retiré. Lors de l'ouverture d'un moulin, il faut veiller à ce que l'adversaire ne puisse pas occuper le point abandonné !

Un double moulin est particulièrement efficace ! Dans ce cas, deux moulins situés l'un à côté de l'autre ou l'un au-dessus de l'autre ont un pion en commun, de sorte qu'à chaque déplacement de ce pion, l'un des moulins est fermé et l'autre ouvert en même temps. Un moulin à double sens est donc composé de 5 pierres.

Le saut

Dès qu'un joueur ne possède plus que 3 pions, il peut sauter, c'est-à-dire qu'il peut, lorsque c'est son tour, se poser sur n'importe quel point libre sans avoir à se déplacer progressivement. Cela facilite bien sûr le blocage d'un moulin adverse et aussi la création de ses propres moulins.

Fin du jeu :

Si un joueur qui ne possède plus que 3 pions perd encore un pion, il a perdu. L'adversaire a gagné et peut alors lui retirer tous ses pions.

La tactique du jeu consiste à enfermer les pions de l'adversaire : On essaie de faire en sorte que l'adversaire ne puisse plus ouvrir un moulin qu'il a placé, ou on l'empêche de déplacer un pion. Car celui qui ne peut plus déplacer un pion a également perdu la partie. Ce type de défaite peut également se produire lorsque les 9 pions sont posés au début - lorsque l'on a enfermé son adversaire en le posant habilement.

4. Dames

Le jeu des châtélaines au Moyen-Âge

Joueurs: Deux

Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

But du jeu :

Un duel stratégique dont le but est de capturer tous les pions de l'adversaire ou de l'enfermer et de le mettre ainsi hors de combat.

Préparation et déroulement du jeu :

Tout d'abord, on tire au sort qui reçoit les pions blancs et qui reçoit les pions noirs. Ensuite, chaque joueur prend les 12 pions de sa couleur et les pose sur les 12 cases noires des trois rangées extrêmes de son côté du plateau de jeu. « Blanc » peut commencer la partie.

Le déplacement

Chaque joueur tire à tour de rôle. Lors d'un mouvement normal, on peut avancer un de ses pions d'une case dans le sens oblique - toujours sur les cases noires. Les cases sur lesquelles se trouve un de ses pions ou un pion adverse ne peuvent pas être occupées. Avec un pion normal, on ne peut pas se déplacer en arrière.

La frappe de pions

Si, lors du déplacement, on tombe sur un pion adverse derrière lequel se trouve une case vide (noire bien sûr), on peut sauter ce pion et l'enlever. On peut continuer à sauter et à capturer des pions aussi longtemps que les pions adverses se suivent avec un espace vide entre eux. Cela permet de capturer plusieurs pions adverses en un seul coup.

Important : On ne peut pas sauter par-dessus ses propres pions !

Obtenir une dame

Celui qui atteint la rangée opposée de son adversaire avec un pion reçoit une dame. La caractéristique est que l'on pose un pion de sa couleur déjà retiré sur le pion en question. La dame est donc un « pion double ».

Que peut faire une dame ?

1. Lors d'un déplacement sur des cases noires libres, elle peut se déplacer en ligne droite aussi loin qu'elle le souhaite - en avant ou en arrière.

2. Elle peut capturer un ou plusieurs pions - comme d'habitude. Mais pour pouvoir capturer un pion, la dame peut aussi « s'approcher » de plus loin. C'est-à-dire qu'il peut y avoir plusieurs champs vides entre eux. Une dame ne peut donc être arrêtée pendant un tour que par deux pions adverses placés directement l'un derrière l'autre ou par le bord du plateau.

3. Cependant, une dame peut être capturée de la même manière qu'un pion normal.

Autres règles

Si un joueur qui a avancé un pion ne voit pas qu'il pourrait sauter un pion de son adversaire, ce dernier peut lui enlever le pion sans problème.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a pris tous les pions de son adversaire. Le joueur en question a alors gagné. Mais on peut aussi gagner en enfermant les pions de son adversaire de telle sorte qu'il ne puisse plus se déplacer.

Il est également possible d'obtenir une nulle (match nul) lorsque, par exemple, il ne reste plus qu'une dame à chaque joueur et qu'aucun des deux ne veut placer sa pièce de manière à ce qu'elle puisse être prise par l'adversaire.

5. Raubdame (Dame prédatrice)

Dames à l'envers.

Joueurs : Deux

Matériel : Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Dans cette variante du jeu de dames, à laquelle s'appliquent normalement les règles normales des dames, chaque joueur essaie de jouer ses pions de manière à ce que l'adversaire doive en capturer le plus souvent et le plus possible.

Le premier qui n'a plus de pion est le gagnant.

6. Pyramidames

Qui reconstruit sa pyramide le plus rapidement ?

Joueurs : Deux

Matériel : Damier ainsi que 10 pions clairs et 10 pions noirs

Préparation et déroulement du jeu :

Les deux joueurs reçoivent chacun 10 pions de la même couleur et les posent sur le damier de la manière suivante :

Les noirs : A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 et D4.

Les blancs : B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 et E5.

Le jeu se déroule exclusivement sur les cases noires. Il s'agit de démontrer sa pyramide coup par coup et de la reconstruire sur le côté opposé. On peut avancer de quelques cases ou sauter par-dessus ses propres pions ou ceux de l'adversaire, soit en un seul saut, soit en une série de sauts. Les pions sautés ne sont pas capturés, ils restent sur le damier.

Fin du jeu :

Le gagnant est celui qui a reconstruit sa pyramide en premier.

7. Räuber dame (Dame voleuse)

Joueurs : Deux

Matériel : Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Avant de commencer le jeu, les pions sont placés sur les cases sombres comme au jeu de dames. On se déplace ensuite à tour de rôle en direction oblique autour d'une case. Si l'on rencontre un pion adverse lors du déplacement et que la case derrière lui est libre, on peut le vaincre en le sautant. Il est également possible de vaincre plusieurs pions adverses, à condition qu'il y ait toujours une case libre entre eux. Il est également possible de sauter en zigzag. Les pions sautés ne sont pas retirés, mais restent sur le damier. Le but est d'arriver le plus rapidement possible avec ses propres pions sur les cases de départ de l'adversaire ou de l'encercler de telle sorte qu'il soit immobilisé.

8. Encercllement

Un combat passionnant sur le damier.

Joueurs : Deux

Matériel : Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Préparation du jeu :

La pose des pions se fait comme dans le jeu de dames normal, en 3 rangées de chaque côté du jeu, uniquement sur les cases sombres ; on ne prend pas ici en sautant des pions. Les joueurs ne se déplacent que d'une seule case à la fois.

Comment jouer :

Un ou plusieurs pions adverses doivent être enfermés de manière à ce qu'ils ne puissent plus se déplacer. Ils peuvent être retirés du damier lorsqu'il n'y a plus de possibilité de liaison avec leurs propres pions, c'est-à-dire lorsque seuls les pions de l'adversaire se trouvent tout autour et qu'il n'y a plus que le bord du damier pour les couvrir. Si un pion enfermé et ne pouvant donc plus être déplacé est encore adjacent à un de ses propres pions, il n'est pas encore considéré comme « terminé ».

Fin du jeu :

Le vainqueur est celui qui a réussi à prendre tous les pions de son adversaire en l'enfermant habilement.

9. Jeu de dames italien

La version italienne du jeu de dames.

Joueurs : Deux

Matériel : Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Préparation et déroulement du jeu :

Tout comme le jeu de dames allemand, ce type de jeu, connu à la fin du 16e siècle, consiste à placer 12 pions à la fois. Ici aussi, les pions ne peuvent se déplacer qu'en avant. Les règles supplémentaires suivantes s'appliquent toutefois :

1. Les dames ne peuvent être prises que par les dames adverses, mais pas par les pions simples - en avant et en arrière, bien sûr !
2. La capture est obligatoire ! Si plusieurs possibilités de capture existent, la règle suivante s'applique : Il faut toujours choisir le pion et le chemin qui permettent de capturer le plus de pions adverses.

10. Jeu de dame anglais

La version anglaise du jeu populaire.

Joueurs: Deux

Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Préparation et déroulement du jeu :

Ce qui est intéressant dans ce type de jeu de dames, c'est qu'ici, la dame ne peut pas seulement capturer en avant et en arrière sur les lignes obliques, mais elle peut aussi le faire sur les lignes horizontales et verticales.

À part cela, les règles normales du jeu de dames s'appliquent.

11. Jeu de dames français

Dame curieuse !

Joueurs: Deux

Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

On pose ici aussi 12 pions comme dans le jeu de dames allemand. Ici aussi, les pions ne peuvent être déplacés qu'en avant. Toutefois : On ne peut capturer que des pions en arrière ! Les pions qui ont atteint la ligne de base ennemie sont transformés en dames qui peuvent se déplacer et capturer en avant et en arrière.

À part cela, les règles normales du jeu de dames s'appliquent.

12. Hasami Shogi

Un charmant jeu de société japonais ancien.

Joueurs: Deux

Matériel: Damier ainsi que 8 pions clairs et 8 pions noirs

But du jeu :

Le joueur qui, le premier, place 4 pions en dehors de la ligne de base dans une rangée qui lui appartient, a gagné.

Préparation et déroulement du jeu :

Chaque joueur reçoit 8 pions de la même couleur et les pose sur les 8 cases de la première ligne du damier. Cette première rangée est la ligne de base.

On se déplace à tour de rôle, avec un pion dans une direction - vers l'avant, la gauche, la droite et aussi en arrière - mais jamais en diagonale comme au jeu de dames. On peut aussi se déplacer sur plusieurs cases dans une direction, à condition qu'elles soient libres. Il faut toutefois s'arrêter devant une case occupée. Si cette case est occupée par l'adversaire et que la case derrière est libre, elle peut être sautée au tour suivant - dans ce cas, on ne capture pas !

Chaque joueur essaie maintenant de former une ligne de quatre avec ses pions, tout en empêchant son adversaire de former une ligne de quatre. Une ligne de quatre peut être formée horizontalement, verticalement ou en diagonale. Toutefois, aucun des quatre pions ne doit se trouver sur la ligne de base ! Si l'on parvient à encercler un pion de l'adversaire avec quatre de ses propres pions (les cases voisines obliques ne sont pas concernées), ce pion encerclé peut être retiré du damier.

Fin du jeu :

Le joueur qui gagne la partie est celui qui parvient à former une ligne de quatre pions adjacents ou qui enlève au moins 5 pions à son adversaire.

13. Le loup et les moutons

Qui est le plus intelligent - le loup ou les moutons ?

Joueurs: Deux

Matériel: Damier ainsi que 4 pions clairs et 1 pion noir

Préparation et déroulement du jeu :

L'un des deux joueurs reçoit le pion noir. Il est le loup. L'autre joueur reçoit les quatre pions clairs. Il a les moutons. L'objectif des moutons est d'encercler le loup et de le rendre incapable de se déplacer. Le loup, quant à lui, essaie de briser la chaîne des 4 moutons.

Les 4 moutons sont placés sur les 4 cases noires de la première ligne de jeu. Au début du jeu, le loup se trouve du côté opposé, sur la case d'angle noire de la première rangée. Le jeu se déroule uniquement sur les cases noires.

Le loup peut commencer à piocher. En alternance, chaque joueur n'a qu'un seul tour, le joueur avec les moutons étant libre de choisir le pion avec lequel il effectue son tour. Le loup peut se déplacer en avant et en arrière, tandis que les moutons ne peuvent se déplacer qu'en avant. Sauter n'est pas autorisé. Le loup gagne s'il parvient à briser la ligne des moutons. Les moutons gagnent s'ils encerclent le loup de telle sorte qu'il ne puisse plus se déplacer.

14. Grenouilles et crapauds

Qui saute le plus habilement - les grenouilles ou les crapauds ?

Joueurs: Deux

Matériel: Damier ainsi que 3 pions clairs et 3 pions noirs

Préparation et déroulement du jeu :

La pose des pions se fait ainsi :

Les 3 pions clairs sont placés sur les cases D8 - D7 - D6, les 3 pions noirs sur les cases D3 - D2 - D1.

On se déplace ensuite à tour de rôle, une case à la fois avec un pion. Les blancs commencent. Tant que c'est possible, on ne peut se déplacer qu'en avant, c'est-à-dire en direction de l'adversaire. Il est possible de passer par-dessus les pions adverses, mais seulement si l'on se trouve juste devant et que la case derrière est libre. Si le déplacement vers l'avant n'est plus possible, il faut se déplacer vers l'arrière ou sauter. Le gagnant est celui qui a occupé en premier les trois cases de départ de l'adversaire.

15. Dame d'angle

Également connu sous le nom de « Halma ».

Joueurs: Deux

Matériel: Damier ainsi que 9 pions clairs et 9 pions noirs

But du jeu :

Chacun essaie d'être le premier à occuper les 9 cases de coin noires de son adversaire avec ses pions.

Préparation et déroulement du jeu :

Le damier est posé de manière à ce que les deux joueurs aient chacun un coin avec une case noire devant eux. Les 9 pions sont placés sur les cases noires, à savoir : 1 pion dans le coin et 3 pions ou 5 pions sur les deux rangées précédentes.

On déplace à tour de rôle un pion d'une case. Il est possible de se déplacer en avant et sur le côté, mais pas en arrière. Les cases claires et noires peuvent être occupées à volonté. Les pions adverses peuvent être sautés si la case qui se trouve derrière

16. Charade simple

Un jeu qui donne du pep à toutes les fêtes.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Papier et crayon

On peut certes jouer aux charades à deux, mais il est bien plus amusant d'avoir suffisamment de joueurs pour former deux groupes de taille égale. Chaque groupe imagine un nombre quelconque de mots (chien, neige, champignon, valise, etc.) et les écrit de préférence sur des petits papiers individuels.

Ensuite, c'est au tour de chaque joueur de mimer les mots. Il est interdit de parler, d'écrire en l'air et d'utiliser ou de montrer des objets.

Un mime du groupe A tire au sort un mot du groupe B. Il doit le présenter à sa propre équipe, qui doit le deviner dans un temps imparti. L'idéal est une minute. L'évaluation consiste à noter et à additionner les seconds nécessaires pour faire deviner les mots. L'équipe adverse, qui connaît le mot en question, ne révèle évidemment rien.

Une fois le temps écoulé (que le mot ait été deviné ou non), une personne du groupe B joue à ses coéquipiers un mot que le groupe A a imaginé et noté. Les mimiques et les gestes peuvent être exagérés et le jeu peut être très fantaisiste afin que les participants puissent deviner le mot le plus rapidement possible. Les devins doivent immédiatement et à haute voix crier à la ronde toutes les possibilités qui leur viennent à l'esprit. L'équipe qui a le mieux joué et deviné à la fin a gagné !

Amusez-vous bien avec ce jeu amusant, qui convient parfaitement à de grands groupes de 8 à 16 personnes.

17. Double charade

Le genre le plus populaire de ce jeu classique.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Papier et crayon

Cette charade se joue selon les mêmes règles que la « charade simple ». Seuls les mots à deviner sont plus compliqués. Seuls des mots composés peuvent être utilisés. Pour cela, il faut déterminer au préalable si l'on prend un certain nombre de parties de mots ou si le nombre peut varier à volonté.

Quelques exemples :

Deux parties de mots : étagère murale, mot-clé etc.

Trois parties de mots : billet d'enfant, envie d'agir etc.

Quatre parties de mots : couteaux pour coupe-papier, vitres à isolation thermique etc.

Pour ce faire, le « mime » peut indiquer avec ses doigts la partie du mot qu'il est en train de présenter, s'il joue le terme en pièces détachées.

De petites aides telles que des hochements de tête lorsqu'une partie du terme a été devinée ou d'autres gestes appropriés sont autorisés.

Cela demande un peu d'effort, mais c'est encore plus amusant !

18. Charade des proverbes

C'est là que les choses se corsent !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Papier et crayon

Les joueurs doivent encore mieux mimer lorsqu'il s'agit de jouer des phrases entières. Il peut s'agir de

Proverbes (Le monde appartient à ceux qui se lèvent tôt, Celui qui creuse la fosse...), Débuts de chansons (Parce que, Papaoutai...), titres de livres connus (L'île au trésor, Le Guide du voyageur galactique...), Pièces de théâtre

(Roméo et Juliette, Le Freischütz...) ou Films (Autant en emporte le vent, Babe, le cochon...).

Pour le reste, la charade conserve les règles de la forme de base. Amusez-vous bien à inventer, à jouer et à deviner !

19. Courses de chevaux

Le classique !

Joueurs : Deux à quatre
Matériel : Plateau de jeu « Courses de chevaux », un pion par joueur, 1 dé

Jusqu'à quatre personnes peuvent participer à ce jeu de société très apprécié. Chaque joueur reçoit un pion comme unités de comptage et le place sur la case de départ. Chaque cavalier reçoit son numéro de départ en numérotant les différentes pistes de 1 à 4, de l'intérieur vers l'extérieur. Le vert a 1, le jaune 2, le rouge 3 et le bleu 4. On lance le dé dans l'ordre des numéros de départ et les chevaux avancent d'autant de cases que de points lancés. Si un cheval arrive sur une case avec un obstacle, le joueur concerné doit se conformer aux instructions de jeu. Si moins de 4 personnes jouent, il est recommandé qu'un joueur fasse courir 2 ou même 3 chevaux pour lui ; il lance alors une fois le dé pour chacun de ses chevaux.

La signification des cases :

Case de départ : Les chevaux ne peuvent prendre le départ que si leur propre numéro de dossard est lancé. (On peut aussi omettre cette règle après accord commun).

Case 6 : Le cheval s'effraie devant le premier obstacle et s'échappe ! Retour à la case départ !

Case 19 : Le jockey passe bien l'obstacle et peut avancer jusqu'à la case 27.

Case 31 : Le cheval est tombé ! Tous les autres chevaux passent ! Si le cheval est déjà en dernière position, le joueur passe une fois son tour avec le dé.

Case 42 : Le cheval saute trop court et ne franchit pas le mur. Retour à la case 32.

Case 52 : C'était un saut magnifique ! Avancez jusqu'à la case 57 !

Case 58 : Le cheval s'effraie devant le dernier obstacle. Nouvelle tentative à partir de la case 53 !

Ce jeu peut être complété par un totalisateur, c'est-à-dire une activité de paris, de sorte que toutes les personnes présentes à ce moment-là puissent participer. Un bookmaker est mis en place et inscrit dans un tableau les montants individuels de chaque pari. Les paris sont placés sur le cheval qui a le plus de chances de gagner.

Indépendamment de l'organisation des paris, on procède alors à la course de chevaux. Après le jeu, le montant total est réparti entre le ou les parieurs les plus performants au prorata des sommes qu'ils ont versées.

20. La noce des oiseaux

Un jeu populaire.

Joueurs : Deux à quatre
Matériel : Plateau de jeu « Les noces des oiseaux », 1 dé par joueur, un pion par joueur

Préparation et déroulement du jeu :

Ce jeu est inspiré de la célèbre chanson populaire. Jusqu'à quatre personnes peuvent participer au jeu. Chaque joueur reçoit un pion. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé au dé peut commencer.

Le jeu commence à la case n° 1.

« L'alouette et le pinson ont voulu se marier... »

La signification des cases :

N° 5 Enflammé par l'amour de la mariée, l'oiseau se rend maintenant à la mairie. Pour les frais d'écriture dans le local, verse un timbre dans la caisse ! (On peut aussi utiliser des centimes ou des allumettes comme unités de comptage.)

N° 10 Les petits voient ce qui se passe là-bas et chantent vite une chanson d'adieu. Toi aussi, tu dois chanter une petite chanson, sinon ta pierre ne pourra pas continuer à sauter.

« Le merle était l'épouse, il portait une couronne de losanges... »

L'alouette, l'alouette, elle mène la mariée à l'enclos ».

N° 17 Le cortège nuptial s'approche lentement, Les demoiselles d'honneur mènent la danse. Tu dois attendre ici, chère enfant, jusqu'à ce qu'elles soient toutes passées.

« Le coq de bruyère, le coq de bruyère, c'était le digne monsieur l'aumônier... ».

