

ВНИМАНИЕ:

Опасност от задавяне - малки части.

Не е подходящо за деца под 3-годишна възраст.

Подходящо за деца над 6-годишна възраст.

Съдържа игри с 1 до 8 играчи.

ВАЖНА ИНФОРМАЦИЯ: Премахнете всички опаковки преди употреба. Запазете тази информация за бъдещи справки. Възрастен периодично трябва да проверява тази играчка, за да се увери, че няма повреди или опасности, ако се появят такива, спрете да употребявате играчката.

Децата трябва да бъдат под родителско наблюдение докато играят.

Отговаря на изискванията за безопасност CPSC.



Съдържание:

* 5 двустранни игрални дъски, 60 разноцветни пионки, 40 цветни пръчици, 32 фигури за шах, 32 пула, 6 зара , инструкции.

1. Шах

Брой играчи: 2

Необходими са Ви: Шахматна дъска, 32 шахматни фигури (всеки играч взима 16 от един и същ цвят).

Цел на играта: Да матирате противниковия цар или да го поставите в безизходица, така че да не може да мести фигура, без да постави царя си под шах.

Подготовка за игра: Всеки играч има по 16 фигури, разположени на двата реда откъм играча, както следва:

Първи ред - Топ, Кон, Офицер, Дама (Царица), Цар, Офицер, Кон, Топ.

Втори ред - 8 пешки.

Дъската има 64 полета, точно както шахматната дъска. Уверете се, че е поставена така, че бялото поле в ъгъла на дъската винаги да е отдясно на всеки играч. Забележка: Дамата винаги се поставя на поле със същия като нейния цвят.

Игра: 1. Белите винаги започват първи. 2. Играчите се редуват, всеки играе по 1 ход. 3. Ако играч попадне на заето поле, той взима противниковата фигура. Играчът не е длъжен да я вземе, но ако го направи, взетата фигура се отстранява от игралната дъска. 4. Само Конят може да прескача други фигури.

- Царят е най-важната фигура. Той може да се движи само по едно поле във всички посоки-напред, назад, настрани или по диагонал. Царят може да вземе всяка противникова фигура, която не е защитена, освен ако полето не е атакувано вече от противникова фигура. Царят винаги трябва да стои на поне едно поле разстояние от противниковия цар. И двата Царя остават на дъската до края на играта.

-1 Подобно на Царя, Дамата може да се движи напред, назад, настрани или по диагонал по права линия. Тя може да се придвижи произволен брой полета, при условие че по пътя ѝ няма препятстваща фигура. Тя може да вземе всяка противникова фигура, като я премахне и заеме освободеното поле.

- Топът е следващият по сила след Дамата. Той също се движи напред, назад или настрани (но не и диагонално) произволен брой квадратчета в права линия, при условие че няма препятствия. Топът взема фигура, като заема полето на съответната фигура. Използва се и при „Рокада“.

- Офицерът се движи само по диагонал, напред или назад, произволен брой квадратчета по права линия, при условие че няма препятствия. Офицерът взема фигура като я отстрани от дъската и заеме нейното място.

- Конят се движи по много специален начин: едно поле хоризонтално или вертикално и след това - едно по диагонал. Конят е единствената фигура, която може да прескача фигурите, които стоят на пътя ѝ. Конят взима фигури, както всички други. Когато Конят напусне полето си, той винаги се премества на поле с противоположен цвят.
- Пешката се движи само напред (никога назад). При първия си ход тя може да се премести с едно или две полета. След това вече Пешката може да се придвижва само с по едно поле на ход. Тя взима противниковата фигура като офицера - по диагонал. Когато някоя Пешка стигне на последното поле (на противоположната страна на игралната дъска), играчът може да я замести с която фигура пожелае, с изключение на Царя. С приближаването на края на играта Пешките стават все по-ценни.
- Всеки играч има правото да направи „Рокада“ веднъж в играта. „Рокадата“ се осъществява като Царят се мести две полета наляво или надясно и Топът го прескача и застава от другата му страна. Правилото е еднакво за малка и голяма рокада. Играчът трябва да спазва следните правила:
 1. Царят не пресича поле, атакувано от противникова фигура и не завършва хода си на такова поле.
 2. Царят и топът не трябва да са местени от началото на играта.
 3. Няма фигури между царя и топа.
 4. Царят не е поставен под шах.
 - Шах: Царят е в шах, когато е атакуван от противникова фигура. Неговото взимане не е разрешено. Играчът трябва да го обяви като изрече „Шах“ когато фигурата е заплашена. В такъв случай опонентът му трябва да направи едно от следните неща:
 1. Царят трябва да излезе от позиция на шах.
 2. Фигурата, която го заплашва, да бъде взета.
 3. Да се постави фигура между царя и заплашващата го фигура.
 - Шах и мат: Това означава, че царят е заловен. Когато царят не може да бъде предпазен с някое от гореспоменатите действия, то „шах“ се превръща в „шах и мат“ и играчът, който го е обявил печели.
 - За да спечелиш трябва: да обявиш „шах и мат“.

