

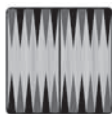
100 HER

společenské hry

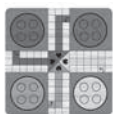
NÁVOD K POUŽITÍ



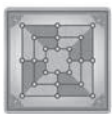
ŠACHY



VRHCÁBY



ČLOVĚČE, NEZLOB SE



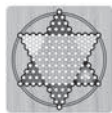
MLÝN



HUSÍ HRA



ZÁVODNÍ HRA



ČÍNSKÁ DÁMA



HADI A ZEBŘÍKY



DÁMA



SOLITAIRE

01. ŠACHY

Hráči: 2

VÝŽADUJE: 16 světlých a 16 tmavých dřevěných hracích figurek, 1 herní deska ze dřeva a návod k použití

JAK HRÁT: Hra šachy je nejstarší, nejvíce fascinující a jedna z nejoblíbenějších her. Neexistuje zde žádná náhoda a hráči nacházejí nové a zajímavé tahy v každé hře. Šachy se hrají se třiceti dvěma figurkami. Každý hráč má šestnáct šachových figurek světlé nebo tmavé barvy, jak znázorněno ve schématu. Každý hráč má jednoho krále, jednu královnu, dva střelce, dva jezdce, dvě věže a osm pěšáků.



Schéma A



Schéma B

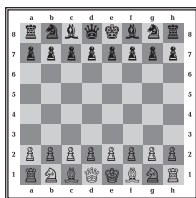


Schéma C

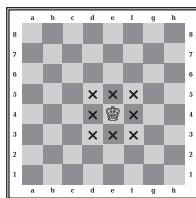


Schéma D

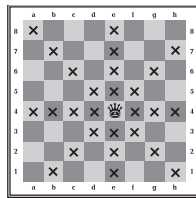


Schéma E

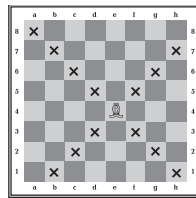


Schéma F

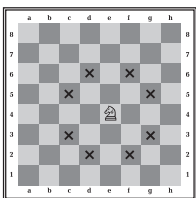


Schéma G

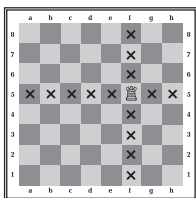


Schéma H

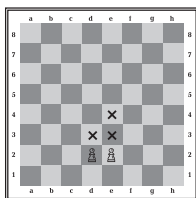


Schéma I

Hra se hraje na šachovnicové desce, rozdělené na šedesát čtyři čtverců dvou barev. Umístí šachovnicovou desku mezi oba dva hráče tak, že každý hráč má v pravém dolním rohu světlé pole.

Na začátku každé hry jsou šachovnicové figurky rozmístěny do pozic, jak znázorněno ve schématu C. Hráč se světlými figurkami začíná.

KRÁL

Král se může přesunout na jakékoliv pole sousedící s tím, na kterém právě stojí. Pokud král vstoupí na pole, kde už nějaká figurka je, král tuto figurku vyhadzuje. Ve schématu D jsou X označeny políčka, na které může král vstoupit.

KRÁLOVNA

Královna se pohybuje a vyhadzuje šikmo, rovně a do stran v jakémkoliv směru a na jakoukoliv vzdálenost přes volná políčka. Nicméně, když královna vyhodí soupeřovou figurku, zůstane na daném políčku. Ve schématu E jsou X označena políčka, na které může královna vstoupit.

STŘELEC

Střelec se pohybuje a vyhadzuje šikmo v jakémkoliv směru přes volná políčka. Ve schématu F označuje X políčka, na které se střelec může přesunout.

JEZDEC

Jezdec se pohybuje a vyhazuje ve jakémkoli směru, pohybem kombinovaným buď jedním krokem do strany a dvěma dopředu/dozadu, nebo jedním krokem dopředu/dozadu a dvěma do strany. Tento tah vypadá jako písmeno „L“. Tím pádem se bude moct jezdec dostat do nevyždálenějšího rohu obdélníku složeného ze šesti čtverců. Ve schématu G označuje X políčka, na která se jezdec může přesunout.

VĚŽ

Věž se pohybuje a vyhazuje pouze dopředu/dozadu a do stran přes volná políčka. Ve schématu H označuje X políčka, na která se může věž přesunout.

PĚŠÁK

Pěšák se pohybuje pouze o jedno políčko vpřed/vzad a do stran. Kromě jeho prvního pohybu, kdy má pěšák zvýhodnění a smí postoupit o dvě políčka. Pěšák je jediná figurka, která během svého pohybu nevyhazuje. Vyhazuje pouze směrem šikmo na dvou políčkách naproti němu. Každého pěšáka, který se dostane na poslední políčko na opačné straně šachovnice, lze vyměnit za královnu, věž, střelce nebo jezdecké barvy nelehle na počet těchto už existujících figurek na šachovnici.

ROŠÁDA

Každý hráč má v každé hře možnost jedné rošády. Rošáda zahrnuje pohyb krále o dvě políčka doprava nebo doleva směrem k věži, která se následně přesune na políčko na druhou stranu krále.

Rošádu lze provést za těchto podmínek:

1. Král nesmí stát v šachu.
2. Nesmí přejít nebo vstoupit na pole, které je obsazeno soupeřovou figurkou.
3. Králem ani věží nesmělo být předtím táhnuto.
4. Žádná figurka nesmí stát mezi králem a věží.

CÍL HRY:

- A. Šach
Král je v šachu, když mu hrozí vyhození soupeřovou figurkou. Hráč musí říct „šach“, když se jeho figurka přesune do pozice, ze které ohrožuje soupeřova krále. Hráč se nesmí krále vzdát, který je v šachu a nechat ho vyhodit. Hráč v šachu musí udělat jednu ze tří věcí:
1. Král se musí dostat z šachu.
2. Figurka, která krále ohrožuje, musí být vyhozena.
3. Mezi krále a ohrožující figurku se musí dostat jiná figurka.
Jelikož cílem hry je vyhodit soupeřova krále, hra je u konce, pokud nemůže být proveden ani jeden ze tří výše zmíněných bodů. „Šach“ se potom mění v šachmat.

B. Šachmat

Pokud je král v šachu a nemůže se z něj dostat, mezi krále a ohrožující figurku nelze vložit figurku nebo pěšáka, nebo vyhodit ohrožující figurku, potom je tedy král v šachmatu a hra je ukončena.

02. VRHCÁBY

Hráči: 2.

VÝZADUJE: 15 světlých figurek, 15 tmavých figurek, 4 kostky, 1 zdvojnásobující kostka, hrací deska na vrhcáby a návod k použití

JAK HRÁT: Schéma A zobrazuje správnou pozici kamenů na začátku hry. Hrací deska je rozdělena na čtyři části, přičemž oba hráči mají obějí — „vnitřní stůl“ i „vnější stůl“. Každý stůl je rozdělen do šesti „klinů“ se střídavými barvami, od každé tří. Ohrádka a vnější desky jsou od sebe odděleny mostkem uprostřed hrací desky, kterému se říká bar.

CÍL HRY: Cílem hry je dostat všechny tvoje kameny do své vlastní ohrádky a pak je odnést. Bílé a černé figurky se pohybují v opačném směru.

HRA: Pravidla Vrhcábů říkají, že každý hráč má na začátku hry hodit jednou kostkou, aby se určilo, kdo začíná. Pokud oba hráči hodí stejné číslo, musí házet znovu, dokud jeden z hráčů nehodí vyšší číslo než ten druhý. Hráči začínají hru hozením kostek, střídají se. Hráč může táhnout kamenem o počet míst podle čísla, které mu padne na kostce. Čísla na kostce se berou jako samostatný tah. Tím pádem, když hráč hodí 3 a 4, může popojít jedním kamenem o čtyři políčka na volný klín a jiným kamenem o tři políčka na volný klín, nebo jedním kamenem o celkový počet sedmi políček, ale pouze pokud je mezilehlý bod volný. Hráč musí použít obě čísla z obou kostek, pokud je to možné. Pokud obě čísla lze zahrát, ale ne obě najednou, hráč musí zahrát číslo, které je vyšší. Pokud hráč nemůže kameny vůbec hnout, prohrává jeho tah.

ČTYŘHRA: Čtyřhra znamená, že hráč hodí stejné číslo na obou kostkách. Pokud se toto stane, hráč může zahrát číslo na kostkách hned čtyřikrát. Hráč může pohnout kamenem za všechny čtyři tahy, nebo může zahrát jakoukoliv jinou kombinaci kamenů, co si bude přát.

BLOKOVANÝ KLÍN: Když má hráč jeden či více kamenů na nějakém klínu, soupeř nemůže na tento klín vstoupit. Když hráč vstoupí na klín dvěma kameny, říká se, že „udělal klín“. Není omezeno, kolika kameny může hráč na klín vstoupit.

SKVRNA: Je klín, na kterém má hráč jen jeden kámen. Když na skvrnu vstoupí soupeřův kámen, kámen na skvrně „vyhodí“. Kámen, který byl „vyhozen“ je umístěn na bar (prostřední část herní desky).

BAR: Jakmile byl hráčův kámen umístěn na bar, musí si hodit kostkou a pokusit se „vniknout“ jejich kamenem. Hráč musí „vniknout“ na soupeřův vnitřní stůl PŘEDTÍM než bude moct hrát ostatními kameny. Vniknutí se dosahuje tak, že hráč vstoupí kamenem na vnitřní stůl protíhráče díky číslu hozenému na kostce. Když hráč hodí 1, jeho kámen se posune na nevyždálenější bod soupeřova vnitřního stolu (jinak na první klín jeho vnitřního stolu). Vidíte ve schématu B. Nebo když padne 6, „vnikne“ na šestý klín soupeřova vnitřního stolu. Pokud hráč nemůže „vniknout“, protože obě dvě pole jsou zablokovaná, hráč prohrává svůj tah. UZÁVĚRKA nebo UZÁVŘENÉ HRANICE nastává, když je soupeřův vnitřní stůl kompletně uzavřený (každý klín je obsazen nejméně dvěma kameny), v tomto momentě hráč prohrává všechny jeho tahy do té doby, dokud se nějaký klín neotevře.

ZDVOJNÁSOBĚNÍ: Vrhcáby se hrají s dohodnutým vkladem za bod. Každá hra začíná s jedním bodem.

V průběhu hry hráč, který se cítí, že má dostatečnou výhodu, může navrhnout zdvojnásobení sázky. Může tak udělat pouze na začátku svého tahu ještě předtím, než hodí kostkou. Hráč, kterému je zdvojnásobení navrhnuté může odmítnout, v tomto případě hráč připustí hru a zaplatí jeden bod. V opačném případě musí přijmout zdvojnásobení a hrát dál s novým vyšším vkladem. Hráč, který přijal zdvojnásobení, se stává novým majitelem kostky a jenom on může navrhnout další zdvojnásobení. Následné zdvojnásobení ve stejné hře se nazývá znovu zdvojnásobení. Pokud hráč odmítne znovu zdvojnásobení, musí zaplatit počet bodů, které byly ještě před znovu zdvojnásobením. V opačném případě se hráč stává novým majitelem kostky a hra pokračuje s dvojnásobnou sázkou z minulého kola. Není stanoven omezený počet znovu zdvojnásobení během jedné hry. Přehled o sázkách se udržuje pomocí zdvojnásobující kostky: když je přijato první zdvojnásobení, kostka se otočí číslem 2 vzhůru a položí se na bar. Podruhé, kdy je zdvojnásobení přijato, kostka se otočí číslem 4 nahoru atd....