N° 22 C'est d'un pas digne que Monsieur le curé accompagne aujourd'hui les jeunes mariés. Fais trois fois le tour de la table, d'un pas lourd : boum - boum - boum.

N° 24 Le sonneur de cloches tire sur la corde de la cloche, le temps ne lui est pas compté. Ici, le joueur est tiré par le nez par tout le monde, sans mentir !

« Le pivert prépare le repas de noces et mange les meilleurs morceaux de tous les... ».

N° 27 L'oiseau fait une bonne soupe et y met beaucoup de vers. Tu dois te coucher par terre et te déplacer comme un petit ver !

« Les oies et les canards, c'était les musiciens... ».

N° 31 Avec la flûte, le violon et l'harmonica, ils jouent leur joyeux tralala. Si tu ne peux pas siffler une chanson, tu dois sortir un timbre de ta poche.

« Le paon à la queue fière mène la mariée à sa première danse... ».

N° 36 Vous pouvez voir sur cette photo comment les paons marchent avec grâce. Tu peux avancer jusqu'à la 39, mais pas plus loin, ce serait trop laborieux.

« Le hanneton, le hanneton, il fait bien des plaisanteries... ».

N° 40 C'est lui qui rit le plus, l'avorton, en le regardant dans les yeux. Il faut que tu racontes une petite blague, vous autres, vous riez tout le temps.

« La huppe, la huppe, elle offre un pot de fleurs à la mariée... »

N° 44 Les fleurs sont d'un rouge éclatant, la mariée est à moitié morte de joie. Et comme les fleurs sont si belles, tu dois aller à 29.

« Le Uhuu, le Uhuu, il ferme les volets... ».

N° 48 Les jeunes mariés sont maintenant seuls dans leur petite chambre silencieuse. Le couple ne veut pas être dérangé, alors, va à 41.

Le coq a chanté « Bonne nuit » et la lampe s'est éteinte... ».

N° 50 Le jeu est terminé, vous pouvez partir : Vous ne pouvez rien voir dans le noir. Celui qui arrive le premier à la 50e place, reçoit presque toute la caisse.

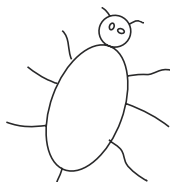
21. Jeu des poux

Lancez les dés et dessinez !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 1 dé, un crayon et du papier pour chaque joueur

But du jeu :

Le premier à avoir dessiné le pou est le gagnant du jeu.



Préparation et déroulement du jeu :

Au milieu de la table tous les joueurs disposent comme modèle de l'illustration suivante du pou, qui peut être dessinée exactement à partir de 13 traits. Chaque joueur choisit un chiffre entre 1 et 6 et le note sur son bloc-notes. On lance alors les dés à tour de rôle, chaque joueur ayant droit à un jet. Si un joueur lance le numéro qu'il a choisi, il peut dessiner d'un trait sur son bulletin l'une des 13 parties du pou, d'abord le tronc, puis la tête, les yeux, les antennes, les pattes et enfin la queue.

Le premier à avoir complété son pou gagne la partie.

22. Chicago

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, un nombre convenu à l'avance de feutres de bière ou autres

Chicago n°2 est l'un des jeux de dés les plus populaires. Le nombre de participants est illimité.

Les dés sont lancés à tour de rôle. Chaque joueur a au maximum trois lancers ouverts. Toutefois, si le premier joueur d'un tour obtient une somme de dés relativement élevée lors de son premier ou deuxième lancer, tous les joueurs suivants de ce tour ne peuvent lancer qu'une ou deux fois les dés.

Le joueur ayant obtenu la plus petite somme aux dés lors d'un tour reçoit un feutre de bière. En revanche, il est le premier à lancer le dé pour le tour suivant. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les feutres de bière soient répartis. À partir de ce moment, le « lancer le plus haut » d'une manche donne un feutre de bière au « lancer le plus bas ».

Celui qui possède tous les feutres à bière à la fin a perdu la partie.

La valeur des points obtenus par le dé est la suivante : Un « 1 » = 100, un « 6 » = 60, tous les autres points comptent selon leur valeur normale. Le lancer le plus élevé possible est donc 300 (3 x le « 1 »). Ce lancer n'est surpassé que par un « lancer de Chicago » - un 4, un 5 et un 6.

Ce lancer ne peut pas être surpassé.

23. Vingt-et-un

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés

Ce jeu de dés est une variante de « Quinze ». Le gagnant est celui qui atteint exactement 21 points ou qui obtient la valeur la plus élevée en dessous. Le premier tour se joue avec 3 dés, le deuxième tour avec 2 dés, et au troisième tour, on lance 1 dé.

Celui qui obtient plus de 21 points est éliminé.

24. Jeu à cinq

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés

Chaque joueur a droit à 10 lancers au maximum. Il s'agit d'obtenir le plus tôt possible exactement 5 points avec les 3 dés. Le gagnant est celui qui y parvient avec le moins de lancers.

25. Hainer lent

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés

Chaque joueur nomme un chiffre entre 1 et 6 et essaie ensuite de lancer ce chiffre le plus rapidement possible. Celui qui a besoin du plus grand nombre de lancers pour y parvenir est le « Heiner lent » et a perdu.

On peut décider avant de commencer combien de manches on veut jouer.

Celui qui a été le plus souvent « Heiner lent » à la fin est le perdant général.

26. Le stupide 1

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, papier et crayon

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle, cinq fois chacun. La somme des points lancés est notée. Cependant, celui qui obtient un « 1 » doit immédiatement arrêter de lancer le dé. Seule la somme additionnée jusqu'à ce moment-là est valable. Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie. On peut aussi convenir de plusieurs manches et déterminer ensuite le vainqueur général.

27. Le trio infernal

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, papier et crayon

Chaque joueur peut lancer le dé autant de fois qu'il le souhaite à la suite. Les points lancés sont additionnés. Toutefois, celui qui obtient un « 3 » perd tous les points obtenus pour cette manche. Alors, arrêtez-vous de bonne heure ! Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points après un nombre de manches convenu.

28. Le trio infernal

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Chaque joueur lance le dé pour son voisin de droite, à qui il jette le dé devant le « nez ». Le nombre de points lancé appartient au voisin - avec une exception : Celui qui obtient un « 1 » (le moineau nu) doit déduire un point de son total. Le vainqueur est celui qui a le plus de points après 6 manches.

29. Atout

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Un joueur lance le dé et indique ainsi « l'atout ». Dans la mesure du possible, il ne faut pas lancer ce nombre de points. Ensuite, chaque joueur dispose de 10 lancers. Le gagnant est celui qui ne lance pas le dé « atout ». Le perdant est celui qui lance « l'atout » après le moins de lancers.

30. Marelle

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dé, papier et crayon

On commence par déterminer le nombre de tours, puis on lance les deux dés à tour de rôle. Pour chaque lancer, les points situés en haut (« ciel ») sont considérés comme des dizaines et les points situés en bas (« terre ») comme des unités. Par exemple, si quelqu'un a lancé un « 6 » et un « 2 », le décompte se fait ainsi :

1. Dé « 6 » en haut = 60, « 1 » en bas = 1 ; ensemble 61.
 2. Dé « 2 » en haut = 20, « 5 » en bas = 5 ; ensemble 25.
- La somme des deux dés (« ciel et terre ») est de **86**.

Celui qui obtient le meilleur résultat total après le nombre de tours fixé a gagné.

31. 5, j'espère !

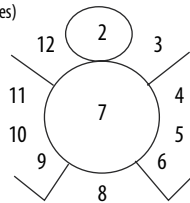
Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dé

Tout d'abord, le nombre de manches est déterminé. Puis on lance les dés à tour de rôle. Seuls les cinq (la « petite main ») sont comptés comme 5 yeux. Un double cinq est considéré comme $5 \times 5 = 25$ points. Celui qui a le plus de points à la fin gagne.

32. « Jeu de gorgée »

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, 4 unités de comptage chacun (centimes, allumettes ou autres)

Le « jeu de gorgée » est un jeu de dés de Haute-Bavière qui y est encore très répandu aujourd'hui. Les dés sont lancés à deux reprises. Tout d'abord, le « jeu de gorgée » (voir illustration) est dessiné à la craie sur le plateau de la table. Chaque joueur peut utiliser 4 unités de comptage.



33. Las Vegas

Un vrai jeu de hasard.

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 3 dés et la même quantité d'unités de comptage pour chaque joueur (p. ex. centimes, allumettes, jetons ou autres)

Las Vegas n'est qu'un jeu de hasard. Ce qu'il faut, c'est de la chance aux dés... Les joueurs se mettent d'abord d'accord sur la mise (par exemple 5 ou 10 unités de comptage), qui doit être placée au milieu de la table par tous les joueurs avant chaque partie. Ensuite, on lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur dispose de deux lancers, qui se déroulent de la manière suivante :

Le premier lancer se fait avec deux dés. Les deux valeurs sont additionnées.
Le deuxième lancer se fait avec le troisième dé.

La somme des deux premiers dés est maintenant multipliée par la valeur de ce troisième dé. Chaque joueur note son résultat final (il peut aussi le noter pour s'en souvenir). Celui qui obtient le meilleur résultat dans un tour peut vider le « pot ». La nouvelle mise est apportée, un nouveau jeu commence...

Voici un bref exemple pour illustration :

	1er lancer	2e lancer	Résultat final
Joueur A :	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
Joueur B :	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
Joueur C :	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

Dans ce cas, le joueur B aurait gagné le pot. Celui qui possède le plus d'unités de comptage après un nombre de tours convenu gagne la partie.

34. „Sultan“

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, 21 allumettes

« Sultan » est similaire à « Pyramide » et se joue également avec un dé. Celui qui obtient un « 6 » est « sultan » et prescrit à ses adversaires les chiffres à lancer. En cas de mauvais lancer, le joueur concerné paie une « amende » fixée à l'avance dans la caisse du sultan. Si le lancer est correct, il reçoit une prime de la caisse de ce dernier. Celui qui obtient un « 6 » remplace le sultan et reçoit également sa « caisse du sultanat ».

35. Numéro de maison le plus élevé

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, papier et crayon

Ce qui compte, c'est d'atteindre le numéro de maison le plus élevé. Chacun a droit à trois lancers. Après chaque lancer, il doit décider immédiatement si le nombre de points lancé doit être placé à la position des unités, des dizaines ou des centaines d'un nombre à trois chiffres. Celui qui lance un « 1 » au début le

placera à la place des unités. En revanche, le premier à lancer un « 6 » le placera certainement à la place des centaines.

On se met d'accord avant le jeu sur un certain nombre de tours et on additionne les numéros de maison. Celui qui obtient le total le plus élevé est le grand vainqueur.

36. Numéro de maison le plus bas

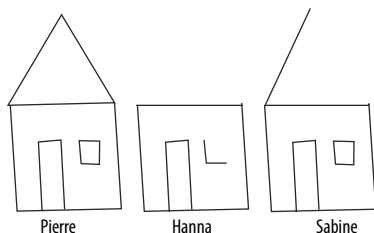
Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 1 dé, papier et crayon

Même jeu, mais à l'envers. Le gagnant est celui qui parvient à composer le numéro de maison le plus bas en 3 lancers.

37. Maisons au dé

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 1 dé, du papier et un crayon ainsi que des unités de comptage (centimes, allumettes, etc.)

Chaque joueur choisit un chiffre porte-bonheur de 1 à 6 et le note. Ensuite, on lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur qui lance son chiffre porte-bonheur peut dessiner une partie de sa maison. Le gagnant est celui qui a dessiné en premier les 3 parties de sa maison. Les perdants paient au gagnant une unité de comptage pour chaque trait manquant sur leur maison.



Une maison a 13 lignes au total. Le toit a 2 lignes, la structure de base 4, la porte 3 et la fenêtre 4.

38. Hölzer auswürfeln

Gauche, droite, tout droit – les bois doivent rentrer à la maison !

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 3 dés, 28 allumettes

But du jeu :

Chaque joueur essaie de se débarrasser le plus rapidement possible des allumettes qu'il a lancées.

Préparation et déroulement du jeu :

Tout d'abord, les petits bois sont distribués équitablement à tous les joueurs. S'il en reste, ils sont mis de côté. On lance maintenant les dés en série - avec les trois dés en même temps. Chaque joueur n'a droit qu'à un seul lancer.

Les chiffres des points sur chaque dé sont décisifs. Chaque fois qu'un « 1 » est lancé, un petit bois va à son voisin de droite, chaque fois qu'un « 2 » est lancé, un petit bois va à son voisin de gauche. À chaque « 6 », un petit bois se déplace dans la « maison », c'est-à-dire au milieu de la table. Toutes les autres valeurs (3-4-5) n'ont aucune signification. Si un joueur ne peut plus payer l'intégralité de sa dette, il reçoit d'abord un « 6 », puis un « 2 » et enfin seulement un « 1 ».

Celui qui n'a plus de bois doit faire une pause jusqu'à ce que ses voisins lui en donnent à nouveau. Le perdant est celui qui a le dernier petit bois, alors que tous les autres sont déjà partis dans la « maison ».

39. Soixante-six

La chance, ça se mérite !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés

But du jeu :

Le nombre 66 doit être atteint exactement.

Déroulement du jeu :

On lance à tour de rôle 3 dés en même temps. Chaque joueur n'a droit qu'à un seul lancer. Les nombres de points lancés par tous les participants sont additionnés au fur et à mesure. Si le nombre 60 est dépassé, le joueur dont c'est le tour peut continuer avec un seul dé.

Le but est d'atteindre exactement le chiffre 66. Si un joueur dépasse ce chiffre final avec son lancer, les lancers des joueurs suivants sont déduits du total jusqu'à ce que l'on retombe en dessous de 66.

Ce n'est qu'ensuite que les lancers sont à nouveau additionnés. Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne exactement le nombre final avec son lancer. Il a ensuite gagné la partie. On peut convenir de plusieurs manches avant de commencer. Celui qui a gagné le plus de fois à la fin est le grand vainqueur.

40. Petitou le hibou

Un jeu de dés amusant.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, papier et crayon

But du jeu :

Celui qui obtient très souvent un « 2 » ou un « 5 » a de grandes chances de gagner.

Préparation et déroulement du jeu :

Les dés sont lancés à tour de rôle. Chaque joueur lance les trois dés. Les points des 3 dés d'un lancer sont additionnés et inscrits sur la liste des joueurs auprès du joueur concerné. Celui qui lance un « 2 » ou un « 5 » peut le déduire de la somme des yeux. Les valeurs négatives ne s'appliquent pas, la valeur la plus basse est 0.

Fin du jeu :

Celui qui, après un nombre de manches convenu au préalable, a la somme totale la plus basse, est le « Petitou le hibou » et a gagné la partie.

41. Empereur Néron

Joueurs : Deux
Matériel : 3 dés

Un jeu de casse-tête pour deux joueurs. Le lancer se fait avec 3 dés, en alternance, jusqu'à ce que l'un des deux joueurs obtienne un « 6 ». Celui-ci laisse le dé 6 et essaie d'obtenir le résultat supplémentaire le plus élevé possible en lançant deux autres dés avec les deux dés restants. Par exemple, si un « 6 » est tombé lors du premier lancer et qu'un « 5 » et un « 2 » sont tombés lors du deuxième lancer, le joueur peut laisser tomber le « 5 » et améliorer uniquement le « 2 ». Il peut aussi faire le dernier lancer avec les deux dés.

Le gagnant est celui qui, après un nombre convenu de lancers de six, obtient le plus grand nombre de points.

42. Saut dans l'eau

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 1 dé

Au début de la partie, un joueur donne un nombre sous 30. Chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, lance une fois le dé, dont les résultats sont toujours ajoutés à la somme de tous les lancers précédents. Si

un joueur atteint ou dépasse le nombre mentionné, il « saute à l'eau » et doit être éliminé. Mais avant cela, il doit encore donner le chiffre suivant pour le prochain « saut dans l'eau ». Ce nombre ne peut toutefois pas être supérieur de plus de 30 au premier chiffre mentionné. Ensuite, on continue à lancer le dé et à additionner. Celui qui atteint ou dépasse le deuxième chiffre doit également être éliminé. Il donne ensuite le chiffre qui, en troisième position, est le chiffre du « saut dans l'eau ». Le gagnant est celui qui reste en dernier.

43. La chasse aux neuf

En haut et en bas - qui sera le premier à y arriver ?

Joueurs: Deux ou plus

Matériel: 2 dés, gobelet à dés, 9 allumettes

But du jeu :

Chacun essaie de se débarrasser le plus rapidement possible, lors de la deuxième phase du jeu, des allumettes qu'il a acquises lors de la première phase.

Préparation et déroulement du jeu :

Pour commencer, les 9 allumettes sont placées au milieu de la table. Chaque joueur a droit à un lancer des deux dés par tour. S'il obtient plus de 9 points avec ce lancer, il doit prendre autant d'allumettes qu'il se trouve au-dessus du « 9 ». Avec un « 10 », il prend 1 allumette, avec un « 11 », il en prend 2 et avec un « 12 », il en prend 3. Si le lancer est inférieur ou égal à 9 points, il n'a pas besoin de prendre quoi que ce soit, c'est au joueur suivant de jouer.

Cela continue jusqu'à ce que tous les petits bois soient répartis.

Voici maintenant la deuxième phase du jeu : Tous les joueurs qui n'ont pas reçu d'allumettes sont maintenant éliminés. Le lancer de dés se poursuit comme lors de la première phase, à une différence près : Les points qui se trouvent maintenant au-dessus du « 9 » sont évalués à l'envers, c'est-à-dire que les allumettes peuvent être remises en place.

Fin du jeu :

Le premier à se débarrasser de ses allumettes est le gagnant. Le jeu est alors terminé.

44. Moins de dix gagne

Qui gagne le plus de jetons ?

Joueurs: Trois et plus

Matériel: 3 dés, 50 unités de comptage (jetons, allumettes, centimes, etc.)

Tout d'abord, toutes les unités de comptage sont réparties équitablement entre les joueurs. Ensuite, un détenteur de banque est tiré au sort. Celui-ci lance les dés pour tout le monde pendant la partie et a également pour tâche de distribuer les gains et de récupérer les unités de comptage perdues. Il peut également fixer la mise maximale qui s'applique à l'ensemble du jeu. Avant chaque partie, tous les joueurs - à l'exception du banquier - font leurs mises, c'est-à-dire que chacun place devant lui, à partir de sa réserve, autant d'unités de compte qu'il pense pouvoir risquer. Ensuite, le banquier lance le premier dé avec les trois dés. Si celui est inférieur à 10 points, tous les joueurs gagnent le montant qu'ils avaient misé. Le banquier doit payer.

À partir de 10 points, le banquier gagne et empoche toutes les mises. Le banquier passe la banque au joueur suivant après 5 parties. Lorsque chaque joueur a été une fois banquier, le jeu est terminé. Celui qui possède alors le plus de jetons a gagné la partie.

45. Les bons dix

Placer correctement les résultats des dés !

Joueurs: Deux ou plus

Matériel: 3 dés, gobelet à dés, papier et crayon

But du jeu :

Obtenir les meilleurs résultats possibles aux dés et les multiplier habilement. Celui qui y parvient est très proche de la victoire !

Préparation et déroulement du jeu :

Pour commencer, chaque joueur écrit sous son nom les chiffres de 1 à 10 les uns en dessous des autres. Ensuite, on lance les trois dés à tour de rôle. Chaque joueur dispose d'un lancer de dé par tour, qui lui permet d'obtenir une somme comprise entre 3 et 18 (additionnez les valeurs des points !). Le nombre de points obtenu doit être placé à chaque fois par chaque joueur derrière l'un des 10 chiffres. Entre les deux, il y a un signe, ce qui signifie qu'il faut faire le produit des deux nombres.