2. Шашки

Брой играчи: 2

Оборудване: дъска за шашки, 24 пула за шашки, всеки играч взема 12 от същия цвят.

Цел в играта: Да превземеш всички пулове на опонента като ги прескачат на свободните позиции, или да блокираш движението на пуловете на противника.

За да играете: Всеки играч взема 12 пула от един цвят и ги поставя на черните квадрати в първите три реда. Проверете дали квадратчето в ляво от страната на всеки играч е черно. Движението на пуловете е ограничено само по черните квадрати. Движенията могат да се извършват само диагонално по черните квадрати напред, движение назад и по белите квадрати е забранено. За да превземете пулове на противника, квадрата до него трябва да е свободен. Прескочете неговия пул на свободното квадратче, за да го превземете. Нямате право да прескачате собствените си пулове. Когато някой от вашите пулове, стигне до другия край на противниковото поле, той става крал и бива коронясан с още един пул върху него. Веднъж коронясан, той може да се движи не само напред, но и назад. Кралете могат да бъдат прескачани и завземани по правилата за всички пулове.

За да спечелите: трябва да заловите всички пулове на противника или да ги блокирате, за да не може да бъдат преместени повече.

3. Китайски шашки

Брой играчи: 2-6

Оборудване: дъска за китайски шашки, 60 пула, всеки играч взема по 10 от един цвят.

Цел на играта: Да завземете звездата на противника директно срещу вас.

Как се играе: Всеки играч си избира цвят за игра от пинчетата и поставя всичките 10 на избран от него ъгъл от звездата. Всяко пинче се движи като бъде преместено в съседния от него сектор или с прескачане на друго пинче. Само едно движение може да бъде извършено на ход, освен ако не прескача друго пинче.

4. Табла

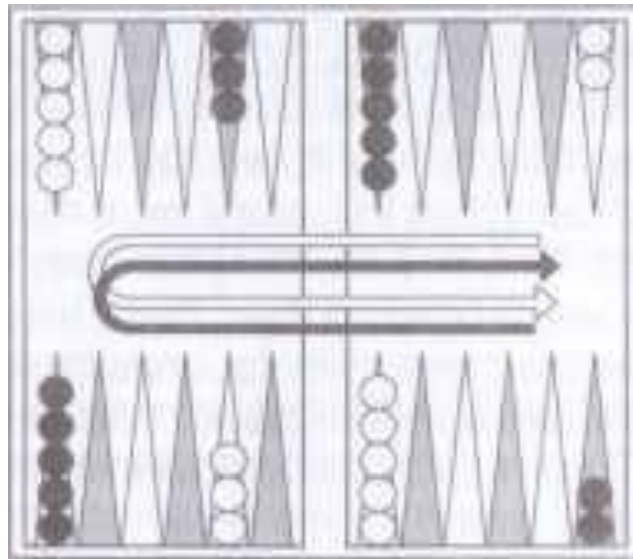
Брой играчи: 2

Оборудване: Дъска за табла, 2 зарчета, 30 броя пулове, всеки играч получава по 15 от един цвят.

Цел на играта: Да бъдете първият играч, който ще премахне пуловете си от дъската.

Подготвяне на дъската за игра: Вижте диаграмата. Всеки играч има петнадесет (15) пула за игра.