ODCHOD: Jakmile hráč dojde ve všem patnácti kameny na svoji vnitřní stranu stolu, může je odstranit (odejít) hozením čísla na kostce, které odpovídá umístění kamene na klínu (1 je nejbližší ke kraji a 6 je nejdále). Když hráč hodí 2, může odstranit kámen z druhého klínu. Pokud na tomto klínu určeném kostkou není žádný kámen, musí hráč popojít s kamenem umístěným na výše očíslovaném klínu. Pokud nejsou na výše očíslovaných místech žádné kameny, musí hráč odstranit kámen, který je umístěný na nejvýše očíslovaném klínu. První hráč, který odstraní všechny své kameny, vyhrává.

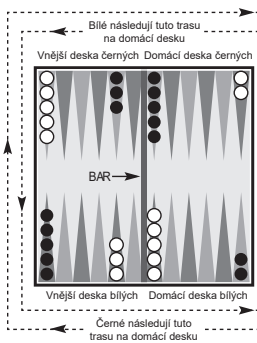


Schéma A

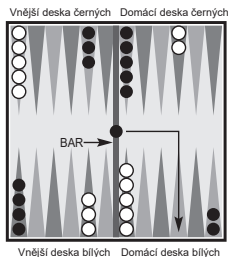


Schéma B

Pokud hodíte 3 a 6, přesuňte černý kámen z baru do bílého klínu č.3, protože poslední klín č.6 je obsazený. Poté přesuňte další ze svých kamenů o 6 políček.

03. ČLOVĚČE, NEZLOB SE

Hráči: 2—4

VÝZADUJE: 16 hracích figurek (4 od každé barvy – žlutá, červená, zelená, modrá), 1 kostka, hrací deska Člověče nezlob se a návod k použití

JAK HRÁT: Hrací deska je čtvercová s křížem uprostřed. Každé ze čtyř ramen kříže je rozděleno do tří sloupců, které jsou ještě rozděleny na 4—6 čtverců. Uprostřed kříže je cílový čtverec, který je rozdělen na čtyři barevné trojúhelníky. Ke každému barevnému trojúhelníku vede stejný barevný sloupec tak, že to vypadá, jako by do cíle vedly šipky. Konec každé šipky jsou „domovská pole“ hráčů. Nalevo od každého domovského pole, jeden čtverec od kraje hrací desky, jsou startovací políčka, také barevně rozdělené. Během hry se figurka ze startovacího políčka pohybuje ve směru hodinových ručiček po obvodu hrací desky, přes cílové sloupce protihráčů až do cílového pole. V místě po levé straně každého ramene je pole, na kterém jsou postaveny hracové figurky, dokud nebudou moc vstoupit do hry. Nejsou zde žádná bezpečná pole, ale do domovského sloupce a pole může vstoupit pouze hráčova figurka stejné barvy.

Speciální místa na hrací desce jsou barevně rozdělena na červené, modré, zelené a žluté. Každý hráč používá figurky jedné barvy. Na začátku hry jsou hracové čtyři figurky umístěny na startovacím domečku jejich barvy. Hráči se střídají v házení jedné kostky. Hráč musí hodit šestku, aby mohl s figurkou ze startovacího domečku na startovací pole.

JAK VYHRÁT: Popořadě, hráč se pohybuje s figurkou o 1 až 6 políček podle toho, co mu padne na kostce. Když hráč hodí 6, může vstoupit s novou figurkou na startovací pole, nebo může hrát už s hracími figurkou. Vždy, když hráč hodí 6, hraje ještě jednou. Pokud hráč nemůže udělat žádný krok s žádnou svou figurkou, podává kostku dalšímu hráči. Pokud hráčova figurka vstoupí na políčko, kde se už nachází figurka protihráče, figurku vyhodí a vrátí ji do startovacího domečku. Figurka nesmí vstoupit na políčko, kde se už nachází jiná figurka stejné barvy. Jakmile figurka obějde celé hrací pole, postupuje vzhůru po sloupci k domovskému poli stejné barvy. Hráč musí hodit přesný počet, aby mohl vstoupit na cílové pole. Vítězem se stává ten hráč, který jako první dostane všechny své figurky na cílové pole.

04. MLÝN

Hráči: 2

VÝZADUJE: 9 bílých a 9 černých hracích figurek, hrací deska Mlýn a návod k použití

JAK HRÁT: Jeden hráč si vezme bílé figurky a druhý hráč černé figurky. Černé začínají.

HRA SE HRAJE VE FÁZÍCH: V první fázi hráči střídavě umísťují každý ze svých 9 kamenů kolem hrací plochy. Poté, co jsou všechny kameny umístěny, se hráči střídají při přesunu svých kamenů po liniích na hrací ploše na místo, kde v tu dobu není další figurka. Hráči se smí pohnout o 1 políčko najednou.

CÍL HRY: Cílem hry je vytvořit mlýny, což jsou řady 3 kusů v řadě. Pokaždé, když vytvoříte mlýn, máte šanci sundat jednu ze soupeřových figurek. Každý kousek, který je součástí mlýna, je také chráněn a nelze jej odstranit, pokud neexistují jiné možnosti. Pokud se sníží soupeřové prohrají.

LÉTÁNÍ: Mlýn lze hrát také s velmi coolo létacím pravidlem. Během fáze pohybu může hráč, který je snížen na 3 figurky, přesunout libovolnou figurku do libovolného otevřeného prostoru na hrací desce. To dává hráči na pokryjí ztráty výhody. Při snižování počtu hráčů na poslední 3 je tedy třeba postupovat opatrně.

05. HUSÍ HRA

Hráči: 2—4

VÝZADUJE: 2—4 hrací figurky (1 od každé barvy – žlutá, červená, zelená, modrá), 2 hrací kostky, hrací deska Husí hra a návod k použití

JAK HRÁT: Hráči hrají se 2 kostkami a pohybují figurkou po hrací ploše. Deska obsahuje:

Most (prostor 6) posune hráče do prostoru 12.

Cestovatelský hostinec (prostor 19) musí cestující stát jedno kolo.

Studna (prostor 31), cestovatel ztratí 2 kola.

Bludiště (prostor 42), cestovatel ztratí kolo a vrátí se do prostoru 30.

Vězení (prostor 52), vězeň zůstává, dokud nepijde další, a ti dva si vymění místa. Další způsob úniku je hodit 9 a jít s kostkami na jedno z polí.

Na 58. místě pošle šmrťka hráče zpět na start

DALŠÍ PRAVIDLA: Šťastný hod 9 na začátku hry posune hráče do prostoru 26 (pokud hodíte 6 + 3) nebo do prostoru 53 (pokud hráč hodí 5 + 4). Přistání na kterečkoli z hus z dvojnásobí pohyb hráče. K dosažení středového husy je nutný přesný počet na jedné nebo obou kostkách, a pokud je hozený počet příliš velký, hráč musí přebytečná čísla vzít opatně. Přistání v prostoru jiného hráče posílá tohoto hráče tam, kde nový tah začal. Hráč může být přesunut dozadu nebo dopředu; jde na to!

06. ZÁVODNÍ HRA

Hráči: 2—4

VÝZADUJE: 2—4 hrací figurky (1 od každé barvy – žlutá, červená, zelená, modrá), 1 kostka, Závodní hrací deska a návod k použití

JAK ZAČÍT, HRÁT, VYHRÁT: Na začátku hry jsou čtyři figurky hráče umístěny do počáteční oblasti jejich barvy. Hráči se střídají a hodí jednu kostku. Hráč musí nejprve hodit šestku, aby mohl pohybovat figurkou ze startovního prostoru na závodní dráhu. Pokud je hozena šestka, hráč znovu hodí a odpovídajícím způsobem posune svou figurkou. Pokud dorazí na mezeru s pokyny, postupuje podle pokynů. „+8“ = posune o osm polí dopředu, „-6“ = posune o 6 polí zpět. Vítězem se stává první hráč, který dorazí do cíle, ale než se bude moci prohlásit za vítěze, musí přistát přesně na cílové čáře. Hráč musí hodit přesný počet potřebný k přistání na cílové čáře.

07. ČÍNSKÁ DÁMA

Hráči: 2—6

VÝZADUJE: 60 hracích figurek (10 od každé barvy – bílé, žluté, červené, zelené, modré, černé), hrací deska Čínské dámy a návod k použití
PRIPRAVA: Čínskou dámu mohou hrát dva, tři, čtyři nebo šest hráčů. Pro hru šesti hráčů se používají všechny figurky a trojúhelníky. Pokud jsou čtyři hráči, hra začíná ve dvou párech protilehlých trojúhelníků. Hra se dvěma hráči se také hraje z protilehlých trojúhelníků. Každý hráč si vybere barvu a 10 figurek této barvy se umístí do příslušné zbarveného trojúhelníku.

CÍL HRY: Být prvním hráčem, který přesune všech deset figurek přes hrací plochu a do protilehlého trojúhelníku.

JAK HRÁT: Rozhodněte se, kdo začne. Hráči se střídají a pohybují jedinou figurkou své vlastní barvy. V jednom tahu se může figurka přesunout do sousedního kruhu NEBO může udělat jeden nebo více skoků nad jinými figurkami. Když je proveden skokový pohyb, musí být každý skok přes sousední figurku a do prázdného kruhu přímo za ní. Každý skok může být přes libovolnou barevnou figurku, včetně hráčovy vlastní, a může postupovat kterýmkoli ze šesti směrů. Po každém skoku může hráč buď skončit, nebo pokud je to možné a žádoucí, pokračovat skokem přes jinou figurku. Příležitostně bude hráč schopen v jednom tahu přesunout figurku z východního trojúhelníku přes hrací plochu a do protilehlého trojúhelníku! Figurky nikdy nejsou odstraněny z hrací plochy. Je povoleno pohybovat figurkou do jakéhokoliv otvoru na hrací ploše, včetně otvorů v trojúhelnících patřících jiným hráčům, dokonce i trojúhelníků, které se v současné době nepoužívají. Jakmile však figurka dosáhne protilehlého trojúhelníku, nelze ji z trojúhelníku přesunout – pouze uvnitř trojúhelníku.

JAK VYHRÁT: Vítězem je první hráč, který obsadí všech 10 kruhů v cílovém trojúhelníku. Pokud je hráči zabráněno v pohybu figurky do kruhu, je hráč oprávněn vyměnit soupeřovou figurku za figurku vlastní.

08. HADI A ŽEBŘÍKY

Hráči: 2—4

VÝZADUJE: 2—4 hrací figurky (od každé barvy jedna – žlutá, červená, zelená, modrá), 1 hrací kostka, hrací deska pro Hady a žebříky a návod k použití

CÍL HRY: Být prvním hráčem, který dosáhne číverce „100“.

JAK HRÁT: Každý hráč si vezme jinou barevnou figurku a hodí kostky. Hráč, jehož skóre je nejvyšší, začíná jako první. Ostatní hráči postupují ve směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostky a posouvá svou figurku podle čísla uvedeného na kostkách. Pokaždé, když hráč hodí 6, je oprávněn hodit kostkami znovu. Pokud hráčova figurka skončí svůj tah na úpatí žebříku, musí se okamžitě přesunout na políčko v horní části žebříku. Pokud hráčova figurka ukončí svůj pohyb u štěpu, musí se figurka okamžitě přesunout k jeho ocasu. Žádný zvláštní pohyb, pokud figurka stoupne na jiné číverce. Pokud figurka stoupne na číverce obsazený soupeřovou figurkou, je tato figurka odstraněna z hrací plochy a hráč, kterému patří, musí znovu zahájit hru. K dosažení číverce 100 je nutný přesný hod.