Un exemple pour l'illustrer :

Joueur A:

$$1 \times 5 = 5$$

$$2 \times 9 = 18$$

$$3 \times 15 = 45$$

$$4 \times 8 = 32$$

$$5 \times 10 = 50$$

$$6 \times 18 = 108$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$8 \times 15 = 120$$

$$9 \times 16 = 144$$

$$10 \times 14 = 140$$

Total: 697

Joueur B:

$$1 \times 7 = 7$$

$$2 \times 6 = 12$$

$$3 \times 17 = 51$$

$$4 \times 4 = 16$$

$$5 \times 11 = 55$$

$$6 \times 7 = 42$$

$$7 \times 17 = 119$$

$$8 \times 13 = 104$$

$$9 \times 15 = 135$$

$$10 \times 11 = 110$$

Total: 651

Dans cet exemple, le joueur A gagne.

À la fin des 10 tours, tous les joueurs voient apparaître derrière les 10 chiffres les sommes respectives des dés ainsi que les produits calculés. Ces produits sont additionnés, ce qui permet de déterminer le total final d'un joueur.

Le joueur avec le total le plus élevé gagne. L'art de ce jeu consiste à placer dès le début les résultats des dés derrière les bons chiffres afin d'obtenir le produit le plus élevé possible. Les résultats élevés des dés sont donc placés plus souvent derrière les chiffres élevés, parce que, par exemple, dix fois 17 donne beaucoup plus que trois fois 17.

46. Mourre

Joueurs: Deux ou plus

Matériel: 2 dés

C'est le premier joueur à lancer le dé qui décide avant chaque tour de jeu si « pair » ou « impair » gagne. L'un après l'autre, ils lancent les deux dés en même temps.

Pour « pair », les deux dés doivent indiquer des nombres pairs, par exemple 2, 4 ou 6. Avec « Impair », deux nombres impairs gagnent, par exemple 1, 3 ou 5. Si plusieurs joueurs remplissent cette condition, la somme la plus élevée gagne. Le gagnant détermine pour le tour suivant si ce sont les chiffres pairs ou impairs qui gagnent, et lance le dé en premier.

47. Nettoyage

Joueurs: Deux ou plus

Matériel: 2 dés, stylo ou craie

Les dés sont lancés à tour de rôle avec deux dés. Chaque joueur a un lancer. Celui qui a obtenu la somme la plus faible lors d'un tour de jeu dessine un point sur la table ou sur un morceau de papier à l'aide d'une craie ou d'un stylo. Par conséquent, après 10 tours, il y a 10 points sur la table. Et maintenant, on « nettoie ». Le joueur qui obtient la plus grande somme sur le dé

peut maintenant effacer ou barrer un point. Celui qui efface le dernier point gagne la partie. D'ailleurs, celui qui n'a pas pu dessiner un point lors de la première mi-temps est éliminé lors du « nettoyage » et ne peut pas gagner.

48. Plus-Minus

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés, 15 à 20 unités de comptage par joueur (centimes, allumettes, etc.)

Chaque joueur reçoit 15 unités de comptage (ou plus, selon ce qui a été convenu). Le débutant du jeu est tiré au sort. Le premier joueur lance un dé et le laisse en place. Son voisin de gauche lance alors le deuxième dé. Ensuite, on calcule la différence et le joueur qui a lancé le plus haut reçoit de l'autre une unité de comptage pour chaque point qu'il a en plus.

Ensuite, le joueur suivant lance le dé et compense à nouveau la différence avec son voisin de gauche. On continue ainsi à tour de rôle. Dès qu'un joueur n'a plus d'unités de comptage, il doit être éliminé. Le dernier qui reste à la fin a gagné la partie.

On peut aussi jouer jusqu'à ce qu'on ait fait un nombre de tours convenu au préalable. Le joueur qui a le plus d'unités de comptage est alors le gagnant.

49. Soixante-six

À ne pas confondre avec le jeu de cartes !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, 5 allumettes par joueur

But du jeu.

Il ne faut pas être le premier à dépasser le nombre 66.

Préparation et déroulement du jeu :

Chaque joueur dispose d'un lancer de dé, au cours duquel il lance les 3 dés en même temps. Les points d'un lancer sont additionnés et ajoutés au résultat du joueur précédent.

De cette manière, le résultat total augmente progressivement et se rapproche lentement du chiffre magique de 66. Le joueur qui atteint ou dépasse ce nombre en premier perd et doit payer un de ses 5 petits bois dans un « pot ». Le perdant commence le jeu suivant. Qui sera le malheureux cette fois-ci... ?

Fin du jeu :

On joue jusqu'à ce que l'un d'entre eux n'ait plus de petits bois. Celui qui a encore le plus de petits bois à ce moment-là est le gagnant.

50. Partage

Qui sera le premier à atteindre les 10 points ?

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés, 50 unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :

Être le premier à gagner 10 unités de comptage en lançant un dé chanceux.

Préparation et déroulement du jeu :

Au début du jeu, les unités de comptage sont placées au milieu de la table. Le premier joueur commence alors à lancer les dés. Chacun dispose de deux lancers, le premier avec deux dés, le second avec un dé. Si la somme des dés du premier lancer est divisible sans reste, le joueur concerné reçoit une unité de comptage. Le premier à atteindre 10 unités de comptage est le gagnant du jeu.

51. Double

Un jeu de dés très populaire.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés, gobelet à dés, 50 unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

Préparation et déroulement du jeu :

Avant le jeu, 50 unités de comptage (moins si moins de quatre joueurs) sont placées au milieu de la table. Ensuite, on se met d'accord sur un certain nombre de tours de jeu. On lance maintenant deux dés à tour de rôle.

Chaque joueur a droit à trois lancers. Lorsqu'un joueur lance un double, il reçoit immédiatement la quantité d'unités de comptage correspondant à son score dans le « pot » au milieu de la table. Tous les autres lancers n'ont aucune signification. Si un joueur n'obtient pas de double en trois lancers, c'est au joueur suivant de jouer.

Le gagnant du jeu est celui qui a gagné le plus d'unités de comptage après le nombre de tours convenu.

52. Numéros de maison cachés

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 1 dé, gobelet à dés

Ce jeu se joue de la même manière que « Le plus haut numéro de la maison ». La seule différence : Au troisième lancer, on note le chiffre caché, c'est-à-dire le chiffre du bas (celui qui fait face à la surface de la table).

53. Multiplication

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés

Les deux dés sont lancés simultanément à tour de rôle. Les deux nombres de yeux lancés sont multipliés l'un par l'autre. Le gagnant est celui qui obtient le résultat le plus élevé dans un tour. Il peut commencer le tour suivant.

54. Jumeaux

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés, unités de comptage (par ex. centimes)

Les deux dés sont lancés à tour de rôle. Seuls les « doubles » sont évalués. Celui qui a le plus de « doubles » après 10 tours est le gagnant et reçoit des autres joueurs autant d'unités de comptage que de « doubles » lancés par lui.

55. Craps

Une bonne prédiction est essentielle.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés et le même nombre d'unités de comptage (par ex. centimes ou autres) pour chaque joueur

But du jeu :

Celui qui lance les chiffres prédits peut gagner. Mais le craps n'est pas aussi simple que cela...

Préparation et déroulement du jeu :

En lançant les dés pour obtenir le chiffre le plus élevé, on désigne un joueur qui sera le premier à prendre la banque. Il joue un nombre de parties convenu au préalable contre les autres joueurs.

Le « banquier » donne un chiffre entre 2 et 12. Il parie sur ce chiffre un nombre d'unités de comptage qu'il place dans le « pot ». Tous les adversaires doivent alors ajouter ensemble le même nombre d'unités de comptage.

Si le « banquier » obtient le chiffre prévu au premier essai, il gagne la

mise totale. Mais si son premier lancer n'atteint pas le chiffre prédit, il doit continuer à lancer le dé - et ce jusqu'à ce qu'il atteigne soit le **chiffre prédit**, soit le **chiffre lancé en premier**. Mais ses chances de gagner sont exactement inversées : En effet, s'il obtient le chiffre prédit, il perd la totalité de sa mise au profit des autres joueurs, qui se partagent le « pot ». En revanche, s'il obtient une nouvelle fois le numéro qu'il a lancé en premier, il peut encaisser la totalité de la mise.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient été « banquiers » le même nombre de fois. Celui qui possède alors le plus d'unités de comptage a gagné la partie.

56. Onze en haut

Simple et charmant !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés, pour chaque joueur le même nombre d'unités de comptage (par ex. centimes ou autres)

Préparation et déroulement du jeu :

Tout d'abord, les joueurs se mettent d'accord sur une mise de base, que chaque joueur place dans le « pot » (au milieu de la table). Maintenant, on lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur a un lancer. Les combinaisons et donc les valeurs numériques qui peuvent résulter de deux dés ont des significations différentes :

1. Onze points (6-5). Celui qui atteint cette somme peut vider la totalité du « pot ». Chaque joueur doit alors placer sa mise de base.

2. Douze points (6-6). Ce lancer signifie pour le joueur concerné qu'il doit doubler la somme qui se trouve dans le « pot ».

3. Points inférieurs à onze. Ici, il faut faire la différence entre 11 et le nombre de points indiqués par le dé. Le résultat est multiplié par 5, ce qui donne le montant que le joueur concerné doit ajouter à sa mise dans le « pot ».

Exemple : Si l'on lance - dans le pire des cas - deux « 1 », la différence est de $11 - 2 = 9$. En multipliant par 5, on obtient $9 \times 5 = 45$. Cela signifie que le joueur doit ajouter 45 unités de comptage à la mise.

Celui qui possède le plus d'unités de comptage après un nombre de tours convenu a gagné.

57. L'œil aveugle

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés gobelet à dés

On lance 3 dés. Chaque joueur dispose de 1 à 3 lancers. À chaque lancer, les 3 dés doivent être utilisés. Le deuxième lancer annule le premier.

Qui aura le courage de lancer une troisième fois pour détruire la deuxième ? Dans ce jeu, seules les deux faces du dé avec les points « 3 » et « 5 » sont évaluées, le point du milieu étant « aveugle » et ne comptant donc pas.

Ainsi, le « 3 » devient le « 2 » et le « 5 » devient le « 4 ». Le joueur qui obtient le meilleur résultat à chaque tour gagne.

58. Deviner les valeurs des dés

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés

Placez trois dés l'un sur l'autre ! Le gagnant est celui qui annonce le plus rapidement la somme de tous les yeux horizontaux cachés. Supposons que le nombre de points reconnaissables sur le dé supérieur soit un « 6 ». Le résultat correct de la somme à deviner serait 15. Il est calculé en soustrayant le 6 du nombre 21, qui est toujours le même.

Voici un essai :

La valeur inférieure du dé supérieur « 6 » est	« 1 »
Valeur supérieure du deuxième dé p.ex.	« 5 »
Valeur inférieure du deuxième dé, p. ex.	« 2 »
Valeur supérieure du troisième dé, p. ex.	« 4 »
Valeur inférieure du troisième dé, p. ex.	« 3 »
Total	15

Cette première partie se joue pendant exactement 10 tours. Celui qui n'a pas encaissé d'unités de comptage au cours des 10 tours peut déjà être éliminé.

Deuxième partie :

On lance à nouveau les dés à tour de rôle. Mais cette fois-ci, le joueur qui a le plus grand nombre de points peut remettre une unité de comptage au milieu. (Ici aussi, si les résultats sont identiques, on procède à un tirage au sort !) Celui qui a pu parcourir toutes les unités de comptage peut être éliminé.

Le perdant est celui qui reste à la fin.

Variation : On ne lance pas un, mais deux dés !

30 CASSE-TÊTES AUX ALLUMETTES DIFFICILES

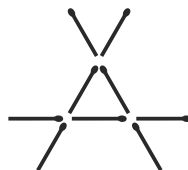
Solutions à la fin des instructions.

Joueurs : N'importe quel nombre
Matériel : Allumettes

Ne jouer aux casse-têtes avec des allumettes qu'en présence d'un adulte !

59.

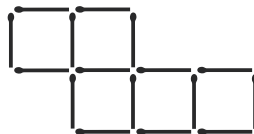
Cette structure est composée de neuf allumettes. Faites-en un modèle de cinq triangles (qui ne doivent pas nécessairement coïncider, et l'un peut faire partie d'un autre) en déplaçant quatre pièces de bois !



60.

Il faut seize allumettes pour réaliser ces cinq carrés identiques.

Faites-en une série de quatre carrés identiques en déplaçant seulement deux allumettes !



61.

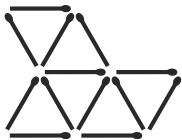
Cette figure équilibrée est composée de neuf allumettes.

Transformez la structure en une autre symétrique composée de trois losanges en en rabattant trois.



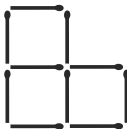
62.

Enlevez trois allumettes pour qu'il reste trois triangles !

**63.**

Ces dix allumettes forment trois carrés.

Enlevez une allumette et échangez la position de trois autres pour obtenir un carré et deux parallélogrammes !

**64.**

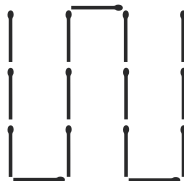
Comme on peut le voir, dix allumettes suffisent pour construire cette jolie maison. Ici, on la voit de l'ouest. Placez deux allumettes de manière à ce que nous la voyions de l'est !

**65.**

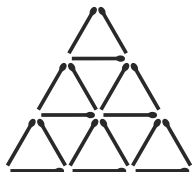
Avec neuf allumettes, créez cinq carrés !

**66.**

En déplaçant seulement quatre allumettes, cette figure en forme de serpent se transforme en deux carrés. Comment ?

**67.**

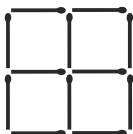
Ici, cinq triangles de même taille apparaissent si l'on retire exactement cinq allumettes.

**68.**

Deux losanges identiques sont obtenus à partir de cet hexagone en modifiant deux allumettes et en en ajoutant une nouvelle.

**69.**

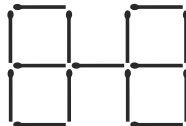
La même figure que pour le jeu 225, mais une tâche différente : Modifiez quatre allumettes de manière à obtenir deux carrés de taille différente qui ne se touchent pas !

**70.**

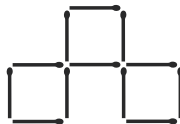
Si l'on modifie six allumettes de cinq carrés pour cette figure, il ne reste plus que quatre carrés, trois petits et un grand.

**71.**

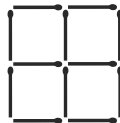
Cinq carrés doivent être créés à partir de cette forme en retournant deux allumettes !

**72.**

Placez cinq allumettes de manière à obtenir deux carrés à partir de cette figure !

**73.**

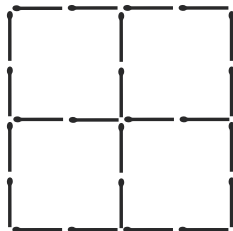
Il s'agit ici de rabattre quatre allumettes de manière à obtenir trois carrés !

**74.**

Comment créer cinq carrés avec ces 16 allumettes ?

**75.**

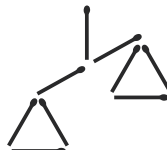
En déplaçant huit allumettes et en en enlevant une, il faut obtenir quatre hexagones identiques.

**76.**

Quatre allumettes rabattues - et voilà une croix régulière !

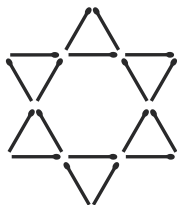
**77.**

Pour équilibrer cette balance, il suffit de déplacer six allumettes.

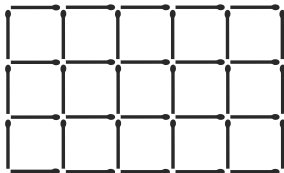


78.

Il s'agit ici de créer six carrés identiques et symétriques en posant six allumettes.

**79.**

Retirez 14 allumettes de manière à obtenir six carrés identiques !

**80.**

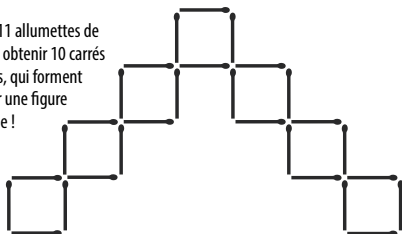
Comment faire sortir l'allumette du milieu sans la toucher ?

**81.**

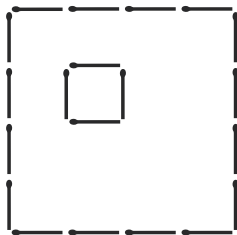
Faites un dodécagone avec 12 allumettes, en utilisant uniquement des angles droits !

82.

Déplacez 11 allumettes de manière à obtenir 10 carrés identiques, qui forment à leur tour une figure symétrique !

**83.**

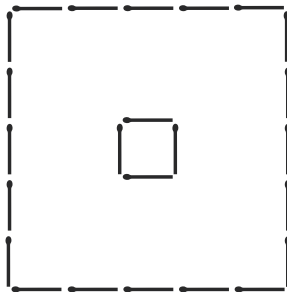
Cette figure représente un terrain avec une maison. Divisez le terrain en cinq parcelles égales à l'aide de 10 allumettes !

**84.**

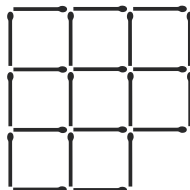
Une allumette de moins, et avec le reste, on doit à nouveau poser six zones identiques et clôturées !

**85.**

Il faut diviser ce terrain, avec un étang au milieu, en huit morceaux égaux à l'aide de 20 allumettes.

**86.**

Placez deux allumettes de manière à obtenir sept carrés identiques !

**87.**

Comment peut-on créer un œuf avec 13 allumettes ? Toutefois, les allumettes ne peuvent être placées que verticalement et horizontalement.

88.

Comment représenter un célèbre archer suisse avec 10 allumettes ?

Résolution des casse-tête aux allumettes au verso !

CINQ SUPER JEUX D'ÉCRITURE...

89. Jeu du baccalauréat

Un jeu d'écriture très connu.

Joueurs : Deux ou plus

Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Préparation et déroulement du jeu :

Tout d'abord, chaque joueur fait 9 colonnes sur sa feuille, qu'il prend de préférence en format paysage. Chaque colonne représente une catégorie et reçoit le titre correspondant. Chaque joueur écrit les 9 titres suivants en haut des colonnes : ville, pays, rivière, montagne, plante, animal, profession, aliment et prénom.

Ensuite, un joueur épelle l'ABC en silence. Un autre joueur crie au bout de quelques instants : « Stop ! » La lettre à laquelle le joueur a pensé à ce moment-là est alors énoncée à haute voix. À partir de ce moment, chaque joueur a pour mission de trouver un terme pour chaque catégorie commençant par la lettre mentionnée.

Un exemple :

Si la lettre « D » était mentionnée, on pourrait trouver les termes suivants : Dijon, Danemark, Danube, Dolomites, dahlia, dauphin, danseur, datte, Doris. Le joueur qui a trouvé le premier un terme pour chaque colonne crie « Stop ! ».

Maintenant, personne ne peut plus écrire. On compare maintenant les mots en demandant à chaque joueur de lire son mot colonne par colonne. Pour tous les mots trouvés par deux joueurs ou plus, on obtient 5 points. Pour un mot que l'on a trouvé individuellement, on obtient 10 points. Et si l'on a trouvé un mot tout seul pour une rubrique alors qu'aucun des autres joueurs n'a trouvé de terme ici, on obtient 20 points.

Fin du jeu :

Après un nombre de tours convenu au préalable, chaque joueur compte ses points. Celui qui en a le plus gagne.

90. Poitrine de veau farcie

Un jeu d'écriture très populaire.

Joueurs : Deux ou plus

Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Préparation et déroulement du jeu :

« Poitrine de veau farcie » est un jeu d'écriture très ancien qui amuse beaucoup les enfants et les adultes.

Un joueur de la ronde dit un mot principal de son choix, dans lequel il ne doit si possible pas y avoir de V, de W, de X ou de Y. Tous les joueurs écrivent d'abord le mot mentionné lettre par lettre, verticalement, de haut en bas, puis une nouvelle fois, à une certaine distance, verticalement, de bas en haut. Le mot « table » serait donc écrit de cette manière :

T	E
A	L
B	B
L	A
E	T

Lorsque chacun a écrit le mot de cette manière, il doit remplir la « poitrine de veau ». Il doit maintenant trouver ligne par ligne, en commençant par la lettre de gauche, un mot principal qui se termine à son tour par la lettre de droite. Dans notre exemple, nous recherchons cinq mots principaux ou pré-noms, par exemple TAROTE, APPAREIL, BAOBAB, LILA, ECART. Peu importe qu'un mot « rempli » soit long ou court, l'important est qu'il commence et se termine par la bonne lettre.