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Игра: Всеки играч хвърля зар, за да се определи кой е първият на ход. Играчът, хвърлил по-висока стойност, е първи - това първоначално хвърляне на заровете е първият ход в играта. Всеки дубъл изисква ново хвърляне на заровете.

А) Стойността на заровете, които играч метне, отразяват позициите, с които той може да мести пуловете си. При местене, важат следните правила:

Пул може да бъде преместен само на отворена позиция. Една позиция е отворена, когато върху нея няма 2 или повече пула на противника.

Стойностите на двата зара отговарят на 2 отделни движения. Ако играч хвърли 6 и 3, той може да премести 2 пула с 6 и 3 позиции или да премести 1 пул с 9 позиции (само, ако междинните точки 6 или 3 са отворени).

Чифтовете се играят 2 пъти. При хвърляне на 5 и 5, играчът трябва да изиграе четири петици.

Ако играчът има 1 или повече извадени пулове (пулове на бара), той трябва първо да ги върне обратно на дъската преди да може да мести другите пулове.

Играчът е задължен да изиграе всички възможни движения на зара. Ако само 1 от двата зара може да бъде изигран, той трябва изиграе зара с по-голяма стойност.

Б) Удряне на противник става, когато играчът премести своя пул върху 'гол' противников пул. Пулт е 'гол', когато е единствен на позиция. Пул изваден от игралното поле трябва да бъде вкаран отново само във вътрешната част на противника и не може да влезе в блокирана точка. Две (2) или повече игрални фигури могат да бъдат ударени в една игра.

В) Вадене на пуловете: След като играчът събере всичките си 15 пула в своята част на игралното поле, той може да започне да ги изважда. Пул се вади тогава, когато числото на метнатия зар

съответства на полето, на което се намира пулът. Например ако се падне 5, то тогава може да махнете пул от 5-та позиция.

Ако играчът няма нито един пул на полето съответстващо на зара, то той трябва да направи друго валидно движение с пуловете си, с едно изключение: ако стойността на зара е по-голяма от най-високата позиция на пул в собственото поле, играчът вади този пул.

Пример: всички останали пулове на играча са на позиции 1, 2 и 3 в неговото поле, а той мята 4 и 6. В тази ситуация играчът вади два пула от най-високата си позиция (3 в случая).

Играч може да вади пулове от дъската, само ако всичките му пулове се намират в неговата част на игралното поле. Ако някой от пуловете бъде ударен, той трябва първо да го върне обратно на дъската и да го докара обратно до своята част на игралното поле, преди да може да продължи да вади пулове от дъската. Първият играч, който извади всичките си пулове от дъската е победител.

5. Пасианс

Брой играчи: 1

Оборудване: Дъска за пасианс, 32 броя шашки.

Цел на играта: Да премахнете всички игрални фигури от игралната дъска, с изключение на една игрална фигура. Единичната игрална фигура трябва да бъде оставена в центъра на игралната дъска.

Игра: Играта се играе от един играч. За да започнете играта, поставете всички игрални фигури на дъската - оставяйки централното пространство отворено. Игралните фигури трябва да бъдат премествани чрез прескачане на съседни фигури на свободно място. Игрална фигура, която е прескочена, се отстранява от дъската за игра. Игралните фигури могат да се движат само вертикално или хоризонтално, но никога в диагонална посока.

6. Пачиси

Брой играчи: 2-4

Оборудване: дъска Пачиси, 2 зара, 16 пешки, всеки играч взема по 4 от един и същи цвят.

Цел на играта: Да бъдете първият играч, който е преместил и четирите пешки от входната си точка до своя дом.

Игра: Всеки играч избира четири пешки от един и същи цвят и ги поставя в началната им зона според цвета им. Игралната дъска трябва да бъде разположена така, че пространството за „влизане“ на всеки играч да е от страната на дясната им ръка. След това всеки играч хвърля заровете и този, който хвърли най-висока стойност, играе първи. След това играта продължава при преминаване наляво.

а) За да вкарате пешка в игра: Играчът може да вкара пешка само ако хвърли общо пет (5) с двата зара или ако един от двата зара показва пет (5). За всяка хвърлена петица (5), играчът трябва да въведе пешка. Ако се хвърлят две петици (5), играчът трябва да въведе две (2) пешки на игралното поле.