09. DÁMA

Hráči: 2

VÝZADUJE: 24 světlých a tmavých dřevěných hracích kamenů, 1 herní deska ze dřeva (rozkládací) a návod k použití (pro 2 hráče)

CÍL HRY: Získat všechny soupeřovy kameny tak, že je přeskočíš na volné místo, nebo je zablokuješ tak, aby soupeř nemohl s kameny pohnout.

JAK HRÁT: Každý hráč dostane na začátku 12 hracích kamenů jedné barvy a umístí je do prvních tří řad na tmavá políčka. Ujistí se, že čtvereček v rohu nejbližší po tvé levici je tmavý. Tahy jsou omezeny na tmavá políčka. Tahy mohou být pouze šikmo vpřed na volné políčko (ne vzad), vidíme ve schématu A. K tomu, abys soupeři vzal hrací kámen, políčko naproti tohoto kamene musí být prázdné. Přeskoč přes soupeřův kámen na volné políčko a potom seber jeho kámen z hrací desky. Nemůžeš přeskočit svůj vlastní kámen. Když se jeden z tvých kamenů dostane přes celé hrací pole na soupeřovu stranu, stane se „dámou“ a je „korunován“ tak, že na něj položíš další kámen stejné barvy. Jakmile se stane dámou, může se pohybovat šikmo dopředu i dozadu. Dámu může přeskočit a sebrat i obyčejný hrací kámen.

JAK VYHRÁT: Vítězem se stává hráč, který posbírá všechny soupeřovy kameny nebo je zablokuje tak, aby s nimi nemohl hnout.

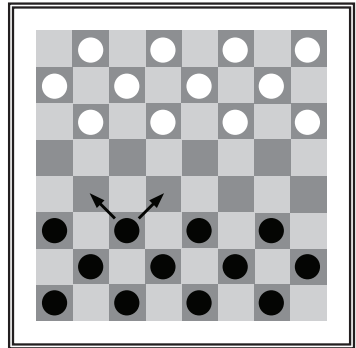


Schéma A

10. SOLITAIRE

Hráči: 1—2

VÝZADUJE: 32 hracích figurek, hrací deska Solitaire a návod k použití

JAK HRÁT: Umístíte pěšce do každého prostoru kromě středového bodu. Tah se provádí skokem do prázdného prostoru, buď ze strany na stranu, nebo nahoru a dolů (ne šikmo). Odstraňte pěšce, který skočil z hrací plochy. Cílem je skončit s tím, že jeden pěšec zůstane na středovém místě. Varianta je začít s prázdným prostorem a pokusím skončit s jedním pěšcem ve stejném prostoru, který byl na začátku prázdný.

11. KOSTKA—100

Hráči: Malé skupinky

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 5 hracích kostek a návod k použití

JAK ZAČÍT, HRÁT, VYHRÁT: Nechte každého hráče hodit jednou z kostek a hráč s nejvyšším číslem hodu jde jako první a ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. První hráč hodí všech pět kostek. Bodování kostky je: Jedna se rovná 100 bodům, pět se rovná 50 bodům a tři kostky se stejným počtem se budou rovnat číslu na jedné kostce krát 100. Pokud by tedy hráč hodil tři dvojkové, měl by dvě stě bodů celkově. Pokud se v tom bodě zastaví, ponechají si součet za dané kolo. Pokud se hodí znovu, musí se jejich hod přidat ke skóre, jinak ztratí skóre daného kola. Pokud hráč hodí všech pět kostek a přijde hod bez skórování, ztratí všechny nashromážděné body za hru. Hráče, který jako první získá 1000, je vítěz.

12. SOUSED

Hráči: 2—6, nejlépe 6

VÝZADUJE: min. 10 žetonů na hráče, 3 hrací kostky a návod k použití

JAK ZAČÍT, HRÁT, VYHRÁT: Každému hráči je přiřazeno číslo od 1 do 6, což představuje čísla na kostkách. Pokud hraje pouze pět hráčů, 6 je ignorováno. Pokud hrají pouze čtyři, jsou 5 a 6 ignorovány. Se třemi hráči má každý dvě čísla a se dvěma hráči každý má tři čísla. Každý hráč zase hodí tři kostky. Pokud číslo hráče přijde na hod, musí dát do banku žeton. Například pokud první hráč hodí 5, 5, 3, pak hráč s přiřazeným číslem 5 umístí dva žetony a hráč s přiděleným číslem 3 jeden žeton.

První hráč, který vloží všechny své žetony, vyhrává a bere bank „pot“. Nastaví se počet kol, přičemž se každý hráč střídá v roli prvního vhače.

13. HAZARD

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 2 hrací kostky a návod k použití

JAK ZAČÍT, HRÁT, VYHRÁT: První hráč, známý jako sesílatel, zahájí hru umístěním své sázky do středu hrací plochy. Ostatní hráči, kteří si

chtějí sázet, umístí své sázky do středu a sesílatel přijímá sázky klepáním. Jakmile jsou sázky uzavřeny, sesílatel hodí kostkami, aby vytvořil hlavní bod. To musí být celkem 5, 6, 7, 8 nebo 9 a pokud se jim nepodaří hodit jeden z těchto součtů, pokračují v házení, dokud to neudělají. Jakmile je stanoven hlavní bod, sesílatel hodí kostkami znovu, aby vytvořil náhodný bod, který musí být celkem 4, 5, 6, 7, 8, 9 nebo 10. Pokud v náhodném bodě hodí mimo tyto čísla, prohrají. Výhry jsou celkem 2 nebo 3, známé jako krab, nebo celkem 12 s hlavním počtem bodů 5, 6, 8 nebo 9. Sesílatel vyhrává, pokud při vzhazování o náhodný bod hodí tzv. „Nick“. Nick je celkem 11, když je hlavní bod 7, celkem 12 s hlavním bodem 6 nebo 8, nebo hodí samotného hlavního bodu. Pokud je stanoven náhodný bod, hráč pokračuje v házení, dokud buď nevyhodí náhodný bod znovu a nevyhraje, nebo dokud znovu nevyhodí hlavní bod a neprohraje. Pokud sesílatel vyhraje, vezme si všechny žetony uprostřed stolu. Pokud prohraje, pak každý z ostatních hráčů vezme svůj vklad zpět se stejným množstvím sesílatele.

14. BARBUDI

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 2 hrací kostky a návod k použití

JAK HRÁT: Každý hráč hodí kostkou. Ten s nejvyšším číslem se stává střelcem a hráč po jeho pravici se stává tzv. „Faderem“. Hra se v této hře otáčí proti směru hodinových ručiček. Fader staví kůl. Střelec pokryje část nebo celou sázku a ostatní hráči zase mohou pokrýt to, co zbylo, nebo uzavírat vedlejší sázky. Střelec nebo fader se může rozhodnout, že nebude vůbec sázet. V takovém případě jsou kostky předány dalším hráčům. Střelec a fader házejí kostkami střídavě, střelec hází jako první. Kterýkoli z těchto dvou hráčů vyhraje sázku, pokud hodí 3-3, 5-5, 6-6 nebo 5-6. Prohrají, když hodí 1-1, 2-2, 4-4 nebo 1-2. Všechny ostatní kombinace nemají smysl. Dokud střelec vyhrává, prohraje s 1-2 nebo fader vyhraje s 5-6, role hráče zůstane nezměněny pro další kolo. V opačném případě se fader stane střelcem a další hráč novým faderem.

VARIACE: Někteří hrají hru známou jako Dva výstřely. V této verzi může fader stanovit dva výstřely, když vsadí svůj kůl. Hody 6-5 a 1-2 vyhrávají a prohrají pouze polovinu sázky. V tomto případě se střelec nebo fader může rozhodnout, že tam ukončí kolo. Pokud fader vyhraje, stane se novým střelcem. Pokud oba hráči souhlasí s druhým hodem, pak hází střelec znovu první, pokud vyhraje, nebo fader hodí první, pokud vyhraje. O druhé polovině sázky se poté rozhodne jako dříve. Pokud kterýkoli z hráčů vyhraje obě rozhodnutí, vezme sázky. Jinak si oba hráči vyberou své vlastní. Jakmile se odehraje rozhodující kolo se dvěma střelci, oba hráči ztratí své role bez ohledu na to, kdo vyhrál, a hráči napravo od faderu se stanou novými střelci a fadery.

15. ESA

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 5 hracích kostek a návod k použití

JAK HRÁT: Pořadí hry se určuje podle toho, který hráč hodí vyšší číslo kostek, buď poker kostky nebo indické kostky, hráč s druhým největším počtem hraje jako druhý atd. Každý hráč hodí dvěma kostkami. Jakákoli hozená jednička je umístěna do středu stolu a je vyřazena ze hry. Když je hozena 2, jsou kostky předány hráči nalevo a když je hozena 5, jsou předány hráči napravo. Hráči pokračují ve svém tahu a hodí zbývajícími kostkami, dokud se jim nepodaří hodit 1, 2 nebo 5, nebo dokud neztratí všechny své kostky. Hra pokračuje kolem stolu, dokud poslední kostka ve hře nepřijde jako 1 a hráč, který ji hodil, vyhraje hru.

VARIACE: Další hraná verze jednoduše obrátí výsledek. Posledním hráčem, který hodí 1, je poražený.

16. SUMO

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 2 hrací kostky, 1 kelímek (sada neobsahuje) a návod k použití

JAK HRÁT: Obchodník zatřese dvěma kostkami v kelímku a poté převrátí kelímek na podlahu. Hráči poté vsadí své sázky na to, zda bude součet „Cho“ (sudý) nebo „Han“ (lichý). Dealer poté odhalí kostky a vítězové shromáždí své sázky. Dealer bude někdy působit jako bank a sbírat prohrané sázky. Ale obvykle hráči budou sázet proti sobě (vyžaduje stejný počet sázek na liché a sudé) a bank sbírá procento vítězných sázek.

17. OVCE A BERANI

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 5 hracích kostek a návod k použití

JAK ZACÍT, HRÁT, VYHRÁT: Hráči nejprve složí dohodnutou sázku. Postupně každý hráč hodí kostkami, dokud nehodí trojici. Kombinace kostek v pořadí níže.

6, 6, 6, 6 (známé jako tái min yéung nebo „velká ovce“)
 5, 5, 5, 5 (pětici je známa jako min yéung kung nebo „berani“)
 4, 4, 4, 4, 4 ""
 3, 3, 3, 3, 3 ""
 2, 2, 2, 2, 2 ""
 1, 1, 1, 1, 1 ""

#, #, #, n1, n2 (hodnoceno jako trojice a součet zbývajících dvou kostek.)

Libolná pětice vyhrává všechny sázky bez další hry. Když hráč hodí jakoukoli trojici, další hráč hodí a vyhraje sázku předchozího hráče, pokud je jeho ruka na vyšší pozici, a ztrácí svoji sázku, pokud je nižší.