Si l'on ne trouve pas de mot correspondant à un espace, il suffit de laisser cette ligne vide. Le premier joueur qui a fini de « remplir » dit « Stop ! » Tous les joueurs doivent maintenant arrêter d'écrire, mais ils peuvent finir d'écrire les mots qu'ils ont commencés.

C'est le moment de l'évaluation :

Les mots sont comparés, chaque joueur lisant ligne par ligne son mot respectif. Pour tous les mots trouvés par deux joueurs ou plus, on obtient 5 points. Pour un mot que l'on a trouvé individuellement, on obtient 10 points. Et si on a un mot pour une ligne tout seul, alors qu'aucun des autres joueurs n'en a trouvé ici, on gagne 20 points.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque l'on a joué un nombre de tours convenu au préalable. Celui qui obtient le plus de points après l'addition a gagné la partie.

91. Trouver des mots

Un jeu d'écriture pour les penseurs rapides.

Joueurs : Deux ou plus

Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Préparation et déroulement du jeu :

Chaque joueur reçoit une feuille et un crayon. Ensuite, un joueur dit un mot qui doit comporter au moins 10 lettres, par exemple ABSOLUMENT.

Un joueur prend alors le temps, car pendant les 3 (ou 4, 5) minutes suivantes,

tous les joueurs doivent former de nouveaux mots à partir des lettres du mot de base - le plus grand nombre est le mieux. Tous les types de mots peuvent être utilisés, mais pas les désignations géographiques, les abréviations, les noms, les noms propres ou les mots étrangers. Les nouveaux mots peuvent toujours être plus courts que le mot de base, mais aucune lettre ne peut être plus fréquente dans un nouveau mot que dans le mot de base lui-même. Quels nouveaux mots pourraient être formés à partir de notre exemple de mot ?

SOL, MOULE, LENT, TAS, etc.

Il s'agit ici de faire preuve de rapidité, car plus un joueur trouve de mots, mieux c'est.

Évaluation :

Lorsque le temps est écoulé, on procède à l'évaluation. Un joueur lit à tour de rôle ses nouveaux mots. Tous les autres vérifient s'ils ont trouvé l'un ou l'autre mot. Si c'est le cas, 5 points sont attribués pour chacun de ces mots. En outre, les mots lus et reconnus sont barrés. Si un joueur a trouvé un mot que personne d'autre n'a trouvé, il reçoit 10 points. Lorsque le premier joueur a fini de lire, le joueur suivant lit les mots qui n'ont pas encore été barrés, et les autres joueurs procèdent comme décrit ci-dessus. Il en va ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous les mots de tous les joueurs aient reçu une valeur en points.

Fin du jeu :

Celui qui obtient le plus grand nombre de points après l'addition gagne la partie.

Mais voilà qu'un nouveau mot est présenté

92. En un mot comme en cent !

Le jeu des proverbes.

Joueurs : Deux ou plus

Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

L'essentiel d'un proverbe consiste à traduire un fait compliqué en mots courts, de sorte que l'on sache immédiatement de quoi il s'agit. Dans ce jeu, c'est exactement l'inverse. Chaque joueur réfléchit d'abord à un proverbe connu, mais ne le dit pas à voix haute. Ensuite, chaque joueur essaie d'exprimer son proverbe de la manière la plus compliquée possible : La situation, à l'origine succincte, doit être représentée de manière verbuse.

Voici deux exemples :

« La réalisation d'une cavité dans le sol d'une taille non définie avec précision, dans le but de faire de l'excavation une fosse de chute pour un autre être de l'espèce « humaine », a pour conséquence, dans de nombreux cas, que l'initiateur de l'entreprise devient lui-même le lésé, en faisant lui-même connaissance avec l'endroit le plus profond de son trou ».

À l'origine, cela s'appelait :

« Celui qui creuse une fosse pour les autres y tombe » ou
« L'intelligence d'un agronome est inversement proportionnelle au volume de ses cultures ».

À l'origine, cela s'appelait :

« Le paysan le plus bête a les plus grosses pommes de terre ».

Lorsque chaque joueur a paraphrasé son proverbe, les nouvelles formulations sont lues à haute voix l'une après l'autre. Le premier à deviner le proverbe en question gagne un point. Celui qui a le plus de points après un nombre de tours de jeu convenu au préalable a gagné la partie.

93. Bataille navale

Un jeu pour deux personnes connu depuis des générations.

Joueurs : Deux

Matériel : Papier quadrillé et 2 crayons

Préparation et déroulement du jeu :

Chaque joueur commence par dessiner sur sa feuille de papier quadrillé deux cases de jeu qui doivent avoir 10 cases de haut et 10 cases de large. Ces deux « champs de bataille pour la bataille navale » peuvent être placés l'un à côté de l'autre ou l'un sous l'autre. Comme dans un système de coordonnées, les deux carrés sont divisés horizontalement par les chiffres de 1 à 10 et verticalement par les lettres de A à J (voir illustration).

Le premier carré de chaque joueur est son « carré de la flotte ». C'est pourquoi chacun des deux joueurs dessine sa flotte dans ce carré. Elle se compose d'un « porte-avions » (4 cases de long), de deux croiseurs (3 cases de long chacun), de trois torpilleurs (2 cases de long chacun) et de quatre sous-marins (1 case de long chacun). Au total, il y a donc 10 navires dans le « carré de la flotte ». Les différents navires ne peuvent pas se toucher, il doit y avoir au moins 1 case d'espace entre eux. Un navire peut toutefois toucher le bord du carré. Un joueur est le seul à savoir où il place ses navires, l'adversaire ne doit en aucun cas le voir.

Le jeu commence alors. Le premier joueur indique à son adversaire une case de son choix en précisant ses deux coordonnées, par exemple 1 - C ou 5 - F, etc.

L'adversaire vérifie alors immédiatement dans son « carré de flotte » où ce « tir » a été effectué. Si un navire a été touché, il doit dire « Touché ! ». Si le tir est allé sur une case vide, il dit : « Tiré dans l'eau ». Si toutes les cases sont touchées par un navire, le joueur doit dire lors du dernier tir : « Touché-coulé ! ». Selon la réponse de l'adversaire, le joueur prend des notes sur son deuxième carré. En cas de « tir à l'eau », une croix est placée dans la case correspondante et c'est au tour de l'adversaire de jouer.

En revanche, en cas de tir réussi, la case correspondante est coloriée et le joueur peut à nouveau nommer une case.

Fin du jeu :

Le vainqueur est celui qui a coulé tous les navires de son adversaire. C'est le meilleur amiral...

Voici l'illustration pour les deux carrés :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											

SEPT VARIANTES DE BACKGAMMON...

94. Trictrac

Un jeu bien connu du Moyen Âge.

Joueurs : Deux

Matériel : Un plateau de backgammon, 2 dés et 15 pions noirs et 15 pions blancs pour les deux joueurs.

But du jeu :

Il s'agit de faire passer les 15 pions par-dessus les 24 points du plateau de jeu afin d'être le premier à les ressortir du côté opposé.

Préparation et déroulement du jeu :

Le plateau de jeu est posé et chacun des deux joueurs reçoit 15 pions, qui se trouvent au début en dehors du plateau de jeu.

On lance maintenant les dés à tour de rôle. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points peut commencer.

Comme les joueurs sont assis face à face, l'un joue ses pions de 1 à 24, l'autre de 24 à 1.

Les deux dés sont toujours lancés en même temps. Les pions sont placés en fonction du nombre de points indiqué par le dé : Par exemple, si un « 2 » et un « 5 » tombent, un pion est placé sur la 2e flèche et un pion sur la 5e flèche. Dans le cas d'un double (les deux dés montrent le même nombre de points), ce ne sont pas seulement les points situés en haut qui comptent, mais aussi ceux situés en bas. Dans ce cas, 4 pions peuvent être mis en jeu. Par exemple, dans le cas d'un double 6, 2 pions sont posés sur la 6e flèche et 2 pions sur la 1e flèche. De plus, après un double, il est possible de lancer le dé une deuxième fois.

Il n'y a pas de limite au nombre de pions de la même couleur qui peuvent être placés sur une flèche.

Deux pions ou plus sur une même flèche forment une bande. Un pion occupé par une bande ne peut pas être occupé par l'adversaire. Elle peut toutefois être comptée et sautée. Si un joueur a plusieurs bandes à la suite, celles-ci forment un pont. Un tel pont peut, en fonction de sa taille, être extrêmement gênant pour l'adversaire, car il se peut qu'il ne puisse pas sauter par-dessus ce pont avec des nombres de points faibles. Lorsqu'un joueur a placé tous ses pions, il peut avancer en direction de l'objectif, l'un en direction de la case 24, l'autre en direction de la case 1. Il est libre

d'ajouter les points des deux dés et d'avancer avec un seul pion, ou d'avancer d'un pion pour chaque dé.

Important ! Lorsque l'on déplace 2 pions, c'est en principe le chiffre le plus bas qui doit être déplacé en premier. Par exemple, si l'on ne peut pas déplacer un « 2 » et un « 5 » parce que la case correspondante est occupée par l'adversaire, le « 5 » est également perdu ! En revanche, si l'on peut tirer le « 2 » mais pas le « 5 », seul le « 5 » est perdu.

Il en va de même pour le double. Le côté inférieur du double ne peut pas être tiré si le côté supérieur n'a pas été entièrement utilisé. Si le côté supérieur peut être entièrement tiré, le côté inférieur ne doit pas être entièrement utilisé. Si, lors de la pose ou du déplacement, on tombe sur une flèche sur laquelle se trouve déjà un pion adverse, celui-ci peut être capturé et remplacé par un de ses propres pions.

Il est également possible de capturer plusieurs pions adverses en un seul coup. Par exemple, si un « 2 » et un « 6 » sont lancés et qu'il y a un pion adverse sur la deuxième et la sixième case (en partant de son propre pion), les deux pions peuvent être retirés du terrain.

Si un joueur possède ses propres pions capturés qui se trouvent en dehors du terrain, il ne peut pas avancer avec un autre pion tant qu'il n'a pas remis en jeu les pions capturés.

Fin du jeu :

Lorsque tous les pions sont arrivés après un certain temps dans le dernier quartier du plateau de jeu (19-24 ou 6-1), le jeu commence. Les 15 pions sont « joués » exactement à l'inverse de la mise en place. Le premier à avoir joué tous les pions a gagné la partie.

95. Taïga

La version russe de Trictrac.

Joueurs : Deux

Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Préparation et déroulement du jeu :

Les règles du trictrac normal s'appliquent avec les modifications suivantes :

Lorsqu'un joueur a posé 2 pions, il peut choisir de déplacer immédiatement ou d'ajouter des pions supplémentaires. Si un pion est capturé, il doit d'abord être remplacé avant de pouvoir continuer à se déplacer avec les pions restants. Toutes les autres règles du jeu comme la mise en place, le déplacement, la capture, etc. restent identiques à celles de trictrac.

96. Trictrac long

Les deux marchent dans la même direction !

Joueurs : Deux

Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Une variante du trictrac normal est le trictrac dit long. Dans ce cas, les deux joueurs commencent à la case 1 et jouent jusqu'à la case 24.

Toutes les autres règles du jeu, telles que la pose, le déplacement, la capture, la règle de la passe et le jeu, correspondent à celles du jeu décrit ci-dessus.

97. Tocadille

Une autre variante du jeu de Trictrac.

Joueurs : Deux

Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Préparation et déroulement du jeu :

Le jeu est similaire à celui de Trictrac. Tous les pions se trouvent d'abord en dehors du plateau de jeu. Le double n'est que simple (donc seulement les points supérieurs visibles). Après chaque double, on lance à nouveau les dés. Aucune bande ne peut être formée du côté de son propre engagement. Les flèches 12 et 13, appelées « coins de repos », font exception à cette règle. Il peut y avoir autant de pions que l'on veut sur ces coins de repos, mais jamais un seul. Un coin de repos ne peut donc être occupé que par un seul pion.

Un joueur ne peut en principe pas entrer dans le coin de repos du côté adverse (le coin de repos étranger). Mais s'il obtient un résultat qui lui permet d'occuper le coin de repos adverse, il peut retirer un point de chaque dé et entrer dans son propre coin de repos. (Mais ceci uniquement s'il ne peut pas entrer dans son propre coin de repos avec un autre pion).

Les pions capturés ne sont pas retirés du tablier, mais marqués par des timbres. Ainsi, si l'on frappe un seul pion adverse, celui-ci reste sur sa position et un seul pion de dame est placé comme timbre au pied de la 1ère flèche. À chaque nouveau pion capturé, le timbre est avancé d'une flèche.

Il est également possible (comme pour Trictrac) de capturer plusieurs pions adverses. Dans ce cas, les points correspondants peuvent être marqués avec le timbre. Le premier qui atteint la 12e flèche avec son timbre a gagné. Si l'adversaire n'a pas encore dépassé la 6e flèche, le gain compte double. En revanche, si l'adversaire n'a pas encore dépassé la 3e flèche, on compte triple, et s'il n'a pas encore de marque sur le plateau, on compte quadruple.

98. Zigzag

Joueurs : Deux

Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Dans ce jeu, les joueurs lancent alternativement les deux dés. La mission de chaque joueur est de placer le plus rapidement possible ses 15 pions sur les 6 premières cases pointues.

Exemple : Au premier lancer de « 3 » et « 5 », le joueur place un pion sur la 3e et la 5e case. L'adversaire lance alors « 3 » et « 6 ». Il peut maintenant rendre le pion adverse de la case 3 à son propriétaire et placer son 1er pion sur la case 3 et son 2e pion sur la case 6. Tant qu'un pion isolé se trouve sur une case, il n'est pas protégé. L'adversaire essaie de faire sortir de tels pions et d'occuper ces cases avec un pion, mais si possible avec deux pions, car une case avec au moins deux pions de la même couleur ne peut plus être attaquée par l'adversaire.

Si les deux dés ont le même nombre de points (double), la même case peut être occupée par deux pions. Une case peut contenir autant de pions de la même couleur que l'on veut. Lorsque les 15 pions ont été placés sur les 6 premières cases, ils avancent du nombre de points lancés, par exemple si le lancer est un « 3 » et un « 5 », un pion avance de 3 cases et l'autre de 5. Cependant, un seul pion peut avancer de 8 cases.

Lorsque les 15 pions sont ainsi arrivés sur les 6 dernières cases, on commence à sortir ses propres pions. Par exemple, si des pions sont encore assis sur la cinquième et dernière case et qu'un « 3 » et un « 6 » sont lancés, le joueur peut avancer de 3 cases avec le premier pion de la cinquième et dernière case, tout en retirant le deuxième pion du jeu. La contraction des nombres des points lancés n'est pas autorisée sur les 6 dernières cases. Un pion éliminé doit toujours être remis en jeu par son propriétaire et la sortie de ses propres pions reste interrompue jusqu'à ce que les pions éliminés soient remplacés sur l'une des dernières cases.

Le premier à avoir sorti tous ses pions est le vainqueur. En bloquant judicieusement et en déplaçant ses pions de manière réfléchie, l'adversaire peut être très gêné.

99. Revertier

Un peu plus difficile, mais aussi plus passionnant que tritrac !

Joueurs : Deux

Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Revertier se joue également comme tritrac dans les coups principaux. Toutefois, lors de la mise en place, tous les pions sont d'abord posés sur la première flèche. Mais comme (comme pour la tocadille) aucune bande ne peut être construite de son côté, à l'exception des haies, la mise en place des pions capturés est particulièrement difficile. Il faut toujours trouver des cases libres à insérer.

Sinon, les règles du tritrac s'appliquent.

100. Backgammon

La forme anglo-saxonne du tritrac.

Joueurs : Deux

Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Chez nous, le jeu « tritrac » n'est pas très connu. En général, nous l'appelons « backgammon ».

Le backgammon se distingue du tritrac essentiellement par la mise en place des pions.

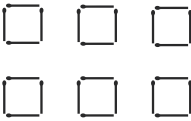
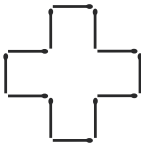
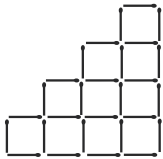
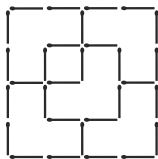
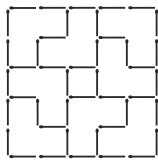
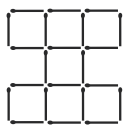
Au backgammon, les pions ne sont pas placés en lançant les dés, mais avant le début de la partie, ils sont disposés sur le plan de jeu selon le schéma suivant :

Le joueur A place	2 pions sur la flèche 1
	5 pions sur la flèche 12
	3 pions sur la flèche 17,
	5 pions sur la flèche 19.
Le joueur B place	2 pions sur la flèche 24
	5 pions sur la flèche 13
	3 pions sur la flèche 8,
	5 pions sur la flèche 6.

La suite du jeu est identique à celle de tritrac (n° 94).

Les solutions des 30 casse-têtes en forme d'allumette:

59. 	60. 	61. 	62.
63. 	64. 	65. 	66.
67. 	68. 	69. 	70.
71. 	72. 	73. 	74.
75. 	76. 	77. 	78.

79. 	80. 	81. 	82. 
83. 	84. 	85. 	86. 
87. EINEI	88. TELL		

1. Non t'arrabbiare

Uno dei giochi di famiglia più popolari.

Giocatori: da due a quattro

Materiale: tabellone di gioco "Non t'arrabbiare",
4 segnalini dello stesso colore per ogni giocatore, 1 dado

Scopo del gioco:

Ogni giocatore cerca di far procedere per primo i propri 4 segnalini fino alle proprie 4 case bersaglio, grazie a un fortunato lancio di dati e muovendoli efficientemente.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Ogni giocatore posiziona le sue 4 pedine sulle case d'angolo dello stesso colore. Poi ogni giocatore a turno lancia il dado. Il giocatore con il punteggio più alto può iniziare. Finché non ha un pedina in gioco, può lanciare i dadi tre volte per ottenere un „6“

Ogni volta che un giocatore ottiene un „6“, può mettere in gioco un pedina e lanciare nuovamente i dadi. Con il secondo lancio dopo il „6“, la casella di partenza („5“) deve essere liberata, cioè si sposta il pezzo in direzione della freccia di tante caselle quanti sono i punteggi. Se si raggiunge una casella già occupata da un pedina dell'avversario, lo si può "mangiare". Viene rimesso sulla sua casella d'angolo e può essere rimesso in gioco solo se il giocatore colpito ottiene un „6“. I pedini del giocatore e degli altri giocatori possono essere saltati, e gli spazi saltati vengono contati. Le quattro caselle contrassegnate con le stelle sono panchine di riposo. Su queste caselle non possono essere "mangiati" i pedini dell'avversario, ma possono essere saltate in qualsiasi momento. Su una panchina di riposo non può stare più di un pedina.

Fine del gioco:

Il primo giocatore che riesce a far entrare i suoi 4 pedini negli spazi obiettivo è il vincitore della partita. Gli altri giocatori possono continuare a giocare fino a quando non avranno raggiunto l'obiettivo.

2. Non t'arrabbiare – 2 x 2

In coppia si è più forti!

Giocatori: quattro

Materiale: tabellone di gioco "Non t'arrabbiare",
4 segnalini dello stesso colore per ogni giocatore
1 dado

Scopo del gioco:

In questa variante di „Non t'arrabbiare“, i due giocatori seduti in diagonale l'uno di fronte all'altro giocano insieme e cercano di sconfiggere gli altri due giocatori.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

I pedini vengono collocati nello stesso modo come nel "Non t'arrabbiare (1)" e le regole di base di questo gioco sono valide, con le seguenti modifiche:

1. Due colori diagonalmente opposti giocano sempre insieme come partner. I partner non possono buttarsi fuori l'un l'altro.
2. Se un avversario trascura la possibilità di catturare un pedina, deve rimuovere il proprio pedina dal gioco.
3. Due partner possono riunirsi sulle panchine di riposo (caselle a stella), ma solo con un pedina alla volta. Queste caselle possono comunque essere saltate dall'avversario.