б) След влизане на пешката: Ако един зар показва пет (5), а другият е с различно число, се въвежда друга пешка (използвайки петицата) и пешката, която вече е на дъската, се премества с толкова полета, колкото е числото, което е показал вторият зар. Когато пешката е влязла в игра, можете да я премествате с толкова полета, колкото показват числата от заровете. Ако играчът не може да използва общата сума, показана на двата зара, той може да използва само числото, показано на един от тях. По време на играта, играчът не може да има повече от две (2) от своите пешки на едно и също поле.

в) Когато всички пешки (4) са в игра: Ако даден играч хвърли заровете и получи две еднакви числа, той / тя може да премести всяка комбинация от своите пешки по броя пространства, посочени на заровете. Една (1) пешка може да използва всички числа или числото може да бъде разделено на 4,3 или 2. Всеки път, когато играч хвърли "двойки", им се разрешава нов ход.

г) Улавяне на пешка на противника: Ако на свой ред пешка на играч попадне (с точен брой) на поле, заето от пешка на друг играч, тази пешка на противника се „улавя“ и се изпраща обратно в началната си точка. След това трябва да влезе отново в дъската, както е отбелязано по-горе. Играчът, който "улавя", може или да хвърли заровете отново, или да премести някоя (1) от своите пешки с десет (10) полета. Когато дадена пешка е на "родния" си път, тя не може да бъде уловена. Никой противник не може да влиза в която и да е "родна" пътека, освен в собствената. Ако две (2) пешки от един и същи цвят са на едно и също място където и да е на дъската, никой играч, независимо от цвета, не може да ги прескочи. Играчът, чиито пешки блокират пътя, може да ги задържи там, докато може да премества друга пешка. След като "блокирането" се развали, двете (2) пешки не се движат заедно; те трябва да са на различни полета в края на хода. Ако "блокиране" от две пешки заеме място за влизане, това ще попречи на всички игрални фигури да влязат в пътя.

д) Прибиране у дома: В дома може да се влезе само с точно хвърляне на заровете. За всяка игрална фигура, преместена в дома, играчът получава бонус от десет (10) полета, които трябва да се използват само от една (1) пешка. Ако десетката (10) не може да се използва, тя се конфискува. Първият играч, който отведе всички свои пешки в техния дом, е победител.

7. Змии и стълби

Брой играчи: 2-4

Оборудване: Дъска за змии и стълби, 1 зар, 4 пионки, всеки играч получава по 1

Играчите се движат по дъската с надеждата да не бъдат „погълнати“ от змия и получават изкачване нагоре, ако се паднат на поле със стълба. Първият играч, който се приземи на полето "100" с точен брой печели.

Всеки играч премества пионката си според числото, хвърлено със зара. Ако се пионката се падне на поле със стълба, то тя се изкачва нагоре до полето, до което води стълбата. Ако пионката "кацне" върху главата на змия, пионката се плъзга надолу по змията до полето с опашката ѝ!

8. Морски шах

Брой играчи: 2

Оборудване: Дъска за морски шах, 10 шашки, всеки играч получава по 5 от един цвят

Цел на играта: Да бъдете първият играч, който ще нареди три (3) от своите фигури една до друга - хоризонтално, диагонално или вертикално.

Игра: След като играчите изберат своя цвят фигури, играта може да започне. Първият играч поставя игрална фигура на свободно място на дъската. След това играчите се редуват, докато играта приключи.

9. Tiddlywinks

Брой играчи: 2

Оборудване: Дъска за Tiddlywinks, 12 шашки, всеки играч получава 6 от един цвят

Играчите използват 5 шашки за стрелба и една като стрелец. Всеки играч поставя шашка извън дъската, след което държи стрелеца между палеца и показалеца и натиска върху ръба на шашката. След това шашката трябва да се изстреля във въздуха. Ако играчът хвърли шашка в централния кръг за първи път, се отбелязват 25 точки. Ако шашката "кацне" на дъската, играчът печели 5,10,15 или 20 точки в зависимост от това до кой пръстен се е приземил. Фигура, която падне от дъската, не печели точки. Играчите се редуват. Който има най-много точки след изстрелването на всички фигури, е победителят.