18. NEBE A DEVÍTKA

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 2 hrací kostky a návod k použití

JAK HRÁT: Každý hráč se střídá v držení banku. Bankéř stanoví limit pro sázky hráčů a ostatní hráči umístí své sázky před sebe. Jakmile bankéř uzavře sázky, hra začíná. Bankéř hodí dvě kostky, 21 možných kombinací je rozděleno do dvou kategorií, civilních nebo vojenských, a pořadí je uvedeno v tabulce. Bankéř automaticky vyhrává všechny sázky, pokud hodí Nebe nebo Devítky.

Bankéř automaticky prohraje všechny sázky, pokud hodí červenou šestku nebo fialovou trojku. Pokud bankéř hodí jakoukoli jinou kombinaci, pak každý hráč ustálí sázku házením kostkami. Hod hráče se nepočítá, pokud není ve stejné nebo nižší pozici a musí házet kostkou, pokud není. Hráči vyhrávají své sázky, pokud hodí kombinaci s vyšším hodnocením, a prohrají, pokud hodí s nižším hodnocením. V případě nerozhodného výsledku nevyhrávají hráč ani bankéř a jejich sázky jsou vybírány. Bankéř si udržuje svoji pozici, dokud nedokonečí kolo, ve kterém prohrál sázku. Hráč po jejich levici se poté stane novým bankéřem.

Civilní	Válečný
6-6 Nebe	5-4 Devět
1-1 Země	6-3 ""
4-4 Muž	5-3 Osm
3-1 Harmonie	6-2 ""
5-5 Svestkové květy	4-3 Sedm
3-3 Dlouhé stromy	5-2 ""
2-2 Lavice	4-2 Šest
6-5 Tygří hlava	3-2 Pět
6-4 Zrzavá hlava deset	4-1 ""
6-1 Dlouhá noha sedm	2-1 Poslední tři
5-1 Červená palička šest	

19. DESÍTKA

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 3 hrací kostky a návod k použití

JAK HRÁT: Každý hráč se stává bankéřem. Hráči uzavírají sázky na výsledek kostky. Jeden z hráčů (obvykle hráč nalevo od bankéře) hodí tři kostky. Pokud je výsledek méně než 10, hráči ztratí své sázky. Pokud je výsledek 10 nebo více, bankéř prohraje a vyplatí stejnou částku ze sázek hráčů. Bankéř je v nevyhodě a hráči se snaží zaujmout pozici.

VARIACE: Někteří hráči dávají přednost tomu, aby byly kurzy pro bankéře spravedlivější, a to celkem přesně 10, což je výherní číslo pro bank.

Kostky	Hodnota
1 =	Eso
2 =	Král
3 =	Královna
4 =	Jack
5 =	10
6 =	9

20. CUBILETE

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 5 hracích kostek a návod k použití

JAK HRÁT: Pořadí hry se určí podle toho, který hráč hodí na kostce největší číslo, další hráči hrají od tohoto hráče směrem vlevo. Každý hráč se se dostane na řadu a hodí kostkami. V každém tahu mají hráči až tři hody, přičemž si na svou finální kombinaci odočítá kostky, které chtějí. Cílem je hodit pěti. Všechny ostatní kombinace nemají smysl. Esa jsou divoká a lze je přiřadit k jakémukoli jiné hodnotě. Hraje se řada kol a vítěz hry jako první získá celkem 10 bodů (patas). Pouze vítěz kola získá body a musí mít pěti. Pokud žádný hráč neskóroval s pěti králi (Carabinas), pak poslední hráč, který hodil kostky, hodí v prvním kole jako první.

Hráč, který hodí pět králů (s esy nebo bez nich), vyhraje kolo nebo hru úplně a v dalším kole nebo hře hodí první.

Pětičky jsou seřazeny a pojmenovány níže.

Pět es (Carabina de Aces). Skóre 10 bodů.

Pět králů bez divokých es (Carabina de Kings Naturales). Skóre 5 bodů.

Pět králů včetně divokých es (Carabina de Kings No Naturales). Skóre 2 body.

Pět královen (Cabangas) včetně divokých es. Skóre 1 bod.

Pět Jacků (Javas) včetně divokých es. Skóre 1 bod.

Pět desítek (Gallegos) včetně divokých es. Skóre 1 bod.

Pět devítek (Negros) včetně divokých es. Skóre 1 bod.

21. JACHTA

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 5 hracích kostek a návod k použití

JAK HRÁT: Každý hráč se opět pokusí zaznamenat nejvyšší možnou částku pro každou z dvanácti kategorií na výsledkové listině. V každém tahu má hráč až tři hody kostkami, odočítá stranou všechny, které chce použít pro určitou kategorii, a hodí zbývající. Nemusí použít všechny tři hody a může zastavit po prvním nebo druhém. Hráči musí po každém kole vyplnit skóre pro kategorii. Jakmile je použita, nemůžou ji změnit. Kategorie lze vyplnit v jakémkoli pořadí. Poté, co má každý hráč dvanáct tahů a jsou vyplněny všechny kategorie na výsledkové listině, jsou skóre sečtena a hráč s nejvyšším součtem vyhrává hru.

1 Jedničky: Za každý 1 hod získá jeden bod. Maximálně 5 bodů.

2 Dvojky: Získává dva body za každou hrozenou 2. Maximálně 10 bodů.

3 Trojky: Získává tři body za každou hrozenou 3. Maximálně 15 bodů.

4 Čtyřky: Získává čtyři body za každou hrozenou 4. Maximálně 20 bodů.

5 Pětky: Získává pět bodů za každou hrozenou 5. Maximálně 25 bodů.

6 Šestky: Získává šest bodů za každou hrozenou 6. Maximálně 30 bodů.

7 Malý: Postupka 1, 2, 3, 4, 5. Získává 30 bodů.

8 Velký: Postupka 2, 3, 4, 5, 6. Získává 30 bodů.

9 Full House: Trojice a pár. Boduje celkovou hodnotu všech kostek.

10 Čtveřice: Skóre celkové hodnoty čtyř kostek. tj. 6, 6, 6, 6, 2 získává 24 bodů.

11 Šance: Není vyžadován žádný vzor. Boduje celkovou hodnotu všech pěti kostek.

12 Jachta: Pětičky získává 50 bodů.

Příklad: Hráč hodí všech pět kostek, což vede k číslům 6, 6, 6, 3, 3. Mohl skórovat za Full House bez dalších hodů.

Pokud je ale již použita kategorie Full house, odočítá ji tři šestky a hodí zbývající dvě kostky, aby se pokusil získat dobré skóre pro kategorii šestek. Zbývající kostky jsou znovu hzeny a vycházejí jako 4 a 6. 6 pokračuje v tvorbě čtyřky a zbývající kostky jsou hzeny jako poslední hod. Je to také šestka, která vyrábí jachtu (pětičky) a zaznamenává 50 bodů, což končí velmi šťastným tahem. Je běžné, že hráč zadá pro kategorii nulu a hráči k tomu často používají jedničky, protože mají nízké skóre.

5 6 7 8 9 10 11 12

22. YARTEE

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 5 hracích kostek a návod k použití

JAK ZÁČIT, HRÁT, VYHRÁT: Hraje se, jak je popsáno ve hře 21. Jachta, ale skóre je rozděleno do dvou částí. 1 až 6 jako první část a zbývající kategorie jako druhá. Na konci hry získá hráč bonus 35, pokud část 1 až 6 dosáhne 63 nebo více. Definice velké postupky je navíc libovolný běh pěti po sobě jdoucích hodnot kostek a malá přímá jakýkoli běh čtyř po sobě jdoucích hodnot kostek. Hráči mají za velkou postupku skóre 40, ne 30.

23. GENERÁL

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 5 hracích kostek a návod k použití

JAK ZÁČIT, HRÁT, VYHRÁT: Hraje se tak, jak je popsáno ve hře 21. Jachta, ale s následujícími rozdíly: Obecně je zaznamenána pouze jedna postupka a může být 1, 2, 3, 4, 5 nebo 2, 3, 4, 5, 6. Získáte 25 bodů, pokud je tak provedeno pouze jedním hodem a pouze 20 bodů, pokud je tak provedeno druhým nebo třetím pokusem. V této kategorii jsou esa (1 s) divoká a mohou představovat 2 nebo 6, pokud je pro postupku zapotřebí jedno nebo obě. Full house získává 35 bodů, pokud je hrozen jedním hodem, a 30 bodů, pokud je hrozen druhým nebo třetím. Čtveřice získá 45 bodů, pokud je hrozena jedním hodem, a 40 bodů, pokud je hrozena druhým nebo třetím. Kategorie Jachta je známa jako obecná. Pokud je provedeno jedním hodem, hra je vyhrána bez dalšího hnutí a je známá jako velký generál. Pokud je hrozen ve druhém nebo třetím hodu, hráč získá 60 bodů a je znám jako malý generál. Když se hraje o sázky, vítěz obdrží rozdíl mezi jejich skóre a skóre každého z ostatních hráčů na předem dohodnutém součtu pro každý bod.

24. CHICAGO

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 2 hrací kostky a návod k použití

CÍL HRÁT: Hra je založena na 11 možných kombinacích dvou kostek - 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 a 12 - a skládá se z 11 kol. Postupné skórování každé z těchto kombinací. Hráč s nejvyšším skóre je vítěz.

JAK HRÁT: Každý hráč hodí kostkou jednou v každém kole. Během prvního kola se hráči pokusí hodit celkem 2, během druhého celkem 3 atd. až 12. Pokud je hráč úspěšný, tento počet bodů se přičte k jeho skóre. Například pokud stříl na 5 a hodí celkem 5, získá pět bodů. Pokud se mu nepodaří vytvořit požadované číslo, nezíská během svého hodu nic.

Výsledková listina Yartee / Jachta (skóre jachty tučně)

Horní část	1	2	3	4	5
Celkem jedniček					
Celkem dvojek					
Celkem trojek					
Celkem čtyřek					
Celkem pětek					
Celkem šestek					
Celkem					
0 / 63+ získá bonus 35					
Celkem					
Spodní část	1	2	3	4	5
Trojice	Celkové všechny kostky				
Čtveřice	Celkové všechny kostky				
Full house	Celkem kostek / 25				
Malá postupka	30				
Velká postupka	30 / 40				
Pětičky	50				
Šance	Celkové všechny kostky				
Dolní část celkem					
Horní část celkem					
Celkový součet					

25. BASEBALL

Hráči: 2

VÝZADUJE: 1) Jedna, dvě nebo tři kostky podle typu hry; 2) Hry s jednou kostkou a dvěma kostkami vyžadují, aby každý hráč reprezentoval svůj tým alespoň třemi žetony; 3) List papíru (sada neobsahuje), na kterém je nakreslen jednoduchý diagram basebalového diamantu; 4) Další kousek papíru a tužku pro záznam skóre (sada neobsahuje) a návod k použití

CÍL HRY: Cílem je zaznamenat nejvyšší celkový počet bodů v devíti směnách na hráče, které tvoří hru. Pokud mají títo dva hráči po obvyklých devíti směnách stejné skóre, hraje se hra navíc. (Všimněte si, že v Baseballu je tah každého hráče na pálice nazýván půl směna).

JAK HRÁT: Bankéř pokrývá každý vklad, který ostatní umístí, na dohodnutý limit. Každý hráč má zase pět hodů, po každém odložení kostku s nejvyšším skóre stranou a hází zbývajícími. Po posledním hodu s poslední kostkou se sečte pět odložených kostek. Pokud je celkem 25 nebo více, pak hráč vyhrává a vezme svůj vklad zpět se stejnou částkou bankéři. Pokud je celkem 24 nebo méně, bankéř sbírá hráčův vklad.