Fine del gioco:

Vince il gioco la coppia di partner i cui 8 pedini raggiungono per primi gli spazi obiettivo.

3. Mulino

Uno dei giochi da tavolo più antichi

Giocatori: due

Materiale: tavoliere di gioco "Mulino"
9 pedine nere e 9 pedine bianche

Scopo del gioco:

Formare „mulini“ con le proprie pedine, posizionandole e muovendole abilmente, sottraendo così all'avversario un numero tale di pedine da impedirgli di formare un proprio „mulino“. Un secondo modo per vincere la partita è intrappolare l'avversario in modo che non possa più muovere le sue pedine.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Ogni giocatore riceve 9 pedine di un colore. Queste si trovano all'esterno del tabellone di gioco all'inizio. Il campo di gioco presenta 3 quadrati, uno dentro l'altro, i cui centri sono collegati. Questo crea un totale di 16 linee (di diversa lunghezza), ognuna con tre „punti“ che formano un „mulino“ quando sono occupati da pedine dello stesso colore. In totale ci sono 24 punti d'angolo o di intersezione. All'inizio, entrambi i giocatori si alternano per posizionare una pedina su qualsiasi punto libero del campo di gioco, con il „bianco“ che inizia sempre. (Scegliere un colore prima della partita, cambiare dopo ogni partita!)

Già nella fase di posizionamento delle pedine, ogni giocatore cerca di formare un mulino mettendo 3 pedine in fila. L'avversario cerca di impedirlo posizionando pedine tra di loro.

Se un giocatore crea comunque un mulino, può prendere uno dei pezzi dell'avversario dal tabellone, ma non da un mulino chiuso!

La pedina rimossa dal tabellone viene eliminata. Dopo che tutte le pedine sono state posizionate, si effettua una mossa - passando da un punto all'altro con una pedina.

Durante la mossa, si cerca anche di ottenere mulini per poter gettare le pedine dell'avversario. I mulini esistenti si aprono spostando una pedina nel punto libero successivo e si chiudono rimettendo la pedina nel punto di partenza alla mossa successiva (o più tardi).

Quando si chiude un mulino, un pezzo dell'avversario può sempre essere rimosso. Quando si apre un mulino, assicurarsi che l'avversario non possa occupare il punto abbandonato!

Un **mulino doppio** o a **dilemma** è particolarmente efficace! Due mulini posti uno accanto all'altro o uno sopra l'altro hanno una pedina in comune, in modo che ogni volta che questa pedina viene spostata, un mulino viene chiuso e l'altro viene aperto allo stesso tempo. Un mulino doppio è quindi composto da 5 pedine.

Salto

Non appena un giocatore ha solo 3 pezzi rimasti, può saltare, cioè può posizionarsi su qualsiasi punto libero quando è il suo turno senza doversi muovere passo dopo passo. Questo naturalmente rende più facile bloccare il mulino dell'avversario e anche costruire i propri mulini.

Fine del gioco:

Perde chi rimane con due pedine e non può più fare filo.

L'avversario ha vinto e può quindi rimuovere tutte le sue pedine.

Una delle tattiche di gioco consiste nel racchiudere le pietre dell'avversario: Si cerca di fare in modo che l'avversario non possa più aprire un mulino che ha posizionato, oppure gli si impedisce di muovere un pezzo. Se non si può più muovere un pezzo, si è anche persa la partita. Questo tipo di perdita può verificarsi anche se le 9 pedine sono posizionate all'inizio - quando si è bloccato l'avversario con un abile posizionamento.

4. Dama

Il gioco delle dame nel Medioevo

Giocatori: due

Materiale: tabellone di gioco "Dama", 12 pedine chiare e 12 scure

Scopo del gioco:

Un duello strategico in cui l'obiettivo è prendere tutti i pezzi dell'avversario o catturarli e quindi renderli inabili.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Innanzitutto, i giocatori tirano a sorte per decidere chi riceve i pezzi bianchi e chi quelli neri. Poi ogni giocatore prende i 12 pezzi del proprio colore e li posiziona sulle 12 caselle nere nelle tre file più esterne del proprio lato del tabellone di gioco. Il „Bianco“ può iniziare la partita.

Mossa

Ogni giocatore muove a turno. Durante una mossa normale, è possibile spostare una pedina in avanti di una casella in direzione diagonale, sempre sulle caselle nere. Le caselle su cui si trova la propria pedina o quella dell'avversario non possono essere occupate. Non si può muovere all'indietro con una pedina normale.

Il colpo di pedine

Se si incontra un pezzo dell'avversario con una casella vuota (naturalmente nera) dietro di sé, si può saltare su questo pezzo e portarlo via. Si può continuare a saltare e catturare finché ci sono pezzi avversari consecutivi con una casella vuota in mezzo. In questo modo è possibile catturare diversi pezzi dell'avversario con una sola mossa.

Importante: non si deve saltare sulle proprie pedine

Prendere una dama

Chi raggiunge con un pezzo la fila opposta dell'avversario riceve una dama. Questo viene segnalato posizionando un pezzo del proprio colore che è già stato tolto sul pezzo in questione. La dama è quindi un „pezzo doppio“.

Cosa può fare una dama?

1. Può muoversi a scelta in linea retta sulle caselle nere libere, in avanti o all'indietro.

Può catturare uno o più pezzi, come di consueto. Tuttavia, per catturare un pezzo, la dama può anche „avvicinarsi“ da una distanza maggiore.

Ciò significa che possono esserci anche diverse caselle vuote nel mezzo. Una regina può quindi essere fermata durante una mossa solo da due pedine avversarie in diretta successione o dal bordo della damiera.

2. Tuttavia, una dama può essere catturata come una normale pedina.

Ulteriori regole

Se un giocatore che ha mosso una pedina in avanti trascura il fatto che potrebbe saltare sopra una pedina dell'avversario, quest'ultimo può prendergli la pedina senza ulteriori indugi.

Fine del gioco:

La partita termina quando un giocatore ha preso tutti i pezzi dell'avversario. Il giocatore in questione ha vinto. Tuttavia, si può vincere anche bloccando i pezzi dell'avversario in modo che non possa più muoversi.

Si può anche ottenere una patta se, per esempio, a ciascun giocatore rimane solo una dama e nessuno dei due vuole posizionare il proprio pezzo in modo che possa essere catturato dall'avversario.

5. Raubdame (Dama ladra)

Dame rovescia.

Giocatori: due

Materiale: tabellone di gioco "Dama", 12 pedine chiare e 12 scure

Si applicano le normali regole della dama, ogni giocatore cerca di giocare le sue pedine in modo che l'avversario debba catturare il maggior numero possibile di pedine e il più spesso possibile.

Il primo giocatore che esaurisce le pedine è il vincitore.

6. Dama - piramide

Chi riesce a costruire la piramide più velocemente?

Giocatori: due

Materiale: tabellone di gioco "Dama", 10 pedine chiare e 10 scure

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Entrambi i giocatori ricevono 10 pezzi dello stesso colore e li sistemano sul tabellone come segue:

Il nero si posiziona su: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 e D4.

Il bianco si posiziona su: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 e E6.

Il gioco si svolge esclusivamente sulle caselle nere. L'obiettivo è smontare la propria piramide mossa dopo mossa e ricostruirla sul lato opposto. È possibile avanzare per singole caselle o saltare sopra i propri pezzi e quelli dell'avversario, in un unico salto o in una serie di salti. I pezzi saltati non vengono catturati, ma rimangono sulla damiera.

Fine del gioco:

Vince chi riesce a ricostruire per primo la propria piramide.

7. Räuberdame (Dama bandita)

Giocatori: due

Materiale: tabellone di gioco "Dama", 12 pedine chiare e 12 scure

Prima di iniziare la partita, le pedine vengono posizionate sulle caselle scure come in una partita di dama. A turno, poi, ci si muove in diagonale attorno a una casella. Se si colpisce un pezzo avversario in movimento e la casella dietro di esso è libera, è possibile sconfiggerlo saltando su di esso. È possibile sconfiggere anche più pezzi avversari, a condizione che ci sia sempre uno spazio libero tra di loro. È anche possibile saltare a zig-zag. Tuttavia, i pezzi saltati non vengono rimossi, ma rimangono sul tabellone. L'obiettivo è portare il più rapidamente possibile i propri pezzi sulle caselle di partenza dell'avversario o circondarli in modo che non possano muoversi.

8. Aggiramento

Un'appassionante battaglia su una damiera.

Giocatori: due

Materiale: tabellone di gioco "Dama", 12 pedine chiare e 12 scure

Preparazione del gioco:

Le pedine vengono sistemate in 3 file su ogni lato della damiera, come nella normale dama, tranne che sulle caselle scure; non è possibile catturare saltando. Si muove solo una casella alla volta.

Come si gioca:

Uno o più pezzi dell'avversario devono essere chiusi in modo tale da non potersi più muovere. Possono essere rimossi dal tabellone di gioco se non ci sono più connessioni con i propri pezzi, cioè se ci sono solo pezzi dell'avversario intorno a loro e c'è solo un rinforzo dal bordo del tabellone di gioco. Tuttavia, se un pezzo chiuso e quindi non più spostabile è ancora adiacente a uno dei propri pezzi almeno in un punto, non è ancora considerato „sconfitto“.

Fine del gioco:

Vince il giocatore che è riuscito a prendere tutti i pezzi all'avversario bloccandoli abilmente.

9. Dama italiana

La versione italiana del gioco della dama.

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
 12 pedine chiare e 12 scure

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Come la dama tedesca, questo tipo di gioco, diventato popolare alla fine del XVI secolo, si gioca con 12 pedine ciascuno. Anche in questo caso, le pedine possono muoversi solo in avanti. Tuttavia, si applicano le seguenti regole aggiuntive:

1. Le dame possono essere catturate solo dalle dame dell'avversario, ma non dai pezzi semplici - in avanti e indietro, naturalmente!
2. La cattura è obbligatoria! Se ci sono diversi modi per catturare, si applica la seguente regola: si deve sempre scegliere il pezzo e il percorso in cui si può catturare la maggior parte dei pezzi dell'avversario.

10. Dama inglese

La versione inglese del popolare gioco.

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
 12 pedine chiare e 12 scure

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

L'aspetto interessante di questo tipo di gioco è che la donna non solo può catturare in avanti e indietro sulle linee diagonali, ma può farlo anche sulle linee orizzontali e verticali.

Altrimenti si applicano le normali regole della dama.

11. Dama francese

Dama curiosa!

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
 12 pedine chiare e 12 scure

Anche in questo caso, si posizionano 12 pedine come nel gioco della dama tedesca. I pezzi possono essere mossi solo in avanti. Tuttavia: si può catturare solo all'indietro! I pezzi che hanno raggiunto la linea di base avversaria vengono trasformati in dame che possono muoversi in avanti all'indietro e catturare.

Altrimenti si applicano le normali regole della dama.

12. Hasami Yogi

Un antico e affascinante gioco da tavolo giapponese.

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
 8 pedine chiare e 8 scure

Scopo del gioco:

Il primo giocatore a posizionare 4 pedine al di fuori della linea di fondo nella propria fila è il vincitore.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Ogni giocatore riceve 8 pedine dello stesso colore e le posiziona sugli 8 spazi della prima riga del tabellone di gioco. Questa prima riga è la linea di base.

Le mosse si effettuano alternativamente, una pedina alla volta in una direzione - avanti, sinistra, destra e anche indietro - ma mai in diagonale come nella dama. Si possono anche attraversare più caselle in una direzione, purché siano libere. Tuttavia, è necessario fermarsi davanti a una casella occupata. Se questa casella è occupata dall'avversario e la casella dietro di

essa è libera, si può saltare su di essa alla mossa successiva – in questo caso non viene catturata!

Ogni giocatore cerca ora di formare una fila di quattro con i propri pezzi e allo stesso tempo di impedire all'avversario di formare una fila di quattro. Una fila di quattro può essere formata in orizzontale, in verticale o in diagonale. Tuttavia, nessuno dei quattro pezzi può trovarsi sulla linea di base! Se si riesce a circondare un pezzo dell'avversario con quattro dei propri pezzi (le caselle vicine in diagonale non contano), questo pezzo circondato può essere rimosso dalla damiera.

Fine del gioco:

Vince la partita il giocatore che riesce a formare una fila di quattro pezzi adiacenti o che cattura almeno 5 pezzi all'avversario.

13. Il lupo e le pecore

Chi è più intelligente: il lupo o le pecore?

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama", 4 pedine chiare e 1 scura

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Uno dei due giocatori riceve la pedina scura. È il lupo. L'altro giocatore riceve le 4 pedine chiare. Ha le pecore. Lo scopo delle pecore è circondare il lupo e renderlo incapace di muoversi. Il lupo, invece, cerca di rompere la catena delle 4 pecore.

Le 4 pecore sono posizionate sulle 4 caselle scure della prima fila. All'inizio della partita, il lupo è posizionato sul lato opposto, sulla casella scura d'angolo della prima fila. Il gioco si svolge solo sulle caselle scure.

Il lupo può iniziare la mossa. A turno, ogni giocatore ha a disposizione una sola mossa alla volta. Il giocatore con le pecore è libero di decidere quale pezzo usare per fare la sua mossa. Il lupo può muoversi in avanti e indietro, mentre una pecora può muoversi solo in avanti. Non è consentito saltare.

Il lupo vince se riesce a rompere la fila di pecore. Le pecore vincono se circondano il lupo in modo che non possa più muoversi.

14. Rane e rospi

Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten?

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
 3 pedine chiare e 3 pedine scure

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Le pedine vengono posizionate come segue:

Le 3 pedine chiare vengono posizionate sulle caselle D8 – D7 – D6, le 3 pedine scure sulle caselle D3 – D2 – D1.

Ora i pezzi vengono spostati alternativamente, una casella alla volta. Inizia il bianco. Finché è possibile, si può muovere solo in avanti, cioè in direzione dell'avversario. Si può anche saltare sopra i pezzi dell'avversario, ma solo se ci si trova direttamente davanti a loro e se la casella dietro di loro è libera.

Se non è più possibile andare avanti, il giocatore deve andare indietro o saltare. Vince il giocatore che per primo occupa le 3 caselle di partenza dell'avversario.

15. Donna d'angolo

Conosciuta anche come "Dama-Halma".

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
 9 pedine chiare e 9 pedine scure

Scopo del gioco:

Ambedue cercano di occupare per primi con i propri pezzi le 9 caselle scure d'angolo dell'avversario.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

La damiera è sistemata in modo che entrambi i giocatori abbiano un angolo con una casella scura di fronte a loro. I 9 pezzi vengono posizionati sulle caselle scure: 1 pezzo nell'angolo e 3 pezzi o 5 pezzi sulle due file di fronte.

A turno, si sposta una pietra una casella alla volta. È possibile muoversi in avanti e di lato, ma non indietro. Si possono anche occupare caselle chiare e scure a piacimento. I pezzi opposti possono essere saltati se la casella dietro di loro è libera.

Ma non è possibile catturare! I pezzi propri non possono essere saltati.

Fine del gioco:

Vince il primo giocatore che occupa le 9 caselle dell'avversario.

16. Sciarada semplice

Un gioco che porta un tocco di originalità a qualsiasi festa.

Giocatori: due o più

Materiale: carta e matita

Anche se si può giocare a coppie, è molto più divertente avere un numero sufficiente di giocatori per formare due gruppi di uguali dimensioni. Ogni gruppo propone un numero qualsiasi di parole (cane, neve, fungo, valigia, ecc.) e le scrive su piccoli pezzi di carta.

Ciascun giocatore, a turno, deve mimare i termini. Non si possono pronunciare o scrivere parole in aria, né usare o indicare oggetti.

Un mimo del gruppo A sceglie un termine del gruppo B. Deve interpretarlo alla propria squadra, che deve indovinarlo entro un limite di tempo prestabilito. Un minuto è l'ideale. Come valutazione, i secondi necessari per indovinare i termini vengono scritti e sommati. La squadra avversaria, che conosce il rispettivo termine, naturalmente non rivela nulla.

Allo scadere del tempo (indipendentemente dal fatto che il termine sia stato indovinato o meno), una persona del gruppo B interpreta a propria squadra un termine che il gruppo A ha ideato e scritto. Si può esagerare nelle espressioni facciali e nei gesti, si può giocare in modo molto fantasioso in modo che gli altri partecipanti possano indovinare il termine il più velocemente possibile. Gli indovinatori devono chiamare immediatamente e a voce alta tutte le possibilità che gli vengono in mente. Alla fine, vince la squadra che ha giocato e indovinato meglio!

Divertitevi con questo simpatico gioco, ideale per gruppi di 8-16 persone.

17. Sciarada doppia

Il tipo più popolare di questo gioco classico.

Giocatori: due o più

Materiale: carta e matita

Questa sciarada si svolge secondo le stesse regole della „Sciarada semplice“. Solo i termini da indovinare diventano più complicati. Si possono usare solo parole composte! Si deve decidere in anticipo se si deve usare un certo numero di parole o se il numero può variare a piacere.

Alcuni esempi:

Due parole o parola composta di due parole:

computer grafica, gheppio comune, vacanze estive, sotto-piedi, grand'uomo, pescecane, galantuomo.

Tre parole o parola composta di tre parole:

biglietto per bambini, terriccio per piante, libro di fiabe, ficodindia, messinscena ecc.

Quattro parole:

coltello a lama singola, cilindro dello spazzacamino, ecc.

A questo scopo, il „mimo“ può usare le dita per indicare quale parte della parola sta interpretando se sta interpretando il termine composto da diverse parti. Sono consentiti piccoli aiuti come annuire con la testa quando una parte della parola è stata indovinata o altri gesti appropriati.

Ci vuole un po' di impegno, ma è ancora più divertente!

18. Sciarada a frase

Ora tutto diventa piuttosto complicato!

Giocatori: due o più

Materiale: carta e matita

Ancora meglio è richiedere la pantomima agli altri giocatori quando si devono recitare intere frasi. Può trattarsi di proverbi (Il mattino ha l'oro in bocca, Chi scava una fossa...), inizio canzone (Penso che un sogno così non ritorni mai più, Se sei felice...), titoli di libri famosi (Il nome della rosa, Le avventure di Cipollino...), Spettacoli teatrali (Romeo e Giulietta, Il franco cacciatore...) o Film cinematografici (Via col vento, Babe, maialino coraggioso...).

Per il resto, la sciarada mantiene le regole della forma base. Divertitevi a inventare, giocare e indovinare!

19. Corse di cavalli

Il classico!

Giocatori: da due a quattro

Materiale: tabellone di gioco "Corse dei cavalli"
un pedine per giocatore, 1 dado

Fino a quattro persone possono partecipare a questo popolare gioco di società. Ogni giocatore riceve un pezzo da gioco e lo posiziona sul campo di partenza. Ogni giocatore riceve il proprio numero di partenza numerando le singole corse da 1 a 4 dall'interno verso l'esterno. Il verde ha 1, il giallo 2, il rosso 3 e il blu 4. I dadi vengono lanciati nell'ordine dei numeri di partenza e i cavalli avanzano di tante posizioni quanti sono i punteggi ottenuti. Se un cavallo raggiunge una casella con un ostacolo, il giocatore interessato deve seguire le istruzioni. Se si gioca in meno di 4 persone, è consigliabile che un giocatore faccia correre 2 o anche 3 cavalli per lui; poi lancia i dadi una volta per ciascuno dei suoi cavalli.

Il significato dei campi:

Campo di partenza: i cavalli possono partire solo se viene lanciato il proprio numero di partenza. (Questa regola può anche essere omessa di comune accordo.)

Campo 6: Il cavallo si allontana dal primo ostacolo e si stacca! Torna al campo di partenza!

Campo 19: Il fantino supera bene l'ostacolo e può passare al campo 27.

Campo 31: Il cavallo è caduto! Tutti gli altri cavalli passano! Se il cavallo è già all'ultimo posto, il giocatore smette di tirare i dadi una volta.