VARIACE: Více společenskou hru, někdy nazývanou Vysoká Kostka, lze hrát bez bankéře. Každý hráč hodí kostku a musí po každém hodu odložit jednu (nebo více, je-li to požadováno) a hodit zbývající kostky. Vítězem se stává hráč s nejvyšším součtem, jakmile všichni přijdou na tah, který poté vezme sázky.

Jako hru s kostkami pro dva hráče lze baseball hrát několika různými způsoby. Ze tří popsanych níže je nejoblíbenější pravděpodobně hra se dvěma kostkami.

26. BASKETBALL

Hráči: 2

VÝZADUJE: 2 nebo až 10 kostek (mnoho hráčů používá osm kostek, protože jich je pak dost na to, aby zajistily rychlou hru a reálné skóre), kousek papíru a tužku pro záznam skóre (sada neobsahuje) a návod k použití

JAK HRÁT: Hra se skládá ze čtyř čtvrtin. V každé čtvrtině každý hráč hodí osmi kostkami najednou, přičemž jejich celkový součet je skóre za danou čtvrtinu. Pokud se hra hraje pouze se dvěma kostkami, každý hráč hodí kostkami čtyřikrát, aby určil své skóre za danou čtvrtinu. Hru vyhrává hráč s nejvyšším skóre za čtyři čtvrtiny. Pokud hra nebo dohodnutá série her skončí remízou, je to vyřešeno hraním dalších čtvrtin, dokud nebude stanoven jasný vítěz.

27. JEDNOKOSTKOVÝ BASEBALL

Hráči: 2

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 1 hrací kostka a návod k použití

JAK HRÁT: Hráči hodí kostkami, aby se rozhodli, kdo by měl hrát jako první (tj. kostky střelíte jako první). Každý hráč poté hodí půl směny. Poloviční směna je ukončena, když hráč vyhodí tři outy (viz níže). Hodnota hodů: Na začátku hry nebo vždy, když jsou všechny základny prázdné, hod 1, 2 nebo 3 umožňuje hráči postavit muže (žeton) na kteroukoli ze tří základnů, které hodil. Hráč může mít současně na základně pouze jednoho muže. Pokud vrhne 2, 1 nebo 3 znovu, umožní to hráči pohybovat svým mužem kolem diamantu o počet hozených základnů a umístí na základnu dalšího muže, který nese hozené číslo. Například, pokud má hráč muže na 1 a hodí 2, postupuje na základnu 3 (1 + 2) a na základnu 2 je vložen nový muž. Pokaždé, když se muž dostane na domácí metu, je zaznamenán běh. Jiný hod může dát skóre více než jednoho běhu, pokud vede k tomu, že více než jeden muž dosáhne domácí základny. (Pravidlo proti více než jednomu muži na základně se nevztahuje na domácí metu.) Pokud například hráč s muži na základnách 2 a 3 hodí 2, postupují oba muži na domácí základnu a jsou hodnoceny dva běhy. Současně je na základně 2 přihlášen nový muž. Hod 4 se počítá jako „homerun“ a všichni muži na základně postupují na domovskou základnu. Skóre je tedy homerun plus jeden běh za každého přivedeného muže domů.

Outy

Hodí 5 nebo 6 jsou outy.

Hod 5 je, jako by došlo k zásahu a vzhazování, takže muži na základnách mohou být také vyoutováni, a to následovně:

- a) Pokud má hráč na základnách pouze jednoho muže, je vyoutován
- b) Pokud má muže na všech základnách, je muž na základně 1 vyoutován
- c) Pokud má muže na základně 1 a 2, je muž na základně 2 vyoutován
- d) Pokud má muže na základnách 1 a 3, je muž na základně 1 vyoutován
- e) Pokud má muže na základnách 2 a 3, jsou oba v bezpečí

Muži na základně, kteří nejsou vyoutováni, zůstávají tam, kde jsou. Hod 6 je také out, ale je to, jako by byl pákaf vyzoutován, aniž by zasáhl míč; muži na základnách jsou v bezpečí a zůstávají tam, kde jsou. Všimněte si, že tři outy končí půl směny. Druhý hráč poté hodí svou poloviční směnu, aby svou směnu dokončil.

28. DVOUKOSTKOVÝ BASEBALL

Hráči: 2

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 2 hrací kostky a návod k použití

JAK HRÁT: Baseball se dvěma kostkami je podobný hře s jednou kostkou, ale skóre v kostkách se počítá následovně: Jakákoli 12 nebo 2 je „homerun“. Libovolná 4 nebo 10 je jedna, libovolná 11 je dvě, libovolná 3 je tři. S nimi všichni muži, kteří již na základnách postupují, o odpovídající počet základnů a na příslušnou základnu vstoupí nový muž. Jakákoli šestka nebo devítka je out a muži na základnách se nepohybují. Jakákoli 8 je out, s výjimkou double 4 (4 + 4), což je procházka. Na procházce je na první základně nasazen nový muž a ostatní metači postupují, pouze pokud jsou jím nuceni. Jakýchkoli 5 je out, ale metači postupují po jedné základně (oběť). Jakákoli 7 je out, a pokud existují nějací metači, jeden z nich je také out. Pokud je více než jeden metač, je to nejbližší domovská základna; ostatní se nepohybují.

29. TŘÍKOSTKOVÝ BASEBALL

Hráči: 2

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 3 hrací kostky a návod k použití

JAK HRÁT: Tříkostkový baseball je nejjednodušší verze baseballových kostek. Každý hráč hází kostkami střídavě a za každou hozenou kostku dává jeden běh. Pokud se hráčovi nepodaří hodit 1, hráčova poloviční směna je ukončena a jeho soupeř to převzeme. Hra se skládá z obvyklých devíti směn, přičemž směna navíc rozhoduje o jakékoli remíze. Jako kostkovou hru hrají Baseball obvykle dva hráči, ale může se jich zúčastnit více, přičemž každý hráč představuje tým. Stejně jako ve skutečné hře se vítězem stává tým (tj. hráč), který dosáhl nejvyššího skóre ve hře nebo sřítí her.

30. BROUK

Hráči: 2 a více (jedná se o živou hru pro dva nebo více hráčů – více než šest má tendenci hru zpomalovat)

VÝZADUJE: 1) Jedna kostka, buď obyčejná, nebo speciální kostka brouka, označená B (tělo), H (hlava), L (nohy), E (oči), F (tykadla) a T (ocas);

2) Jednoduchý náčrt brouka jako vodítka, zobrazující jeho různé části a (je-li použita obyčejná kostka) jejich odpovídající čísla;

3) Kousek papíru a tužka (sada neobsahuje) pro každého hráče a návod k použití

Každý hráč se házením kostkou pokouší dokončit svoji kresbu brouka. První, kdo tak učiní, získá 13 bodů a je vítězem. 13 bodů představuje jeden pro každou část brouka (telo, hlava, ocas, dvě tykadla, dvě oči a šest nohou).

JAK HRÁT: Každý hráč hodí kostky pouze jednou v každém kole. Každý hráč musí začít házením B (nebo 1); to jim umožňuje nakreslit tělo. Když to bylo nakresleno, mohou házet o další části brouka, které lze spojit s tělem. Než lze přidat tykadla (F nebo 5) a oči (E nebo 4), je třeba hodit H (nebo 2), aby se spojila hlava s tělem. Každé oko nebo tykadlo vyžaduje svůj vlastní hod. Hod L (nebo 3) umožňuje hráči přidat tři nohy na jednu stranu těla. Další hod L (nebo 3) je nezbytný pro další tři nohy. Někdy lze dohodnout, že hráč může pokračovat v házení ve svém tahu tak dlouho, dokud stále hází části těla, které může použít.

POKRACOVÁNÍ VE HŘE: Když se hraje řada her, každý hráč počítá jeden bod za každou část brouka, kterou dokázal získat, a kumulativní skóre se přenáší z kola na kolo. Vítězem se stává hráč s nejvyšším skóre na konci série nebo jako první, kdo dosáhne předem dohodnutého celkového skóre.

31. KBELÍKOVÉ KOSTKY

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 3 hrací kostky a návod k použití

7

PŘÍPRAVA: Pořadí hry je stanoveno podle kola, ve kterém každý hráč hodí jednu kostku. Hráč s nejvyšším číslem se stává prvním střelcem. Hráč s nejnižším číslem poté hodí jednu kostku, aby určil číslo bodu pro první hru.

CÍL HRY: Hráči si kládou za cíl vydělat balík peněz nebo hru (přesně 15 bodů). Po dosažení tohoto skóre se hráč stáhne ze hry, která pokračuje, dokud nezůstane jeden hráč: poražený.

JAK HRÁT: Každý hráč zase vezme tři kostky a každý pokračuje v házení, pokud hodí číslo bodu na jednu nebo více kostek. Jakmile hráč provede hod, který neobsahuje číslo bodu, hodí kostky hráči nalevo. Každý hráč nahlas počítá, kolikrát hodil počet bodů. Každý hod se počítá jako 1 bod. Pokud se hráč blíží k 15 bodům, provede hod, který překročí skóre 15 bodů, hod se nepočítá a musí házet znovu.

SPECIÁLNÍ HODNOTY: Některé hody mají speciální bodovou hodnotu. Tři čísla bodů v jednom hodu (velký buck nebo normální) počítají 15 bodů. Hráč, který provede tento hod, okamžitě odstoupí ze hry, bez ohledu na dosažené skóre. Trojice, která nemá čísla bodů, se považuje za malý buck a hráč získá pět bodů.

VARIACE: Některé hráči se řídí pravidlem, že když hráč získal 13 bodů, hodí se pouze se dvěma kostkami; a když je dosaženo 14 bodů, hodí se pouze s jednou kostkou.

POKRAČOVÁNÍ VE HŘE: Začátek hry se otočí po každé hře o jednoho hráče doleva. Tímto způsobem také rotuje právo určit počet bodů, takže je hráč vždy vpravo od startéra.

32. PADNOUT

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 1) pět hracích kostek; 2) List papíru (sada neobsahuje), na který se zaznamená skóre hráčů a návod k použití

CÍL HRY: Cílem hráčů je dosáhnout nejvyššího celkového skóre.

JAK HRÁT: Každý hráč hodí několik kostek několikrát. Skóre hráče za každý hod je součtem čísel v tomto hodu. Jakýkoli hod obsahující 2 nebo 5 však nic neznamená. Všechny kostky ukazující tato čísla musí být odstraněny z následných hodů tímto hráčem. Pokud by například hráč hodil 2, 4, 6, 3, 4 za svůj první hod, kostky ukazující 2 by počítaly nulu a při svém druhém hodu by hodil jen čtyři kostky. Nakonec mohou být sníženy pouze na jednu kostku. Když to ukazuje 2 nebo 5, říká se, že padlí mrtví a je ze hry. Je samozřejmě možné, že k náhlému zániku dojde hned od prvního hodu, např. 5, 5, 5, 2; a stejně tak je možné dlouhodobě se ziskem přežít pouze s jednou kostkou! Hru lze hrát také s každým hráčem, který má několik hodů, přesně tak, jak je uvedeno výše, ale v tahu hodí pouze jednu kostku a po každém hodu ji předá hráči nalevo. Díky tomu je hra více vzrušující, ale po hodech každého hráče je třeba pečlivě zaznamenat jejich dosavadní skóre a kolik kostek (pokud existují), které jim zbývají.

33. PRASE

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 1 hrací kostka a návod k použití

PŘÍPRAVA: Pořadí hry je určeno v předkole. Každý hráč hodí kostkou jednou a hráč s nejnižším skóre se stane prvním střelcem. Hráč s druhým nejnižším bodováním střílí druhý a tak dále. Pořadí hry je důležité, protože první a poslední střelci mají přirozené výhody (viz níže).

JAK HRÁT: Hra začíná prvním střelcem. Stejně jako ostatní hráči může hráč házet kostkami tolikrát, kolikrát si přeje. Hráč počítá své skóre, hod za hodem, dokud se nerozhodne ukončit svůj tah. Hráč předá kostky dalšímu hráči a zapamatuje si jejich dosavadní skóre. Pokud ale hodí 1, ztratí celé skóre, které v tomto tahu dosáhl, a kostky přecházejí k dalšímu hráči. Hráč přechází od hráče k hráči, dokud někdo nedosáhne dohodnutého součtu. Při troše štěstí je první střelec hráč, který s největší pravděpodobností vyhraje. Jejich výhody však lze čelit tak, že ostatním hráčům umožníte pokračovat, dokud nedosáhnou stejného počtu tahu. Hráč s nejvyšším skóre je vítězem. Poslední střelec má stále tu výhodu, že zná skóre všech svých soupeřů. Za předpokladu, že nehodí 1, může pokračovat v házení, dokud neprovede všechna tato skóre. Nejspravedlivějším způsobem hraní hry je uspořádat ji do série, kdy se každý hráč stane prvním střelcem.

34. LOŤ, KAPITÁN, DŮSTOJNÍK A POSÁDKA

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 1) pět hracích kostek; 2) List papíru (sada neobsahuje), na který se zaznamená skóre hráčů a návod k použití

CÍL HRY: Hráči se pokusí hodit 6 (loď), 5 (kapitán) a 4 (důstojník) v tomto pořadí a do tří hodů.

PORADÍ VE HŘE: Pořadí hry je stanoveno v předkole, ve kterém každý hráč hodí jednu kostku. Hráč s nejvyšším číslem se stává prvním střelcem. Hra se poté pohybuje ve směru hodinových ručiček kolem stolu.

JAK HRÁT: Každému hráči jsou povoleny max. tři hody kostkou. Pokud hráč při svém prvním hodu udělá 6 a 5, může tyto kostky odložit stranou. Ve svém druhém hodu hodí další tři kostky a doufá, že hodí 4. Pokud však při svém prvním hodu udělá 6 a 4, může být odloženo pouze 6 a zbývající čtyři kostky znovu hodí a musí hodit na 5 a 4. Pokud hráč hodí 6, 5 a 4 ve svých třech hodech, zbývající dvě kostky (posádka) se sečtou jako jeho skóre. Pokud však ve svém prvním nebo druhém hodu udělá 6, 5 a 4, může, pokud si to přeje, použít zbývající body ke zlepšení celkového počtu kostek posádky. Vítězem je hráč s nejvyšším skóre v kole. Nerozhodný výsledek vynuluje všechna skóre a je třeba hrát další kolo. Začátek hry se po každé hře otočí o jednoho hráče doleva.

35. TŘICET ŠEST

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Papír, tužku (sada neobsahuje), 1 hrací kostka a návod k použití

Pořadí hry je určeno v předkole, ve kterém každý hráč hodí jednu kostku. Hráč s nejnižším číslem se stává prvním střelcem, hráč s druhým nejnižším číslem jako druhý a tak dále.

CÍL HRY: Cílem hráčů je získat celkem 36 bodů. Hráč, který získá více než 36 bodů, je však ze hry vyloučen.

Vítězem se stává hráč s nejbližším skóre 36 bodů.

JAK HRÁT: Každý hráč znovu hodí kostkami nejednou a sečte své skóre kolo po kole. Když se hráč blíží 36, může se rozhodnout zůstat na svém skóre, zvláště je-li 33 a více.

36. PAR

Hráči: Libovolný počet (nejlépe 6 až 7 hráčů)

VÝZADUJE: 1) pět hracích kostek; 2) Žetony, znázorňující výši sázek a návod k použití

CÍL HRY: Každý hráč se házením kostkami snaží dosáhnout celkového skóre 24 a více.

Pořadí hry je stanoveno v předkole, ve kterém se hráč s nejvyšším skóre stane prvním střelcem. Hráč s druhým nejvyšším skóre hodí další a tak dále.

JAK HRÁT: První střelec hodí všech pět kostek. Může na tomto hodu stát, je-li celkem 24 nebo více, nebo hodit znovu čtyřmi kostkami, pokud je to žádoucí. Hráč může pokračovat v házení, aby se pokusil vylepšit svůj součet (nebo může stát), ale pokaždé, když hodí, musí nechat na stole ještě jednu kostku. Pokud hráč získá 24, nezíská ani neprohrává. Pokud se mu nepodaří dosáhnout 24, zaplatí každému hráči rozdíl mezi jeho skóre a 24. Pokud hodí více než 24, rozdíl mezi jeho skóre a 24 se stane jeho bodu. Například pokud hráč hodil 26, měl by body 2. Hráč poté hodí všech pět kostek znovu (ale pouze jednou) a za každé 2 body navíc sbírá dva žetony od každého z ostatních hráčů. Pokud by 6 bylo jeho bodem, sbíral by šest žetonů za každých 6 bodů navíc.

37. JUBILEUM

Hráči: 2—8

VÝZADUJE: 1) tři hrací kostky; 2) Dlouhý list papíru (sada neobsahuje), označená řada krabic s čísly 1 až 12; 3) Charakteristická figurka nebo jiný předmět pro každého hráče a návod k použití

CÍL HRY: Každý hráč se pokusí jako první posunout svou figurku v souladu s hody kostkami z 1 na 12 a zpět.

JAK HRÁT: Hra začíná poté, co první kolo určí prvního střelce (vrhače) - obvykle hráč, který hodí nejvyšší skóre. Každý hráč znovu hodí třemi kostkami naráz. Hráčův hod musí obsahovat 1, aby mohl dát svou figurku do takto očíslovaného pole. Po hodu prvního hráče jsou kostky předány dalšímu hráči a tak dále.

Jakmile hráč hodí 1, musí se pokusit o 2. Může udělat 2 tak, že hodí 2 nebo dvě 1. Hráč pokračuje v pohybu své figurky tímto způsobem z krabice do krabice. Některé hody mohou umožnit pohybovat se více než jedním boxem na jeden hod. Například hod 1, 2, 3 by hráč nejen provedl skrz první tři pole, ale dále čtvrtým (1 + 3 = 4), pátým (2 + 3 = 5) a nakonec šestým (1 + 2 + 3 = 6). Hody ostatních hráčů musí být neustále sledovány. Pokud hráč hodí číslo, které potřebuje, ale přehlédne ho a nepoužije, může si toto číslo nárokovat kterýkoli jiný hráč. Druhý hráč to však musí udělat, jakmile jsou kostky předány, a musí být schopen je použít nejednou.

38. EVEREST

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 1) tři hrací kostky; 2) List papíru (sada neobsahuje) pro každého hráče se dvěma sloupci, z nichž každý je rozdělen do 12 polí. V jednom sloupci jsou pole očíslována od 1 do 12 vzestupně, na druhém od 12 do 1 sestupně a návod k použití

CÍL HRY: Každý hráč se pokusí získat jako první všech 24 čísel. Čísla nemusí být hodnocena postupně jako v Jubileu, ale podle potřeby a v každém sloupci

BODOVÁNÍ: Každá kostka při hodu může být započítána pouze jednou.

JAK HRÁT: Tato hra je jako Jubileum, ale má jiné rozložení a bodovací systém. Hra začíná poté, co úvodní kolo určí prvního střelce (vrhače) - obvykle hráče, který hodí nejvyšší skóre. Každý hráč znovu hodí třemi kostkami naráz. Hráčův hod musí obsahovat 1, aby mohl dát svou figurku do takto očíslovaného pole. Po hodu prvního hráče jsou kostky předány dalším hráči atd. Jakmile hráč hodí 1, musí se pokusit o 2. Může udělat 2 tak, že hodí 2 nebo dvě 1. Hráč pokračuje v pohybu své figurky tímto způsobem z krabice do krabice. Někteří hody mohou umožnit pohybovat se více než jedním boxem na jeden hod. Například hod 1, 2, 3 by hráče nejen provedl skrz první tři pole, ale dále čtvrtý (1 + 3 = 4), pátý (2 + 3 = 5) a nakonec šestý (1 + 2 + 3 = 6). Hody ostatních hráčů musí být neustále sledovány. Pokud hráč hodí číslo, které potřebuje, ale přehlédne ho a nepoužívá, může si toto číslo nárokovat kterýkoli jiný hráč. Druhý hráč to však musí udělat, jakmile jsou kostky předány, a musí být schopen je použít najednou.

39. CESTA DO BOSTONU

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 3 hrací kostky a návod k použití

JAK HRÁT: Každý hráč znovu hodí tři kostky naráz. Po prvním hodu hráč opustí kostky s nejvyšším číslem na stole a poté hodí další dva znovu. Z nich tak zůstanou na stole kostky s nejvyšším počtem a zbývající kostky se znovu hodí. Tím je hráčův hod dokončen a součet všech tří kostek je jeho skóre. Jakmile všichni hráči hodí, kolo vyhrává hráč s nejvyšším skóre. Vazby jsou urovnány dalším házením. Hra obvykle sestává z dohodnutého počtu kol; hráč, který vyhraje nejvíce kol, je vítězem. Alternativně může každý hráč přispět žetony do fondu, který je vyhrán na konci každé hry.

40. NÁSOBENÍ

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 3 hrací kostky a návod k použití

JAK HRÁT: Tato hra se hraje jako Cesta do Bostonu, ale s jedním důležitým rozdílem. Když každý hráč dokončí svůj tah, skóre je součtem bodových hodnot prvních dvou hozených kostek, vynásobeno hodnotou třetí. Pokud je například hráčův první hod 5, druhý hod 4 a poslední hod 6, bude jeho skóre 54: (5 + 4) x 6.

41. INDICKÁ KOSTKA

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 5 hracích kostek (hodnocení „6“ jako nejvyššího čísla a „1“ (Esa) jsou divoká) a návod k použití

CÍL HRY: Indická kostka je velmi podobná Pokerové kostce. Hráči se snaží dosáhnout nejvyšší pokerové kombinace. Ruce se řadí jako v Pokerové kostce, až na to, že se postupy nepočítají.

JAK HRÁT: Hra začíná po předkole, které rozhodne o pořadí hry. Hráč s nejvyšším skóre se stává prvním střelcem, hráč s druhým nejvyšším skóre sedí po jeho levici atd. Hráč, který vystřelil jako první, může mít až tři hody k založení ruky. Může stát na svém prvním hodu, nebo zvednout všechny kostky nebo ktereukoli z nich na druhý hod. Poté může na tomto hodu stát nebo si znovu vybrat kostky pro třetí a poslední hod. Žádný další hráč v kole nesmí provést více hodů než první hráč. Hra se obvykle skládá ze dvou částí, přičemž vítězové každé části odehrávají, pokud jsou zahrnuty sázky, nebo hráči s nejnižším skóre, pokud nejsou umístěny žádné sázky. Pokud jsou pouze dva hráči, vítězem je ten, kdo vyhraje dvě ze tří kol.