Campo 42: Il cavallo salta troppo corto e non supera il muro. Torna al campo 32.

Campo 52: È stato un salto meraviglioso! Avanti al campo 57!

Campo 58: Il cavallo si allontana dall'ultimo ostacolo. Nuovo tentativo dal campo 53!

Questo gioco può essere ampliato da un totalizzatore, cioè un sistema di scommesse, in modo che tutti i presenti possano partecipare. Viene istituito un bookmaker che inserisce in una tabella gli importi individuali dei singoli scommettitori. Le scommesse vengono piazzate sul cavallo che si ritiene abbia le migliori probabilità di vittoria.

La corsa dei cavalli si svolge indipendentemente dalle scommesse. Al termine del gioco, l'importo totale viene distribuito allo scommettitore o agli scommettitori di maggior successo in proporzione agli importi versati.

20. Nozze degli uccelli

Un gioco molto bello.

Giocatori: da due a quattro

Materiale: tabellone di gioco "Nozze degli uccelli",
1 dado per giocatore, una pedine

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Questo gioco si basa su una nota canzone popolare. Al gioco possono partecipare fino a quattro persone. Ogni giocatore riceve un pezzo da gioco. Chi tira il numero più alto inizia a giocare. La partita inizia sul campo N°1

"Le grandi nozze degli uccelli sta per cominciare..."

Significato dei campi:

N° 5 Infiammato dall'amore per la sposa, l'uccello si reca ora all'ufficio anagrafe. Per la tassa di scrittura, paga un contrassegno nella cassa! (Come unità di conteggio possono essere utilizzati anche centesimi o fiammiferi.)

N° 10 I piccoli vedono cosa sta accadendo e cantano subito una canzone d'addio. Anche voi dovete cantare una canzone, altrimenti il vostro sasso non potrà più saltare.

"Beccofrusone, sei già qui? E la corona porti, sì!...
Il passerò li fan portare Verso il gran altare..."

N° 17 Lentamente il corteo nuziale si avvicina, le damigelle guidano a destra e a manca. Dovete aspettare qui, cari bambini, finché non saranno passati tutti.

"L'urogalo, l'urogalo, era il degno cappellano..."

N° 22 Con passo dignitoso, il prete accompagnerà gli sposi oggi. Camminate tre volte intorno al tavolo con passi pesanti: bum - bum - bum.

N° 24 Il campanaro tira la corda della campana, ma non finisce il tempo. Qui il giocatore viene incredibilmente tirato per il naso da tutti!

"Il picchio cucina banchetto, che è un gran diletto..."

N° 27 L'uccello cucina una bella zuppa e ci mette dentro un sacco di vermi. Bisogna sdraiarsi sul pavimento e muoversi come un verme!

"L'anatra e un'oca amica fanno molta musica..."

N° 31 Suonano il loro allegro tralala con flauto, violino e armonica. Se non riuscite a fischiettare una canzone, dovrete tirare fuori un francobollo dalla tasca.

"Il pavone danza e invita tutti sulla pista..."

N° 36 Nell'immagine si può vedere con quanta grazia camminano i pavoni. Potete andare avanti fino a 39, ma non oltre, sarebbe troppo faticoso.

"La pavoncella, pavoncella, fa battute e gioca in bella..."

N° 40 Lui stesso ride di più, il nano, lo guarda in faccia. Tu devi raccontare una barzelletta, gli altri ridono sempre.

"L'upupa, regala alla sposa, un bel vaso di rosa..."

N° 44 I fiori brillano di un rosso meraviglioso, la sposa è felice.

E poiché i fiori sono così belli, bisogna andare a 29

"La festa è ormai finita La coppia è già partita..."

N° 48 Gli sposi sono ora tutti soli nella loro tranquilla cameretta. Gli sposi non vogliono essere disturbati e si spostano alla 41.

"Il gallo urla Buonanotte, Canta ad alte note..."

N° 50 Il gioco è finito, potete andare ora: Al buio non si vede nulla. Chi arriva per primo al 50° posto, si prende tutti i soldi.

21. Gioco di pidocchi

Dadi e disegni!

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado, carta e matita
per ogni giocatore



Scopo del gioco:

Il primo che disegna il pidocchio è il vincitore del gioco.

Preparazione e svolgimento:

Al centro del tavolo c'è uno schema per tutti i giocatori con l'illustrazione del pidocchio, che può essere disegnato utilizzando esattamente 13 linee.

Ogni giocatore sceglie un numero compreso tra 1 e 6 e lo scrive sul proprio blocco note. I dadi vengono quindi lanciati a turno, e ogni giocatore ha diritto a un lancio. Se un giocatore tira il numero che ha scelto, può disegnare con una linea una delle 13 parti del pidocchio sul suo pezzo di carta: prima il busto, poi la testa, gli occhi, le antenne, le zampe e infine la coda. Il primo che completa il proprio pidocchio vince il gioco.

22. Chicago

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi, un numero concordato di dadi

Chicago N° 2 è uno dei giochi di dadi più popolari. Può giocare un numero qualsiasi di persone. I dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un massimo di tre lanci. Tuttavia, se il primo giocatore di un turno ottiene un totale di dadi relativamente alto al primo o al secondo lancio, tutti i giocatori successivi di quel round possono tirare solo una o due volte. Il giocatore con il totale di dadi più basso in un round riceve un sottobicchiere. In cambio, è il primo a lanciare i dadi per il round successivo. Il gioco continua in questo modo fino a quando tutti i sottobicchieri sono stati divisi. Da questo momento in poi, il "lancio più alto" di un round dà un sottobicchiere al "lancio più basso".

Chi alla fine ha tutti i feltri di birra ha perso la partita.

Il valore dei punti lanciati è il seguente: Un „1“ = 100, un „6“ = 60, tutti gli altri punti contano secondo il loro valore normale. Il lancio più alto possibile è quindi 300 (3 x 100). Questo tiro è superato solo da un „lancio Chicago“ - un 4, un 5 e un 6. Questo tiro non può essere battuto.

23. Ventuno

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi

Questo gioco di dadi è una variante del „Quinze“. Vince il giocatore che ottiene esattamente 21 punto o il valore più alto al di sotto di questo. Il primo round si gioca con 3 dadi, il secondo round con 2 dadi e nel terzo round si lancia 1 dado.

Chiunque lanci più di 21 dadi viene eliminato.

24. Gioco di cinque

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi

Ogni giocatore ha a disposizione fino a 10 lanci. L'obiettivo è ottenere esattamente 5 punti con i 3 dadi il prima possibile. Vince il giocatore che ci riesce con il minor numero di dadi.

25. Langsamer Heiner (Il lento)

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado

Ogni giocatore nomina un numero compreso tra 1 e 6 e cerca di lanciarlo il più velocemente possibile. Il giocatore che ha bisogno di più dadi per farlo è il „Lento“ e perde. Prima di iniziare si può decidere il numero di turni di gioco. Il giocatore che alla fine è stato più volte il „Lento“ è il perdente assoluto.

26. Lo stupido 1

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado, carta e matita

Ogni giocatore lancia i dadi a turno, cinque volte ciascuno. Il numero totale di punti lanciati viene registrato. Tuttavia, chi lancia un „1“ deve interrompere immediatamente il lancio. Conta solo il totale fino a quel momento. Il giocatore con il totale più alto vince la partita. Si possono anche organizzare più turni e poi determinare il vincitore assoluto.

27. I cattivi 3

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado, carta e matita

Ogni giocatore può lanciare il dado quante volte vuole. I punti lanciati vengono sommati. Tuttavia, chi lancia un „3“ perde tutti i punti ottenuti in questo round. Quindi bisogna fermarsi prima! Vince il giocatore che ha totalizzato più punti dopo un numero concordato di round.

28. Passero nudo

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado

Ogni giocatore lancia i dadi per il suo vicino di destra, e lo lancia di fronte a lui. Il numero lanciato appartiene al vicino, con un'eccezione: chi tira un „1“ (il passero nudo) deve detrarre un punto dal proprio totale.

„1“ (il passero nudo) deve sottrarre un punto dal proprio totale. Vince il giocatore con il maggior numero di punti dopo 6 turni.

29. Trump

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado

Un giocatore lancia i dadi per determinare il „trump“. Se possibile, questo numero non deve essere lanciato. Ogni giocatore ha quindi a disposizione 10 lanci. Vince il giocatore che non lancia il „trump“. Il giocatore che lancia il „trump“ dopo il minor numero di lanci perde.

30. Inferno e paradiso

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi, carta e matita

In primo luogo, si determina il numero di round e poi si lanciano a turno entrambi i dadi. Per ogni lancio, i punti in alto („cielo“) vengono contati come decine, quelli in basso („inferno“) come uno. Per esempio, se qualcuno ha lanciato un „6“ e un „2“, il conteggio viene effettuato in questo modo:

- Dado „6“ in alto = 60, „1“ in basso = 1; insieme 61.
- Dado „2“ in alto = 20, „5“ in basso = 5; insieme 25. La somma di entrambi i dadi („paradiso e inferno“) è **86**. Chi ottiene il risultato totale più alto dopo il numero di round specificato è il vincitore.

31. Hoffentlich 5! (Speriamo 5)

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi

Per prima cosa, si determina il numero di round. Poi si lanciano i dadi a turno. Solo i cinque (la „mano piccola“) vengono contati come 5 punti. Un doppio cinque conta come $5 \times 5 = 25$ punti. Vince chi ha più punti alla fine.

32. „Schluck Hansel“

Giocatori: due o più

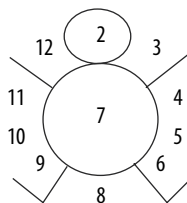
Materiale: 2 dadi, 4 unità di conteggio ciascuno (centesimi, fiammiferi, ecc.)

Lo „Schluck Hansel“ è un gioco di dadi dell'Alta Baviera, ancora oggi molto popolare. Il lancio dei dadi avviene con due dadi. Per prima cosa, „Hansel“ (vedi illustrazione) viene disegnato sul piano del tavolo con il gesso.

Ogni giocatore può utilizzare 4 unità di conteggio per ogni partita.

A questo punto si lanciano i dadi a turno, si sommano gli occhi tirati sui due dadi e si posiziona un'unità di conteggio sul numero corrispondente su „Hansel“. Se il numero lanciato è già occupato, il giocatore può raccogliere la somma e passare il dado alla persona accanto a lui.

Il numero „7“ rappresenta un'eccezione a questa regola. In questo caso, tutte le unità numeriche rimangono al loro posto. Se un giocatore ha esaurito 4 unità di conteggio, viene eliminato. L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore e raccoglie l'intero „Schluck-Hansel“.



33. Las Vegas

Un vero gioco d'azzardo.

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi e la stessa quantità di unità di conteggio (per esempio centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.) per ogni giocatore

Las Vegas è un vero e proprio gioco d'azzardo. Quello che serve è la fortuna nel lancio dei dadi... I giocatori si accordano innanzitutto sulla puntata (per esempio 5 o 10 unità), che deve essere depositata al centro del tavolo da tutti i giocatori prima di ogni partita. Poi si tirano i dadi a turno. Ogni giocatore ha a disposizione due lanci, organizzati come segue: Il **primo lancio** viene effettuato con due dadi. I valori dei due dadi vengono sommati. Il **secondo lancio** viene effettuato con il terzo dado.

La somma dei primi due dadi viene moltiplicata per il valore del terzo dado. Ogni giocatore memorizza il proprio risultato finale (può anche scriverlo come aiuto alla memoria). Chi ottiene il risultato più alto in un round può svuotare il „pott“. Viene piazzata la nuova puntata e inizia una nuova partita...

Un breve esempio per illustrare questo:

	1. lancio	2. lancio	Risultato finale
Giocatore A:	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
Giocatore B:	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
Giocatore C:	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

In questo caso, il giocatore B avrebbe vinto il „pott“. Vince la partita chi ha il maggior numero di unità di conteggio dopo un numero concordato di round.

Un po' di statistica:

Il risultato più alto sarebbe $6 + 6 = 12 \times 6 = 72$, il risultato più basso sarebbe $1 + 1 = 2 \times 1 = 2$.

34. „Sultano“

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado, 21 fiammiferi

Il „Sultano“ è simile alla „Piramide“ e si gioca anch'esso con un dado. Chi tira un „6“ è il „Sultano“ e detta i numeri da lanciare ai suoi compagni di gioco. Se il lancio è sbagliato, il giocatore in questione paga una „multa“ prestabilita nelle casse del Sultano. Se il lancio è corretto, riceve un bonus dalle casse del sultano. Chi tira un „6“ sostituisce il sultano e riceve anche il „tesoro del sultanato“ del sultano.

35. Numero di casa più alto

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado, carta e matita

L'obiettivo è raggiungere il numero di casa più alto. Ognuno ha a disposizione 3 lanci. Dopo ogni lancio, devono decidere immediatamente se il numero lanciato deve essere collocato al posto dell'uno, delle decine o delle centinaia di un numero a tre cifre. Chi lancia per primo un „1“ lo metterà al posto dell'uno. Se invece lancia per primo un „6“, lo collocherà sicuramente nel posto delle centinaia.

Prima della partita, ci si accorda su un certo numero di giri e si sommano i numeri della casa. Il giocatore con il totale più alto è il vincitore assoluto.

36. Numero di casa più basso

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado, carta e matita

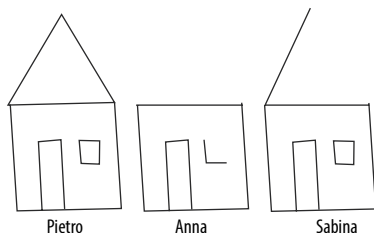
Lo stesso gioco, ma con i segni invertiti. Vince il giocatore che riesce a mettere insieme il numero civico più basso con 3 lanci.

37. Häuser würfeln (Case e dadi)

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado, carta e matita e contare le unità di misura (centesimi, fiammiferi, ecc.)

Ogni giocatore sceglie un numero fortunato da 1 a 6 e lo scrive. Poi si lancia i dadi a turno. Chiunque lanci il proprio numero fortunato può disegnare una parte della propria casa. Vince il primo giocatore che disegna tutte le 13 parti della propria casa. I perdenti pagano al vincitore un'unità di conteggio per ogni riga ancora mancante della loro casa.



Una casa ha un totale di 13 linee. Il tetto ha 2 linee, la struttura di base 4, la porta 3 e la finestra 4 linee.

38. Hölzer auswürfeln (Legni e dadi)

A sinistra, a destra, dritto, i bastoncini devono tornare a casa!

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi, 28 fiammiferi

Scopo del gioco:

Ogni giocatore cerca di liberarsi il più rapidamente possibile dei fiammiferi ottenuti lanciando i dadi.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Per prima cosa, i fiammiferi vengono distribuiti uniformemente a tutti i giocatori. Se ne rimangono, vengono messi da parte. A questo punto si lanciano i dadi a turno - con tutti e 3 i dadi contemporaneamente. Ogni giocatore ha a disposizione un solo lancio. I numeri sui singoli dadi sono decisivi. Per ogni „1“ lanciato, un fiammifero va al vicino di destra, per ogni „2“, uno va al vicino di sinistra. Per ogni „6“, un fiammifero va alla „casa“, cioè al centro del tavolo. Tutti gli altri valori (3-4-5) non hanno alcun significato. Se un giocatore non è più in grado di pagare interamente il suo debito, al centro del tavolo viene posto prima un „6“, poi un „2“ e infine un „2“. Se non si hanno più legni, si deve fare una pausa fino a quando i propri vicini non danno di nuovo dei fiammiferi. Il perdente è il giocatore che ha l'ultimo fiammifero, mentre tutti gli altri sono già andati a „casa“.

39. Maledetto 66

Bisogna essere fortunati!

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi

Scopo del gioco:

Il numero 66 deve essere raggiunto esattamente.

Corso del gioco:

I dadi vengono lanciati a turno con 3 dadi contemporaneamente. Ogni giocatore ha un solo lancio. I numeri lanciati da tutti i partecipanti vengono sommati continuamente. Se il numero supera 60, il giocatore di turno può continuare con un solo dado.

L'obiettivo è quello di ottenere il numero 66 esatto. Se il lancio di un giocatore supera questo numero finale, i lanci del giocatore successivo vengono sottratti dal totale finché non si scende di nuovo sotto il 66.

Solo allora i lanci vengono nuovamente sommati. Solo allora i lanci vengono nuovamente sommati. Si continua così finché un giocatore non raggiunge esattamente il numero finale con il suo lancio. A quel punto vince la partita. È possibile organizzare diversi turni prima dell'inizio. Il giocatore che alla fine ha vinto più volte è il vincitore assoluto.

40. Gerneklein (Piccolino cercato)

Un divertente gioco di dadi.

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi, carta e matita

Scopo del gioco:

Se si tira molto spesso un „2“ o un „5“, si hanno buone probabilità di vincere.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

I dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio dei 3 dadi. I punti dei 3 dadi in un lancio vengono sommati e inseriti nell'elenco dei giocatori per il giocatore interessato. Se si tira un „2“ o un „5“, lo si può sottrarre dal totale. I valori di meno non si applicano, il valore più basso è 0.

Fine del gioco:

Chi ha il totale più basso alla fine di un numero di round precedentemente concordato è il „piccolino“ e ha vinto la partita.

41. Nerone Cesare

Giocatori: due

Materiale: 3 dadi

Un rompicapo per due giocatori. Tre dadi vengono lanciati alternativamente finché uno dei due giocatori non ottiene un „6“. Questo giocatore lascia i sei dadi e cerca di ottenere il risultato aggiuntivo più alto possibile con altri due lanci dei due dadi rimanenti. Se, p.es. il primo lancio è un „6“ e il secondo un „5“ e un „2“, il giocatore può lasciare il „5“ e migliorare solo il „2“. Tuttavia, può anche effettuare l'ultimo lancio con entrambi i dadi.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti dopo un numero concordato di lanci di sei.

42. Salto in acqua

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado

All'inizio della partita, un giocatore nomina un numero inferiore a 30 e, in ordine orario, ogni giocatore a turno lancia il dado una volta, aggiungendo sempre il risultato al totale dei lanci precedenti. Se un giocatore raggiunge o supera il numero indicato, „salta in acqua“ e viene eliminato. Prima di farlo, però, deve indicare il numero successivo per il prossimo „salto in acqua“. Tuttavia, questo numero non può essere più alto di 30 rispetto al primo numero nominato. I dadi vengono quindi lanciati di nuovo e i numeri vengono sommati. Chi raggiunge o supera il secondo numero deve essere eliminato. Si nomina quindi il terzo numero per il „salto in acqua“. Il vincitore è l'ultima persona rimasta.

43. Alle Neune (Caccia ai nove)

Su e giù - chi sarà il primo a farcela?

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi, 9 fiammiferi

Scopo del gioco:

Ognuno cerca di sbarazzarsi dei bastoncini ottenuti nella prima fase del gioco il più rapidamente possibile nella seconda fase.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

All'inizio, i 9 bastoncini sono posizionati al centro del tavolo. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio di entrambi i dadi per turno. Se con questo lancio si ottiene più di 9 punti, si devono prendere tanti bastoncini quanti se ne trovano al di sopra del „9“. Con un „10“ si prende 1 bastoncino, con un „11“ se ne prendono 2 e con un „12“ si prendono 3 bastoncini. Se il lancio è 9 o inferiore, il giocatore non deve prendere nulla e tocca al giocatore successivo. Si continua così fino a quando non sono stati distribuiti tutti i bastoncini.

Si passa ora alla seconda fase del gioco: tutti i giocatori che non hanno ricevuto alcun bastoncino vengono eliminati. Il lancio dei dadi continua come nella prima fase, con una differenza: i punti che ora sono sopra il „9“ vengono assegnati al contrario, cioè i bastoni possono essere rimessi a posto.

Fine del gioco:

Il primo giocatore che si libera dei propri bastoni è il vincitore. Il gioco è finito.

44. Sotto dieci vince

Chi vince più gettoni?

Giocatori: tre o più

Materiale: 3 dadi, 50 unità di conteggio (gettoni, fiammiferi, monetine, ecc.)

Per prima cosa, tutte le unità di conteggio vengono distribuite uniformemente tra i giocatori. Poi viene estratto a sorte un banchiere. Questa persona lancia i dadi per tutti durante il gioco e ha anche il compito di distribuire le vincite e raccogliere le unità di conteggio perse. Può anche stabilire la puntata massima valida per l'intera partita. Prima di ogni partita, tutti i giocatori - a eccezione del banchiere - piazzano le loro scommesse,

cioè ogni giocatore mette davanti a sé tante unità di conteggio quante pensa di poterne rischiare. Il banchiere effettua quindi il primo lancio dei tre dadi. Se il risultato è inferiore a 10, tutti i giocatori vincono l'importo che avevano puntato. Il banchiere deve pagare.

Se il risultato è pari o superiore a 10, il banchiere vince e raccoglie tutte le scommesse. Dopo 5 partite, il banchiere passa il banco al giocatore successivo. Quando ogni giocatore è stato il banchiere una volta, il gioco è finito. Il giocatore con il maggior numero di gettoni vince la partita.

45. I buoni dieci

Posizionare correttamente i risultati dei dadi!

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi, carta e matita

Scopo del gioco:

Ottenete i risultati più alti possibili con i dadi e moltiplicateli abilmente. Chi ci riesce è molto vicino alla vittoria!

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

All'inizio, ogni giocatore scrive i numeri da 1 a 10 sotto il proprio nome. Poi i tre dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio per turno, con il quale può ottenere un totale compreso tra 3 e 18 (sommare i valori dei dadi!). Ogni giocatore deve posizionare il valore ottenuto dietro uno dei 10 numeri. In mezzo c'è un segno, che significa che si deve formare il prodotto dei due numeri.

Un esempio per illustrare questo:

Giocatore A:	Giocatore B:
$1 \times 5 = 5$	$1 \times 7 = 7$
$2 \times 9 = 18$	$2 \times 6 = 12$
$3 \times 15 = 45$	$3 \times 17 = 51$
$4 \times 8 = 32$	$4 \times 4 = 16$
$5 \times 10 = 50$	$5 \times 11 = 55$
$6 \times 18 = 108$	$6 \times 7 = 42$
$7 \times 5 = 35$	$7 \times 17 = 119$
$8 \times 15 = 120$	$8 \times 13 = 104$
$9 \times 16 = 144$	$9 \times 15 = 135$
$10 \times 14 = 140$	$10 \times 11 = 110$
Totale: 697	Totale: 651

In questo esempio, il giocatore A vince.

Alla fine dei 10 turni, tutti i giocatori hanno i rispettivi totali dei dadi e i prodotti calcolati dietro i 10 numeri. Questi prodotti vengono sommati per determinare il totale finale del giocatore. Vince il giocatore con il totale più alto. L'arte di questo gioco consiste nel posizionare i risultati dei dadi dietro i numeri corretti fin dall'inizio, per ottenere il prodotto più alto possibile. I risultati dei dadi alti sono quindi collocati più dopo i numeri alti perché, p.es. dieci volte 17 dà un totale molto più elevato di tre volte 17.

46. Pari o dispari

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi

Il vincitore del gioco „pari“ o „dispari“ viene deciso dalla prima persona che lancia i dadi prima di ogni turno di gioco. Uno dopo l'altro, poi, tira entrambi i dadi contemporaneamente. Nel caso di „pari“, entrambi i dadi devono mostrare numeri pari, per esempio 2, 4 o 6. Nel caso di „dispari“, vincono due numeri dispari, p.es. 1, 3 o 5. Se più giocatori soddisfano questa condizione, vince il totale più alto. Il vincitore decide per il turno successivo se vincono i numeri pari o dispari ed è il primo a lanciare i dadi.

47. Saubermachen (Pulizia)

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi, matita o gesso

Vengono lanciati due dadi a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio. Il giocatore con il totale più basso in un round disegna un punto sul tavolo o su un foglio di carta con un gesso o una matita. Questo significa che dopo 10 turni ci sono 10 punti sul tavolo. Ora è il momento di „pulire“.

Il giocatore con il totale di dadi più alto può ora cancellare o barrare un punto. Chi cancella l'ultimo punto vince la partita. Chi non è riuscito a colorare un punto nella prima metà è eliminato dal gioco di „pulizia“ e non può vincere.

48. Più o meno

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi, 15-20 unità di conteggio per giocatore (centesimi, fiammiferi, ecc.).

Ogni giocatore riceve 15 (o più, previo accordo) unità di conteggio. Il giocatore che inizia la partita viene estratto a sorte. Il primo giocatore lancia un dado e lo lascia sul tavolo. Il suo vicino di sinistra lancia il secondo dado. Si calcola la differenza e il giocatore con il lancio più alto riceve un'unità di conteggio dall'altro giocatore per ogni punto in più. Il giocatore successivo lancia il dado e calcola nuovamente la differenza con il suo vicino di sinistra. Si continua così a turno. Non appena un giocatore non ha più unità di conteggio, viene eliminato. L'ultimo giocatore rimasto alla fine vince la partita.

Si può anche giocare fino a completare un numero di turni precedentemente concordato. Il giocatore con il maggior numero di unità di conteggio è il vincitore.

49. Sessantasei

Da non confondere con il gioco di carte!

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi, 5 fiammiferi per giocatore

Scopo del gioco.

Non si dovrebbe essere i primi a superare il numero 66.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Ogni giocatore ha a disposizione un lancio, in cui lancia i 3 dadi contemporaneamente. I risultati di un lancio vengono sommati e aggiunti al risultato del giocatore precedente.

In questo modo, il punteggio totale diventa sempre più alto e si avvicina lentamente al numero magico 66. Il giocatore che raggiunge o supera per primo questo numero perde e deve versare uno dei suoi 5 bastoncini in un „pott“. Il perdente inizia la partita successiva. Chi sarà lo sfortunato questa volta...?

Fine del gioco:

Si gioca finché un giocatore non ha più bastoncini. Chi ha ancora più bastoncini a questo punto è il vincitore.

50. Teilen (Dividere)

Chi sarà il primo a ottenere 10 punti?

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi, 50 Unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:

Sii il primo a vincere 10 unità di conteggio lanciando i dadi.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

All'inizio della partita, le unità di conteggio sono disposte

al centro del tavolo. A questo punto il primo giocatore inizia a lanciare i dadi. Ognuno ha due lanci, il primo con 2 dadi, il secondo con un dado. Se il numero totale di dadi del primo lancio può essere diviso senza resto, il giocatore in questione riceve un'unità di conteggio.

Il primo giocatore che raggiunge 10 unità di conteggio è il vincitore della partita.

51. Pasch (raddoppi)

Un popolare gioco di dadi.

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi, bussolotti, 50 Unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Prima della partita, 50 segnalini (o meno se i giocatori sono meno di quattro) vengono posizionati al centro del tavolo. Viene quindi concordato un certo numero di turni di gioco. A questo punto si lanciano due dadi a turno. Ogni giocatore ha a disposizione 3 lanci. Se un giocatore lancia un doppio, riceve immediatamente dal „pott“ al centro del tavolo il numero di unità di conteggio corrispondente al numero di punti che ha lanciato. Tutti gli altri lanci non hanno alcun significato. Se un giocatore non riesce a ottenere un doppio in tre lanci, il giocatore successivo passa il turno. Vince la partita il giocatore che ha vinto il maggior numero di unità di conteggio dopo il numero di turni stabilito.

52. Versteckte Hausnummern (Numeri di casa nascosti)

Giocatori: due o più

Materiale: 1 dado

Questo gioco si svolge come il „Numero di casa più alto“. L'unica differenza è che al terzo lancio si scrive il numero nascosto (quello rivolto verso il tavolo).

53. Molteplაცხე

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi

I due dadi vengono lanciati contemporaneamente a turno. I due numeri lanciati vengono moltiplicati insieme. Vince il giocatore che ottiene il prodotto più alto in un turno. Tale persona può iniziare il round successivo.

54. Gemelli

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi, unità di conteggio (p.es. centesimi)

I due dadi vengono lanciati a turno. Solo i „doppi“ vengono valutati. Chi ha il maggior numero di „doppi“ dopo 10 turni è il vincitore e riceve dagli altri giocatori tante unità di conteggio quanto il numero di „doppi“ che ha lanciato.

55. Craps

La giusta previsione è fondamentale.

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi e lo stesso numero di unità di conteggio (p.es. centesimi o simili) per ogni giocatore

Scopo del gioco:

Se si lanciano i numeri previsti, si può vincere. Ma il gioco dei dadi non è così semplice...

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Lanciando i dadi per ottenere il numero più alto, si sceglie un giocatore che

sarà il primo a prendere il controllo della banca. Egli gioca un numero di partite precedentemente concordato contro gli altri giocatori.

Il „banchiere” nomina un numero compreso tra 2 e 12 e punta un certo numero di unità di conteggio su questo numero, che mette nel „pott”. Tutti gli avversari devono aggiungere lo stesso numero di unità di conteggio.

Se il „banchiere” lancia il numero previsto al primo tentativo, vince la scommessa totale. Tuttavia, se non ottiene il numero previsto al primo lancio, deve continuare a lanciare fino a quando non ottiene il previsto o il numero lanciato per primo. Tuttavia, le sue possibilità di vincita sono esattamente l'opposto: se lancia il numero previsto, perde la scommessa totale a favore degli altri giocatori, che dividono il „pott” tra di loro. Se invece ottiene di nuovo il numero che ha tirato per primo, può incassare la scommessa totale

56. Elf hoch... (Undici in alto...)

Semplice e accattivante!

Giocatori: due o più

Materiale: 2 dadi, lo stesso numero di unità di conteggio (per esempio centesimi o simili) per ogni giocatore

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Per prima cosa, i giocatori si accordano su una scommessa di base, che ogni giocatore mette nel „pott” (al centro del tavolo). A questo punto si lanciano i dadi a turno. Ogni giocatore ha un solo lancio. Le combinazioni e quindi i valori numerici che possono risultare da due dadi hanno significati diversi:

1. Undici punti (6-5). Chi ottiene questo totale può svuotare l'intero „pott”. Ogni giocatore deve quindi effettuare la scommessa di base.

2. Dodici punti (6-6). Questo lancio significa che il giocatore in questione deve raddoppiare l'importo del „pott”.

3. Punti inferiori a undici. In questo caso, è necessario calcolare la differenza tra 11 e il numero di dadi lanciati.

Il risultato viene moltiplicato per 5, che dà l'importo che il giocatore in questione deve aggiungere alla scommessa nel „pott”.

Esempio: Se, nel peggiore dei casi, vengono lanciati due „1”, la differenza è $11 - 2 = 9$. Moltiplicato per 5, il risultato è $9 \times 5 = 45$, il che significa che il giocatore deve aggiungere 45 unità di conteggio alla scommessa.

Chi possiede il maggior numero di unità di conteggio dopo un numero concordato di round è il vincitore.

57. Blindaug (occhio cieco)

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi

Si lanciano 3 dadi. Ogni giocatore ha a disposizione da 1 a 3 lanci. Per ogni lancio devono essere utilizzati tutti e 3 i dadi. Il secondo lancio annulla il primo. Chi ha il coraggio di fare il terzo lancio che annulla il secondo? In questo gioco, vengono valutati solo i due lati del dado con „3” e „5” punti, mentre il punto centrale è „cieco” e quindi non conta.

Questo trasforma il „3” in un „2” e il „5” in un „4”. Vince il giocatore con il risultato più alto per turno.

58. Scommessa sui dadi

Giocatori: due o più

Materiale: 3 dadi

Posizionate tre dadi uno sopra l'altro! Vince il giocatore che è più veloce ad annunciare il totale di tutti i punti orizzontali a faccia in giù. Supponiamo che il numero riconoscibile di punti sul dado superiore sia un „6”. Il risultato corretto della somma da indovinare sarebbe 15, che si calcola sottraendo il 6 dal numero 21, che rimane sempre lo stesso.

Ecco un provino:

Valore inferiore del dado superiore è „6”.

Valore superiore del secondo dado, p.es.

Valore inferiore del secondo dado, p.es.

Valore superiore del terzo dado, p.es.

Valore inferiore del terzo dado, p.es.

Totale

“1”

“5”

“2”

“4”

“3”

15

30 ROMPICAPI CON I FIAMMIFERI

Risoluzioni alla fine delle istruzioni.

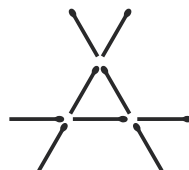
Giocatori: qualsiasi numero

Materiale: fiammiferi

Giocate ai puzzle con i fiammiferi solo in presenza di adulti!

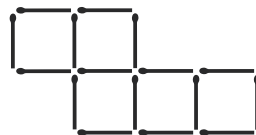
59.

Questa struttura è composta da nove fiammiferi. Create un modello di cinque triangoli (che non devono essere necessariamente congruenti e uno può essere parte di un altro) piegando quattro pezzi di legno.



60.

Per questi cinque quadrati identici sono necessari sedici fiammiferi. Trasformateli in una fila di quattro quadrati identici spostando solo due fiammiferi!



61.

Questa figura equilibrata è composta da nove fiammiferi.

Girandone tre, si trasforma la struttura in una simmetrica composta da tre rombi o diamanti.



62.

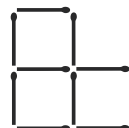
Rimuovere tre fiammiferi in modo che rimangano tre triangoli!



63.

Questi dieci fiammiferi formano tre quadrati.

Togliete un pezzo e scambiate la posizione di altri tre per creare un quadrato e due parallelogrammi!



64.

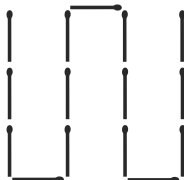
Come potete vedere, dieci fiammiferi sono sufficienti per costruire questa bella casa. Qui la vediamo da ovest. Posizionate due fiammiferi in modo da vederla da est!

**65.**

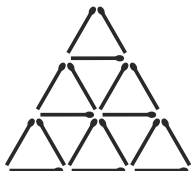
Crea cinque quadrati con nove fiammiferi!

**66.**

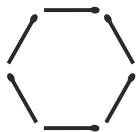
Spostando solo quattro fiammiferi di legno, questa figura serpentina diventa due quadrati. Come si fa?

**67.**

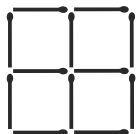
Se si rimuovono esattamente cinque fiammiferi, si ottengono cinque triangoli della stessa dimensione.

**68.**

Da questo esagono si creano due rombi identici se si cambiano due fiammiferi e se ne aggiunge uno nuovo

**69.**

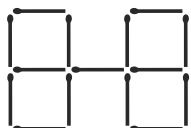
Un bel puzzle con 12 pezzi di legno: Cambiare quattro fiammiferi in modo da creare due quadrati di dimensioni diverse che non si toccano!

**70.**

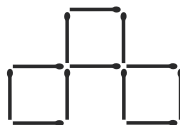
Se si passa da cinque quadrati a sei pezzi di legno, ci sono solo quattro quadrati, tre piccoli e uno grande.

**71.**

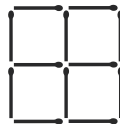
Da questa forma si ricavano cinque quadrati ripiegando due fiammiferi!

**72.**

Posizionare cinque fiammiferi di legno in modo da formare due quadrati da questa figura!

**73.**

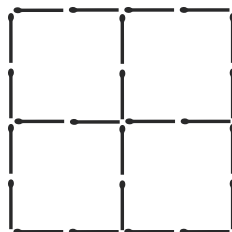
Qui, quattro fiammiferi devono essere girati per formare tre quadrati!

**74.**

Come si possono usare questi 16 fiammiferi per formare cinque quadrati?

**75.**

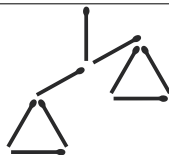
Quattro esagoni uguali devono essere creati spostando otto fiammiferi e rimuovendone uno.

**76.**

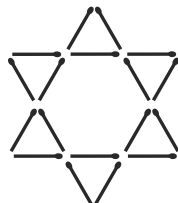
Quattro fiammiferi di legno ripiegati a formare una croce regolare!

**77.**

Per bilanciare questa scala, è necessario spostare solo sei fiammiferi.

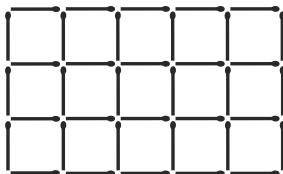
**78.**

Qui si devono creare sei quadrati identici e simmetrici posando sei fiammiferi.



79.

Rimuovere 14 fiammiferi per creare sei quadrati uguali!

**80.**

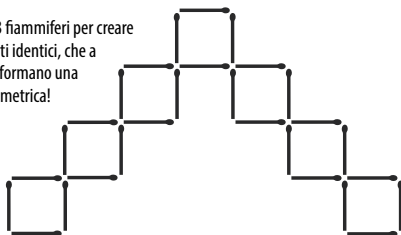
Come si fa a togliere il fiammifero dal centro senza toccarlo?

**81.**

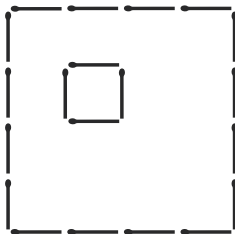
Utilizzate 12 fiammiferi per creare un dodecagono composto solo da angoli retti!

82.

Spostare 3 fiammiferi per creare 10 quadrati identici, che a loro volta formano una figura simmetrica!

**83.**

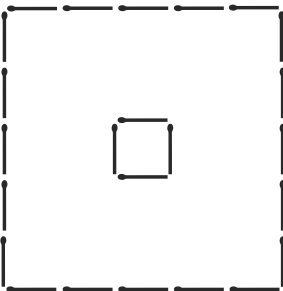
Questa figura rappresenta un terreno con una casa. Dividete il terreno in cinque lotti uguali usando 10 fiammiferi!

**84.**

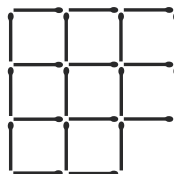
Un fiammifero in meno, e con il resto devono essere formati di nuovo sei aree uguali e recintate!

**85.**

Questo terreno con uno stagno al centro deve essere diviso in otto parti uguali con 20 fiammiferi.

**86.**

Posizionate due fiammiferi uno intorno all'altro per creare sette quadrati uguali!

**87.**

Come si può fare un uovo con 13 fiammiferi? I fiammiferi possono essere posati solo in verticale e in orizzontale.

88.

Come può un noto arciere svizzero essere raffigurato con 10 fiammiferi?

Soluzioni ai puzzle di fiammiferi sul retro!

CINQUE GRANDI GIOCHI DI SCRITTURA...

89. Città, Paese, Fiume...

Un gioco di scrittura molto conosciuto.

Giocatori: due o più

Materiale: Carta e matita per ogni giocatore

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Per iniziare, ogni giocatore prende un foglio, preferibilmente in formato orizzontale, e traccia 9 colonne. Ogni colonna rappresenta una categoria e riceve il relativo titolo. Ciascun giocatore scrive in cima alle colonne i seguenti 9 titoli: Città, Paese, Fiume, Montagna, Pianta, Animale, Professione, Cibo e Nome proprio. Poi, uno dei giocatori inizia a recitare mentalmente l'alfabeto. Un altro giocatore, dopo un breve momento, dice: „Stop!“ La lettera su cui si è fermato il giocatore che stava pensando all'alfabeto viene annunciata ad alta voce. Da questo momento, ogni giocatore deve trovare un termine per ciascuna categoria che inizi con la lettera indicata.

Un esempio:

Se venisse chiamata la lettera „D“, potrebbero essere trovati i seguenti termini: Dortmund, Germania, Danubio, Dolomiti, Fiori di uovo, Dromedario, Interprete, Canederli dolci, Doris. Il giocatore che per primo trova una parola per ciascuna colonna grida: „Fermo!“ Da quel momento nessuno può più scrivere. Le parole vengono quindi confrontate, leggendo ciascun termine colonna per colonna. Per ogni parola trovata da due o più giocatori, si guadagnano 5 punti. Per una parola trovata individualmente si ricevono 10 punti. Se un giocatore è l'unico ad aver trovato una parola per una categoria, mentre gli altri non hanno trovato nulla, ottiene 20 punti.