42. CHULIGÁN

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: Vrhací kelímek (sada neobsahuje), 5 hracích kostek, list papíru a tužku pro záznam skóre (sada neobsahuje) a návod k použití

CÍL HRY: Chuligán je bodová hra; vítězem je hráč, který dosáhne celkové nejvyššího skóre.

PŘÍPRAVA A HRA: Kromě úvodního kola, které určí pořadí hry, musí být připraven bodovací list. Tento list by měl mít sloupec rozdělený na sedm částí označených 1, 2, 3, 4, 5, 6 a CH (Chuligán), proti kterým lze zaznamenat skóre každého hráče. Hra se skládá ze sedmi kol, v nichž každý hráč hází postupně. Kolo se skládá ze tří hodů. Po prvním hodu každý hráč hlásí, na které z čísel na výsledkové listině (včetně CH) střelil (tj. počet bodů). Ve svém posledním hodu musí střelět za CH, pokud tak již neučinil. Chuligán je postupka, buď 1, 2, 3, 4, 5 nebo 2, 3, 4, 5, 6, a počítá 20 bodů. Pokud si to přeje, hráč po prvním hodu nemusí hlásit číslo bodu. V tom případě vyvezde všechny pět kostek, znovu střelí a poté prohlásí své číslo bodu; ale to se počítá jako jeho druhý hod; v tom případě mu tedy zbývá pouze jeden hod. Hráč odloží všechny kostky s daným číslem a poté se zbývajících kostkami hodí podruhé. Ještě jsou všechny kostky s číslem bodu znovu odloženy stranou. Poté hráč provede třetí a poslední hod zbývajících kostkou. Tuto hru Chuligán může řídit i bankéř. Hráči hrají proti banku a za vstup do hry musí zaplatit. Šance a pravidla těchto her se liší místo od místa.

43. DVACET JEDNA

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 2 hrací kostky, list papíru a tužku pro záznam skóre (sada neobsahuje) a návod k použití

JAK HRÁT A VYHRÁT: Cílem je skórovat 21 nebo co nejlíže a to tak, že hodíte kostkami tolikrát, kolikrát je třeba, a sečtením hozených čísel získáte celkové skóre. Jakmile hráč dosáhne 14 nebo více bodů, hází jen jednou kostkou. Hráč, který má více než celkem 21, krachuje a je mimo hru. V případě stejné vysokého součtu se hraje o rozřitel. Hru vyhrává hráč, jehož celkový součet bodů je nejlíže 21.

44. PADESÁT

Hráči: 2 nebo více

VÝZADUJE: 2 hrací kostky, list papíru a tužku pro záznam skóre (sada neobsahuje) a návod k použití

JAK HRÁT A VYHRÁT: Každý hráč znovu hodí dvě kostky, ale skóruje pouze tehdy, pokud jsou hozena stejná čísla (dvě 1, dvě 2 atd.). Všechny tyto čtyřhry, kromě dvou 6 a dvou 3, získávají 5 bodů. Dvojity 6 získá 25 bodů; a dvojity 3 vymaže skóre hráče a musí začít znovu. Vítězem je první hráč, který získá 50 bodů.

45. POKEROVÁ KOSTKA

Hráči: Libovolný počet

VÝZADUJE: 5 hracích kostek (Pokerové kostky jsou podobné Yartee). Jedná se o hru s čistými kostkami, což znamená, že neexistují žádné další figurky ani herní plán, pouze pět kostek a papír k zapsání skóre. Je zde počáteční pozice a herní objekt.

JAK HRÁT A VYHRÁT: Hráči hodí v každém tahu pět kostek a snaží se získat nejlepší kombinaci pro maximální počet bodů v různých řadách. Pravidla bodování budou vysvětlena v další části a hra začíná prázdnou tabulkou skóre. Hráč, který získá nejvíce celkových bodů, vyhrává hru.

JAK ZÍSKAT BODY: Kostky jsou házeny na začátku každého kola. Hráč, který má provést tah, rozhodne, pro kterou řadu může nejlépe použít kombinaci kostek. V tabulce je 13 řádků a jejich popis ukazuje odpovídající výpočty skóre:

1. Jedničky – součet všech 1
2. Dvojky – součet všech 2
3. Trojky – součet všech 3
4. Čtyři – součet všech 4
5. Pětky – součet všech 5

6. Šestky – součet všech 6
 7. Trojice (3 nebo více kostek se stejným počtem) - součet všech kostek
 8. Čtveřice (4 nebo více kostek se stejným počtem) - součet všech kostek
 9. Full House (3 kostky se stejným číslem + 2 kostky se stejným číslem a tato dvě čísla se musí lišit) - 25
 10. Malá postupka (postupka se 4 a více kostkami) - 30
 11. Velká postupka (postupka ze všech kostek) - 40
 12. Pětice (všechny kostky se stejným číslem) - 50
 13. Šance (libovolná kombinace kostek) - součet všech kostek
- Skóre v této tabulce jsou platná, pouze pokud kombinace kostek (použitá v příslušném řádku) splňuje podmínky řady, jinak hráč získá 0 bodů. Například pokud hráč hodí 1-3-2-4-4, může získat 1 bod v 1. řadě (součet 1) nebo 8 bodů ve 4. řadě (součet 4) nebo 30 bodů na 10. řádek (malá postupka) atd.

DŮLEŽITÁ (OSTATNÍ) PRAVIDLA: Vzhledem k tomu, že díky základním pravidlům je hra příliš šťastná, je zde několik dalších bodů, díky nimž bude zajímavější a strategičtější. Pokud hráč není spokojen s hodem kostkou, může si vybrat jednu nebo více kostek a udělat s nimi další hod. Tuto akci lze v aktuálním tahu provést dvakrát, poté musí hráč použít výslednou kombinaci bez dalších změn. Samozřejmě, že další hody nejsou povinné, pokud je hráč spokojen s prvním hodem, může jej okamžitě použít. Používání kostek je povinné v každém kroku. To znamená, že i když hod nezíská žádné body na žádném dostupném řádku, hráč jej musí použít, i když získá 0 bodů. To také znamená, že každá hra má přesně 13 tahů.

46. C—LO

Hráči: 2 nebo více

VYŽADUJE: 3 hrací kostky, list papíru a tužku pro záznam skóre (sada neobsahuje) a návod k použití

KROK 1: Spojte se alespoň s jedním kamarádem. Mohou hrát více než dva hráči, ale musí být alespoň dva. Rozhodněte se o sázce pro každé kolo. Jakmile se o této částce rozhodne, umístíte sázku – nebo „pot“ na hromádku.

KROK 2: Hodte kostkou (tři kostky), pokud jste prvním hráčem. Každý hráč se dostane na řadu. Pokud vy (nebo kdokoli jiný) hodí kostkami 1, 2, 3, pak automaticky prohrávejte. Pokud hodíte 4, 5, 6 na kostkách, okamžitě vyhrávejte. Jediným způsobem, jak přežít, když hráč hodí 4, 5, 6, je hodit také 4, 5, 6, což bude vyžadovat „rozstřel“ mezi hráči, kteří hodili 4, 5, 6.

KROK 3: Pokračujte v házení, dokud není hozena zmíněná kombinace. Dvě kombinace zmíněné v kroku 2 jsou jen dvě z možných kombinací. Další možnou kombinací je hod tři ze stejného počtu (triky). Trojice neporazí 4, 5, 6, ale porazí všechny ostatní hody. Jediným způsobem, jak porazit hod trojice, je hod 4, 5, 6 nebo hod trojnásobkem vyššího počtu. Například hod 4, 4, 4 porazí hod 2, 2, 2.

KROK 4: Jedinými dalšími uznávanými hody kromě těch, které jsou uvedeny v krocích 2 a 3, je čtyřhra. Například hod 3, 3, 5 je uznávaná kombinace. Pokud se dvě kostky shodují, pak je to legální hod. Pokud se dvě kostky neshodují a žádný z hodů uvedených v krocích 2 a 3 není hozen, musí hráč pokračovat v hodech, dokud nehodí zmíněnou kombinaci.

KROK 5: Pamatujte si své skóre. Chcete-li získat své skóre, vezmete jedno číslo ze svého kola z kroku 4. Takže pokud hodíte 3, 3, 5, je vaše skóre 5. Pokud hodíte 6, 6, 5, vaše skóre je stále 5. Dvojitá čísla nemají žádný vliv na vaše skóre. Hod, kde je jediné číslo 6, je těžké porazit. Chcete-li porazit hod, kde jediné číslo je 6, musíte hodit trojici (tři stejná čísla) nebo 4, 5, 6. Pokud je 6 shodné, pak dva hráči se šestkami jdou do dalšího kola (za předpokladu, že je nikdo neporazí). Pokud dva hráči získají nejvyšší hody, pak mohou, pokud si to přejí, vsadit navíc, než se vydají do dalšího kola.

KROK 6: Pamatujte na bodovací strukturu. 1, 2, 3 prohraje. 4, 5, 6 musí být dorovnáno; jinak porazí všechny ostatní hody. Trojice jsou další nejvyšší hod. 6, 6, 6 je nejvyšší hod a překonává všechny hody pod ním. Další bodovací úroveň je válcování čtyřky s jedním singlem. Jedna kostka je vaše skóre. Nezapomeneť však, že i ti základní (1, 1, 1) stále porazí vysokou 6 (3, 3, 6 nebo jakákoli kombinace šesti vysokých). Ten, kdo má na konci kola nejvyšší hod, si vezme celý bank.

	Popis	Body	
		-	-
1	Jedničky		
2	Dvojky		
3	Trojky		
4	Čtyřky		
5	Pětky		
6	Šestky		
7	Trojice		
8	Čtveřice		
9	Full house		
10	Malá postupka		
11	Velká postupka		
12	Pětice		
13	Šance		
	Celkové skóre	0	0

HRY SE ZÁPALKAMI (PUZZLE)

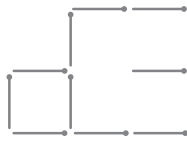
47. Otočení osla

Pohybem 1 zápalky otočíte osla



49. 10 čtverců na 2

Přesuňte 3 zápalky a vytvořte 2 čtverce



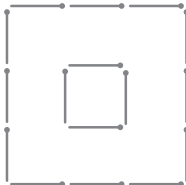
51. Plavoucí ryba

Otočte rybu otočením pouze 3 zápalky (bez překrývání)



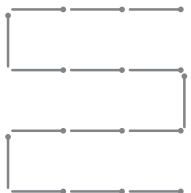
48. 2 čtverce na 3

Přesuňte 4 zápalky a vytvořte 3 čtverce



50. Had na čtverce

Přesuňte 4 zápalky, které mění hada na 2 čtverce



52. Odstranění čtverce (A)

Přesuňte 2 zápalky na nové pozice a získajte pouze 4 čtverce (žádné překrývající se nebo volné konce)



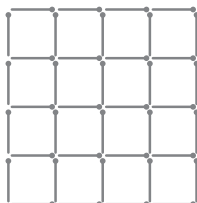
53. Odstranění čtverce (B):

Přesuňte 3 zápalky na nové pozice a získajte pouze 4 čtverce (žádné překrývající se nebo volné konce)



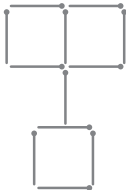
54. 16 čtverců k žádnému

Odstraňte 9 zápalak, aby nezůstal žádný čtverec (jakékoli velikosti)



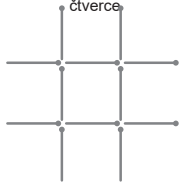
55. 3 čtverce na 5

Přesuňte 6 zápalak tak, aby vzniklo 5 čtverců



56. Vytvořte 3 čtverce

Přesuňte 3 zápalky a získajte 3 perfektní čtverce



57. Dělení 2

Pomocí čtyř zápalak rozdělte velký čtverec na 2 části stejného tvaru. Použijte zápalky, aniž byste je lámali nebo překrývali



58. 3 trojúhelníky na 4

Přesunutím 3 zápalak vytvořte 4 rovnostranné trojúhelníky (bez překrývání)



59. 3 až 6

Udělejte z těchto 3 zápalak 6 (žádné lámání na kousky)



60. Kolečko na 3 trojúhelníky

Přesuňte 4 zápalky a vytvořte 3 rovnostranné trojúhelníky



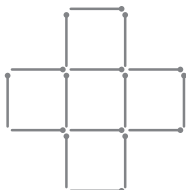
61. 6 + 4 = 4

Může někdo vyřešit tuto hádanku pohybem pouze 1 zápalak?