Fine del gioco:

Dopo un numero di round prestabilito, ogni giocatore somma i suoi punti. Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.

90. Gefüllte Kalbsbrust (Seno del vitello riempito)

Un gioco di scrittura molto popolare

Giocatori: due o più

Materiale: carta e matita per ogni giocatore

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

"Gefüllte Kalbsbrust" è un antico gioco di scrittura che diverte sia i bambini che gli adulti.

Un giocatore del turno dice un qualsiasi sostantivo, cercando di evitare che contenga le lettere V, W, X o Y. Tutti i giocatori scrivono la parola chiamata prima lettera per lettera in verticale dall'alto verso il basso, poi di nuovo con un po' di distanza in verticale dal basso verso l'alto. La parola "mela" verrebbe quindi scritta in questo modo:

M	A
E	L
L	E
A	M

Una volta che tutti hanno scritto la parola in questo modo, devono riempire il "Kalbsbrust" (seno del vitello). Ora, riga per riga, partendo dalla lettera di sinistra, devono trovare un sostantivo che finisca con la lettera di destra. Nel nostro esempio, cerchiamo cinque sostantivi o nomi, per esempio MODA, E-MAIL, LIMONE, ALBUM. Non importa se una parola "riempita" è lunga o corta, l'unica cosa importante è che inizi e finisca con la lettera corretta.

Se non si riesce a trovare una parola adatta per una lacuna, è sufficiente lasciare questa riga vuota. Il primogiocatore che finisce di "riempire" dice "Stop!" A questo punto tutti i giocatori devono smettere di scrivere, anche se le parole iniziate possono essere completate.

Ora si passa al punteggio:

Le parole vengono confrontate da ciascun giocatore leggendo la rispettiva parola riga per riga. Si ottengono 5 punti per tutte le parole trovate da due o più giocatori. Si ottengono 10 punti per una parola trovata individualmente. E se si trova una parola per una riga da soli, mentre nessuno degli altri giocatori l'ha trovata, si ottengono 20 punti.

Fine del gioco:

Il gioco è finito quando si è giocato un numero di turni precedentemente concordato. Vince il giocatore che ha più punti dopo averli sommati.

91. Trova le parole

Un gioco di scrittura per i più veloci.

Giocatori: due o più

Materiale: carta e matita per ogni giocatore

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

A ogni giocatore viene dato un foglio di carta e una matita.

Poi un giocatore dice una parola che deve avere almeno 10 lettere, per esempio ENCICLOPEDIA.

Un giocatore prende il tempo, perché nei successivi 3 (o 4, 5) minuti tutti i giocatori devono formare nuove parole a partire dalle lettere della parola di base: più sono, meglio è. Si possono usare tutti i tipi di parole, ma non termini geografici, abbreviazioni, nomi, nomi propri o parole straniere. Le parole di nuova formazione possono sempre essere più corte della parola di base, ma nessuna lettera può comparire più frequentemente in una nuova parola che nella parola di base stessa. Quali nuove parole potrebbero essere formate a partire dalla nostra parola di esempio?

EUCALIPTO, NAVE, CILINDRO, INNOVAZIONE, CAPO, LOGICA, ORGANIZZAZIONE, PULIZIA, ELENCO, DONO, ISTRUZIONE, ANGELO ecc.

La velocità è fondamentale, perché più parole il giocatore trova, meglio è.

Punteggio:

Allo scadere del tempo, il gioco viene segnato. Un giocatore a turno legge le nuove parole. Tutti gli altri controllano se hanno trovato anche l'una o l'altra parola. In caso affermativo, vengono assegnati 5 punti per ciascuna di queste parole.

Inoltre, le parole lette e riconosciute vengono cancellate. Se un giocatore ha trovato una parola che nessun altro ha trovato, riceve 10 punti. Quando il primo giocatore ha finito di leggere ad alta voce, il giocatore successivo legge le parole che non sono ancora state cancellate e gli altri giocatori procedono come descritto sopra. Si continua a turno fino a quando a tutte le parole di tutti i giocatori viene assegnato un valore in punti.

Fine del gioco:

Il giocatore con il punteggio più alto dopo la somma vince la partita. Ma una nuova parola è già stata presentata...

92. Per non farla breve!

Il gioco dei proverbi.

Giocatori: due o più

Materiale: carta e matita per ogni giocatore

L'essenza di un proverbio è che un argomento complicato viene racchiuso in parole brevi, in modo che si capisca subito cosa si intende. In questo gioco avviene esattamente il contrario. Ogni giocatore pensa prima a un proverbio noto, ma non lo dice ad alta voce. Poi ogni giocatore cerca di esprimere il proprio proverbio nel modo più strano possibile: I pensieri, originariamente concisi, devono essere presentati in modo verboso

Ecco un esempio:

"La creazione di una depressione nel terreno di dimensioni imprecise allo scopo di trasformare lo scavo in una fossa per un altro essere della specie 'uomo' comporta, in non pochi casi, che l'iniziatore dell'impegno diventi egli stesso parte lesa, venendo a conoscenza del punto più profondo del suo buco nel terreno".

In origine questo significava: "Chi scava una fossa ci casca dentro."

Una volta che ogni giocatore ha parafrasato il proprio proverbio, le nuove formulazioni vengono lette ad alta voce a turno. Al primo giocatore che indovina il proverbio viene assegnato un punto. Il giocatore con il maggior numero di punti dopo un numero di round precedentemente stabilito vince la partita.

93. Affonda la flotta

Un gioco per due persone noto da generazioni.

Giocatori: due

Materiale: carta a quadretti e 2 matite

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Ogni giocatore inizia tracciando su un foglio di carta a quadretti due campi di gioco, che devono essere alti 10 caselle e larghi 10 caselle. Questi due "campi di battaglia per la battaglia navale" possono essere posizionati uno accanto all'altro o uno sopra l'altro. I due quadrati vengono suddivisi orizzontalmente con i numeri da 1 a 10 e verticalmente con le lettere da A a J, come mostrato nell'illustrazione.

Il primo quadrato di ogni giocatore è il suo "quadrato della flotta". Pertanto, ciascuno dei due giocatori disegna in questo quadrato la propria flotta. Essa è composta da un "nave da battaglia" (4 caselle di lunghezza), due incrociatori (ciascuno lungo 3 caselle), tre torpediniere (ciascuna lunga 2 caselle) e quattro sottomarini (ciascuno lungo 1 casella). In totale, quindi, nel "quadrato della flotta" ci sono 10 navi. Le singole navi non possono toccarsi, deve esserci almeno 1 casella di distanza tra di esse. Tuttavia, una nave può toccare il bordo del quadrato. Dove un giocatore disegna le proprie navi, lo sa solo lui, l'avversario non deve assolutamente vederlo.

L'illustrazione mostra la preparazione del gioco per un giocatore, con la disposizione delle navi scelta a caso

Ora inizia il gioco. Il primo giocatore comunica al suo avversario una casella a scelta, indicandone le due coordinate, per esempio 1 – C oppure 5 – F, ecc.

L'avversario controlla subito nel suo „quadrato della flotta“ dove è finito questo „colpo“. Se una nave è stata colpita, deve dire: „Colpito!“. Se il colpo è andato su una casella vuota, dice: „In acqua“. Se tutte le caselle di una nave sono colpite, il giocatore deve dire all'ultimo colpo: „Affondata!“. A seconda della risposta dell'avversario, il giocatore prende appunti sul suo secondo quadrato. In caso di „colpo in acqua“, viene fatto un segno di croce nella casella corrispondente, e tocca all'avversario.

Se invece viene segnato un colpo, la casella corrispondente viene colorata e il giocatore può nominare un'altra casella.

Fine del gioco:

Vince chi ha affondato tutte le navi dell'avversario. È il miglior ammiraglio...

Ecco l'illustrazione dei due quadrati:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										A
										B
										C
										D
										E
										F
										G
										H
										I
										J

SETTE VARIANTI DI BACKGAMMON...

94. Puff

Ein bekanntes Spiel aus dem Mittelalter.

Giocatori: due

Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi e 15 pedine nere e 15 bianche per ogni giocatore

Scopo del gioco:

L'obiettivo è quello di far attraversare a tutti i 15 pezzi i 24 punte del tabellone di gioco per essere i primi a giocarli sul lato opposto.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Si stende il tabellone di gioco e ciascuno dei due giocatori riceve 15 pedine, che all'inizio sono fuori dal tabellone di gioco. Ora i dadi vengono lanciati alternativamente. Il giocatore con il numero più alto va per primo. Poiché i giocatori sono seduti uno di fronte all'altro, uno gioca i suoi pezzi da 1 a 24, l'altro da 24 a 1. I dadi vengono sempre lanciati contemporaneamente.

I due dadi vengono sempre lanciati contemporaneamente. I pezzi vengono posizionati in base ai numeri ottenuti: Se, per esempio, cadono un „2“ e un „5“, un pezzo viene collocato sulla 2ª punta e un pezzo sulla 5ª punta. Nel caso di un doppio (entrambi i dadi mostrano lo stesso numero), non contano solo i dadi superiori, ma anche quelli inferiori. In questo caso, possono essere messe in gioco 4 pedine. Nel caso di un doppio di 6, per esempio, si mettono 2 pedine sulla 6ª punta e 2 pedine sulla 1ª punta. È inoltre possibile lanciare i dadi una seconda volta dopo un raddoppio.

Un numero qualsiasi di pezzi dello stesso colore può essere posizionato su una punta.

Due o più pezzi su una punta formano un nastro. Una punta occupata da un nastro non può essere occupata dall'avversario. Tuttavia, può essere contata e saltata. Se un giocatore ha più nastri in fila, questi formano un ponte. A seconda delle sue dimensioni, un ponte del genere può essere estremamente ostruttivo per l'avversario, che potrebbe non essere in grado di saltarlo con numeri bassi. Una volta che il giocatore ha piazzato tutte le sue pedine, può muoversi in direzione del bersaglio, cioè una in direzione della casella 24, l'altra in direzione della casella 1. Sta a lui decidere se sommare i dadi e avanzare con una sola pedina, o se muovere una pedina per ogni dado.

Importante! Se si muove con 2 pezzi, il numero più basso deve sempre essere mosso per primo. Per esempio, se non si può muovere un „2“ e un „5“ perché la casella corrispondente è occupata dall'avversario, si perde anche il „5“! Se invece si può lanciare il „2“ ma non il „5“, si perde solo il „5“.

Lo stesso vale per i doppi. Il lato inferiore del doppio non può essere estratto se il lato superiore non è stato completamente utilizzato. Tuttavia, se il lato superiore può essere tirato completamente, non è necessario che il lato inferiore venga utilizzato completamente. Se, durante il piazzamento o lo spostamento, si colpisce una punta su cui è già presente una singola pedina dell'avversario, è possibile catturarla e sostituirla con una delle proprie pedine.

È anche possibile catturare diverse pedine dell'avversario con una sola mossa. Se, per esempio, vengono tirati un „2“ e un „6“ e c'è una sola pedina dell'avversario sul 2° e sul 6° riquadro (calcolati dalla propria pedina), entrambe le pedine possono essere rimosse dal campo.

Se un giocatore ha le proprie pedine catturate che sono fuori dal campo di gioco, non può procedere con un'altra pedina finché non ha riportato in gioco le pedine catturate.

Fine del gioco:

Una volta che tutte le pedine sono arrivate nell'ultimo quarto del tabellone (19-24 o 6-1), inizia il play-out. Le 15 pedine vengono „giocate“ in modo esattamente opposto al piazzamento. Il primo giocatore a portare tutte le pedine fuori vince la partita.

95. Taiga-Puff

La versione russa di Puff.

Giocatori: due

Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi,
5 pedine scure e 15 bianche

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Si applicano le regole del puff normale con le seguenti modifiche:

Una volta che un giocatore ha piazzato 2 pedine, può scegliere se muoversi immediatamente o aggiungere altre pedine. Se una pedina viene catturata, deve essere piazzata di nuovo prima di poter proseguire con le pedine rimanenti. Tutte le altre regole del gioco, come il piazzamento, lo spostamento, la cattura, ecc. rimangono invariate rispetto a Puff.

96. Puff lungo

Entrambi marciano nella stessa direzione!

Giocatori: due

Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi,
15 pedine scure e 15 bianche

Una variante del normale puff è il cosiddetto puff lungo. In questo gioco, entrambi i giocatori iniziano dalla punta 1 e giocano fino alla punta 24.

Tutte le altre regole del gioco come le puntate, il sorteggio, i colpi, la regola del raddoppio e il play out sono uguali a quelle del gioco descritto sopra.

97. Toccataggio

Un'altra variante al gioco Puff.

Giocatori: due

Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi,
15 pedine scure e 15 bianche

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Il gioco si svolge in modo simile a Puff. Tutti i pezzi sono inizialmente posizionati all'esterno del tabellone di gioco. I dadi vengono piazzati una sola volta (cioè solo i punti superiori visibili). I dadi vengono lanciati di nuovo dopo ogni doppio. Sulla propria zona di gioco non possono essere formate strisce. Questo non vale per le punte 12 e 13, le cosiddette „Hucke“. Su queste punte può essere collocato un numero qualsiasi di pezzi, ma mai uno solo. Quindi una di queste punte può essere inizialmente occupata da un solo nastro. Un giocatore non può entrarle sul lato dell'avversario (le punte straniere). Tuttavia, se si ottiene un numero che richiede di occupare le punte dell'avversario, si può sottrarre un punto da ogni dado e spostarsi nella propria punta „Hucke“.

(Ma solo se non può entrare nella propria punta „Hucke“ con nessun'altra pedina).

In Toccataggio, le pedine catturate non vengono rimosse dal tabellone, ma vengono marcate con delle pedine. Quindi, se si colpisce una singola pedina dell'avversario, questa rimane nella sua posizione e una singola pedina viene posizionata come segnalino ai piedi del primo punto. Per ogni ulteriore pedina catturata, il segnalino viene spostato di una punta.

È anche possibile (come nel caso di Puff) catturare più pezzi avversari contemporaneamente. Anche i punti corrispondenti possono essere segnati con il segnalino. Chi raggiunge per primo la 12ª punta con il proprio segnalino è il vincitore. Se l'avversario non ha ancora superato la 6ª punta, la vittoria vale doppio. Se invece l'avversario non ha ancora superato la 3ª punta, il punteggio viene triplicato e, se non ha nessun segnalino sulla tavola, quadruplicato.

98. Zig-Zag

Giocatori: due

Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi,
15 pedine scure e 15 bianche

In questo gioco, i due dadi vengono lanciati alternativamente. Il compito di ogni giocatore è quello di posizionare i propri 15 pezzi sulle prime 6 caselle indicate nel minor tempo possibile.

Esempio: Al primo lancio con „3“ e „5“, il giocatore posiziona una pedina sulla 3a e 5a casella. L'avversario lancia ora „3“ e „6“. A questo punto può restituire la pedina dell'avversario dalla casella 3 al suo proprietario e posizionare la sua prima pedina sulla casella 3 e la sua seconda pedina sulla casella 6. Finché una sola pedina si trova su una casella, non è protetta. L'avversario cerca di scartare tali pedine e di occupare queste caselle con una o, se possibile, due pedine, poiché una casella con almeno 2 pedine dello stesso colore non può più essere attaccata dall'avversario.

Se entrambi i dadi hanno lo stesso numero (doppio), la stessa casella può essere occupata con 2 pezzi dello stesso colore. Su una casella può essere collocato qualsiasi numero di pedine dello stesso colore. Una volta che tutte le 15 pedine sono state posizionate sulle prime 6 caselle, vengono spostate in avanti in base al numero di occhi lanciati, per esempio se vengono lanciati un „3“ e un „5“, una pedina si sposta in avanti di 3 caselle e l'altra di 5 caselle. Tuttavia, solo una pedina può avanzare di 8 caselle.

Una volta che tutte le 15 pedine hanno raggiunto le ultime 6 caselle in questo modo, il giocatore inizia a tirare fuori le proprie pedine. Per esempio, se ci sono ancora pedine sulla quintultima casella e vengono lanciati un „3“ e un „6“, il giocatore con la prima pedina sulla quintultima casella può avanzare di 3 caselle eliminando la seconda pedina dal gioco. Non è consentito sommare i numeri lanciati sulle ultime 6 caselle. Una pedina gettata deve sempre essere rimessa in gioco dal suo proprietario e il lancio delle proprie pedine è sospeso fino a quando le pedine gettate non sono state posizionate su una delle ultime caselle.

Il primo giocatore che riesce a srotolare tutte le proprie pedine è il vincitore. L'avversario può essere notevolmente ostacolato da un blocco accorto e da un movimento attento delle proprie pedine.

99. Revertier

Un po' più difficile, ma anche più coinvolgente di Puff!

Giocatori: due

Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi,
15 pedine scure e 15 bianche

Anche il Revertier si gioca come il Puff nelle mosse principali. Tuttavia, tutte le pedine della prima punta vengono costruite per prime. Tuttavia, poiché (come nel Toccataggio) non è possibile costruire alcun nastro sul proprio lato, tranne che per le punte „Huck“, il posizionamento delle pedine catturate è particolarmente difficile. Bisogna sempre trovare spazi liberi per posizionarle.

100. Backgammon

Forma anglosassone di Puff.

Giocatori: due

Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi,
15 pedine scure e 15 bianche

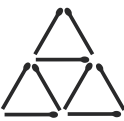
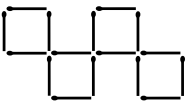
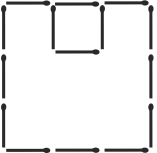
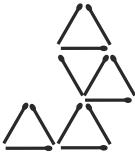
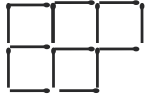
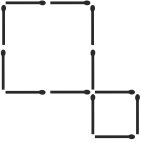
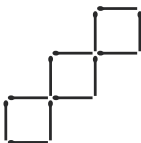
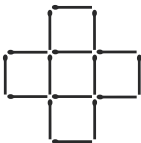
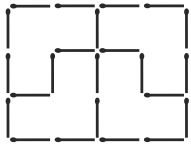
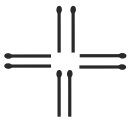
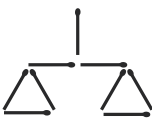
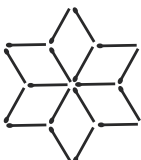
Il gioco „Puff“ non è molto conosciuto da noi. Di solito lo chiamiamo backgammon. La differenza principale tra backgammon e puff è il posizionamento delle pedine. Nel backgammon, le pedine non vengono piazzate lanciando i dadi, ma sono disposte sul tabellone di gioco secondo il seguente schema prima dell'inizio della partita:

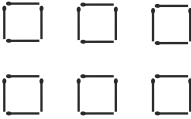
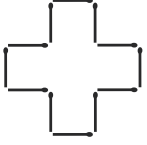
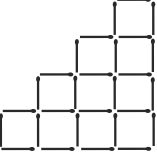
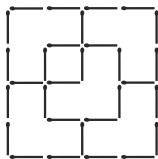
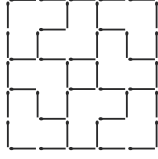
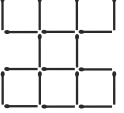
Giocatore A piazza 2 pezzi sulla punta 1
 5 pezzi sulla punta 12
 3 pezzi sulla punta 17
 5 pezzi sulla punta 19.

Giocatore B piazza 2 pezzi sulla punta 24
 5 pezzi sulla punta 13
 3 pezzi sulla punta 8
 5 pezzi sulla punta 6.

Il resto del gioco è uguale a quello di Puff (N° 21).

Le soluzioni ai 30 puzzle di fiammiferi:

59. 	60. 	61. 	62. 
63. 	64. 	65. 	66. 
67. 	68. 	69. 	70. 
71. 	72. 	73. 	74. 
75. 	76. 	77. 	78. 

79. 	80. 	81. 	82. 
83. 	84. 	85. 	86. 
87. EINEI	88. TELL		

Müller Handels GmbH & Co. KG
Albstraße 92
DE-89081 Ulm-Jungingen
www.mueller.eu



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts
Not for children under 3 years.