62. Kříž na 6 čtverců

Přesunutím 3 zápalak vytvořte 6 čtverců stejné velikosti



63. Led ve sklenici

Přesuňte 2 zápalky a znovu zformujte sklenici do stejného tvaru, takže led (knoflík – není součástí sady) je nyní mimo něj



64. 4 trojúhelníky

Pomocí 6 zápalak vytvořte 4 rovnostranné trojúhelníky (žádné rozlomení zápalak)



65. 2 trojúhelníky na 4

Posunutím 1 zápalak vytvořte 4 trojúhelníky



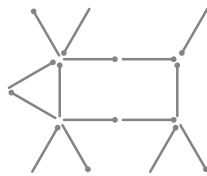
66. Váhy

Přesuňte 5 zápalak, aby byly váhy vyvážené



67. Kráva

Tato kráva má následující části: hlavu, tělo, rohy, nohy a ocas. Divá se doleva. Přesuňte dvě zápalky tak, aby se dívala vpravo



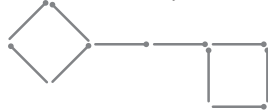
68. Klíč (A)

Přesuňte 4 zápalky tak, aby byly vytvořeny 3 čtverce



69. Klíč (B)

Přesuňte 3 zápalky tak, aby byly vytvořeny 2 obdélníky



70. Klíč (C)

Přesuňte 2 zápalky tak, aby byly vytvořeny 2 obdélníky



71. Dotyk

Umístěte 6 zápalak tak, aby byla každá zápalka v kontaktu se všemi ostatními 5 zápalkami



72. Vánoční stromek

Pohybuje 3 zápalkami tak, abyste získali 4 rovnostranné trojúhelníky



73. Puzzle skleničky na víno

Pohybuje 6 zápalkami takovým způsobem, abyste získali dům místo těchto sklenic na víno



74. Netopýr

Přesuňte pouze 3 zápalky tak, aby netopýr letěl jiným směrem



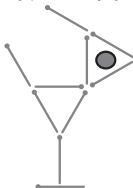
75. Ježek

Nechejte ježka běžet jiným směrem pohybem 2 zápalek a knoflíku (není v sadě)



76. Pták

Přesuňte 2 zápalky a knoflík (není součástí sady), aby pták letěl jiným směrem



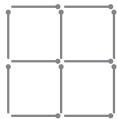
77. Zmatený čas

Přesuňte 2 zápalky, abyste získali přesný čas půl páté



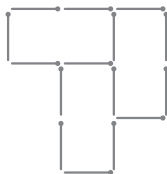
78. Čtverce 4 ku 3

Přemístíte 3 zápalky na nová místa a nakonec získáte 3 čtverce stejné velikosti



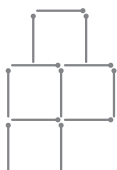
79. 3 obdélníky na 6 čtverců

Přesunutím 3 zápalek převedte 3 obdélníky na 6 čtverců. Všechny čtverce nemusí mít stejnou velikost



80. Čtverec ve čtvercích

Přesuňte 2 zápalky a vytvořte 4 čtverce stejné velikosti



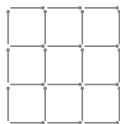
81. Šestiúhelník a 8 trojúhelníků

Přidejte 3 zápalky a vytvořte 8 trojúhelníků a šestiúhelník. Všechny zápalky nemusí být na povrchu rovné. Všechny trojúhelníky nemusí mít stejnou velikost



82. 9 čtverců sníženo na 5

Odstraňte 4 zápalky, abyste ponechali pouze 5 čtverců, všechny stejné velikosti



83. Pentagon a 5 trojúhelníků

Přidejte 3 zápalky a vytvořte pětúhelník a 5 trojúhelníků. Všechny zápalky nemusí být na povrchu ploché. Těchto 5 trojúhelníků nemusí mít přesně stejnou velikost



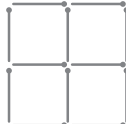
84. Věž naruby

Pohybem 4 zápalek otočte věž vzhůru nohama. Forma a struktura věže by se neměly měnit



85. Čtverce 2 x 2

Přesuňte 4 zápalky a vytvořte 8 čtverců. Všechny čtverce musí mít stejnou velikost a nemusí být na povrchu rovné



86. 6 až 3 trojúhelníky

Odstraňte 3 zápalky a nechte 3 trojúhelníky



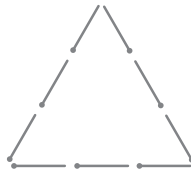
87. Vytvořte 4 trojúhelníky

Přesuňte 4 zápalky a vytvořte 4 stejné trojúhelníky



88. Z 1 velké 4 malé

Přemístíte 5 zápalek a získáte 4 trojúhelníky stejné velikosti



89. Krychle (A)

Odstraňte 1 a přesuňte 4 zápalky, abyste vytvořili kostku



90. Krychle (B)

Pohybem 3 zápalek vytvořte kostku



91. Kombinujte kosočtverce

Zkombinujte 2 kosočtverce do jednoho přesunutím 4 zápalek



92. 3 Rovnostranné trojúhelníky

Posunutím 4 zápalek vytvořte 3 rovnostranné trojúhelníky



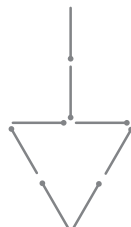
93. 4 na 2

Odstraňte 2 zápalky a vytvořte 2 rovnostranné trojúhelníky



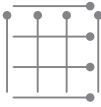
94. Rozdělte šíp do 2

Posuňte 4 zápalky a získáte dva

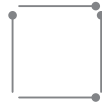


95. 3 čtverce

Odstraňte 2 zápalky a vytvořte 3 čtverce různých velikostí

**97. 2 + 8**

Přidejte 4 zápalky a vytvořte 2 čtverce a 8 trojúhelníků

**99. 7 čtverců**

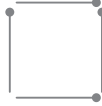
Pohybem 2 záparek vytvořte 7 čtverců. Čtverce nemusí mít stejnou velikost (žádné překrývající se nebo volné konce)

**96. Křeslo**

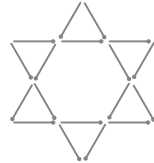
Pohybuje 3 zápalkami, aby židle spadla

**98. Čtvercová růže**

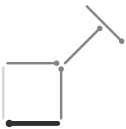
Přidejte 4 zápalky a vytvořte 4 trojúhelníky a 2 čtverce. Čtverce nemusí být stejné velikosti, ale trojúhelníky musí být. Všechny zápalky nemusí být na povrchu ploché

**100. Hvězda trojúhelníků**

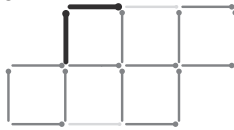
Přesuňte 2 zápalky a vytvořte 6 trojúhelníků. Velikost trojúhelníků nemusí být stejná a nepřekrývají se

**ZÁPALKOVÉ HRY (ŘEŠENÍ)**

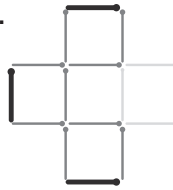
47.



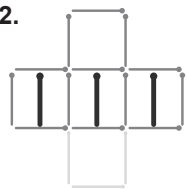
52.



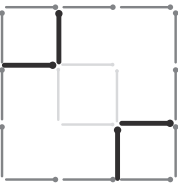
56.



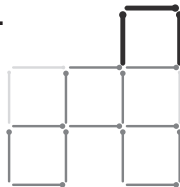
62.



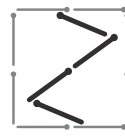
48.



53.



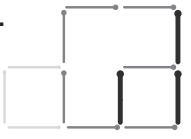
57.



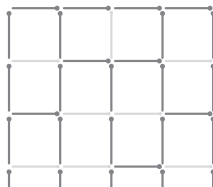
63.



49.



54.



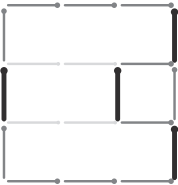
58.



64.



50.



59.



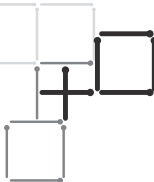
65.



51.



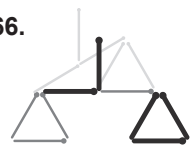
55.



60.



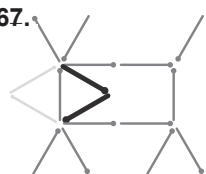
66.



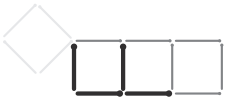
61.



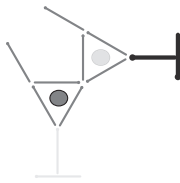
67.



68.



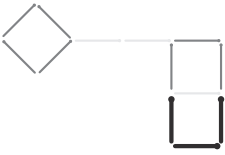
76.



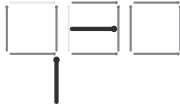
83.



69.



77.



84.



70.



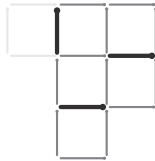
78.



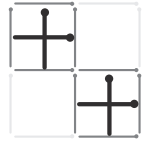
71.



79.



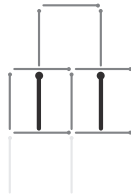
85.



72.



80.



86.



73.



81.



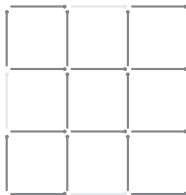
87.



74.



82.



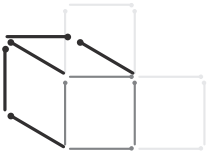
88.



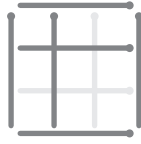
75.



89.



95.



90.



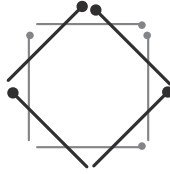
96.



91.



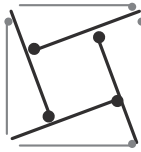
97.



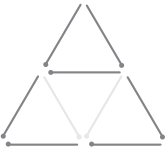
92.



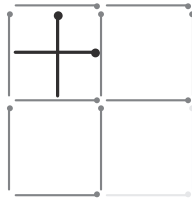
98.



93.



99.



94.



100.



Varování: Nevhodné pro děti do 3 let. Doporučeno 6+

Nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí malých částí. Odstraňte obal, než začnete hračku používat. V případě igelitového obalu hrozí nebezpečí udušení dítěte.

Upozornění: Obal uschovejte pro případnou potřebu. Barvy a detaily výrobku se mohou lišit od vyobrazení na obalu. Vyrobeno v Číně