10. Giveaway Checkers

Брой играчи: 2

Оборудване: дъска за шашки; 24 бр. пулове, всеки играч взема 12 от един цвят

Целта на играта е обратното на обикновените 'Шашки'. В този вариант играчите се опитват да бъдат първите, чиито пулове са "заловени" или блокирани. Самите пулове се движат по същия начин, както при обикновените Шашки, но в този случай играчите се опитват да поставят фигурите си по пътя на опонента си, принуждавайки го да вземе пуловете им. Играчите трябва да направят всеки възможен ход. Кралете се коронясват по същия начин, но играчите трябва да избягват получаването на крал. Тъй като Кралете също трябва да скочат, ако се появи възможност, разумните играчи ще се опитат да организират множество скокове, които вражески крал не може

да избегне. Първият играч, който загуби всичките си фигури или не може да направи повече ходове, е победителят.

11. Всички крале

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 24 броя пулове, всеки играч получава по 12 от един цвят

Вариант на играта Шашки. В тази версия (много популярна сред децата) всички 12 пула са крале от самото начало. Няма нужда да „коронясват“ фигурите. Победителят е първият играч, който улови всички фигури на противника или му попречи да се движи.

12. Acey-Deucey

Брой играчи: 2

Оборудване: игрална дъска за табла, 30 пула за табла (всеки играч получава по 15 от един цвят), 2 зара за всеки играч

Вариант на табла. Всички играчи влизат на игралното поле по същия начин като повторното влизане в редовната игра. Всички 15 пула трябва да бъдат въведени във вътрешната част на игралното поле на противника, преди някой пул да може да се движи по дъската. Ако играч хвърли 1 и 2 (Acey-Deucey), той играе 1 и 2, след това избира произволно число от 1 до 6 и местят фигурите все едно са хвърлили двойка от това число със заровете, след това този играч хвърля отново.

Играч, който хвърли двойки числа, може да се движи общо четири пъти, като всеки ход се мести с толкова полета, колкото хвърленото количество (две хвърлени петици водят до четири хода с по пет). След това този играч хвърля отново.

За разлика от таблата, при тази игра, когато пул стигне до игралното поле на играча, то не може да бъде преместено отново, докато не пристигнат всички останали.

13. Диагонални шашки

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 24 броя пулове (всеки играч получава 12 от всеки цвят)

Интересна вариация на редовната игра, с изключение на това, че всеки играч позиционира дванадесетте си пула на кафявите квадрати в трите диагонални реда вляво ... 2,4,6. Правилата са същите като при обикновените шашки, с изключение на това, че играта се прави върху кафявите квадрати. „Крал“ може да бъде коронясан само когато пристигне на който и да е от 2-те кафяви квадратчета, диагонално срещу изходната му позиция.

14. Диагонален шах

Брой играчи: 2

Оборудване: Шахматна дъска, 32 шахматни фигури (всеки играч получава 16 от всеки цвят)

Вариант на играта на шах. Всички фигури с изключение на пешките се движат и улавят по нормалния начин. Играта се играе от ъгъл до ъгъл. Поради това пионката винаги се движи напред в едно и също цветово пространство и улавя, като се придвижва напред по диагонал към различно цветово пространство. Дъската е подредена, както е показано:



15. Лисица в кокошарника

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска със сини полета, 1 тъмен пул и 12 светли пула

Стратегическа игра, която се играе на сините квадрати на обикновена шахматна дъска. Един играч (Лисицата) има една тъмна фигура. Другият играч има дванадесет фигури (кокошки). Кокошките се поставят върху сините квадратчета на първите три реда (точно като пуловете), а Лисицата се поставя върху синия ъглов квадрат от противоположната страна на дъската. Кокошките се движат точно като обикновените пулове, а Лисицата се движи като „Крал.“ Лисицата се движи първа. Лисицата печели, ако успее да достигне последния ред в „Къщата на кокошките“. Кокошките печелят, ако могат да „заловят“ Лисицата или да я възпрепятстват да се движи.

16. Гомоку

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 24 броя пулове (12 от всеки цвят за всеки от играчите)

Играе се на стандартна шахматна дъска с 12 фигури за всеки играч. Играта започва с празна дъска. Играчите се редуват да поставят по една фигура на всеки квадрат. Всички квадратчета могат да се използват. След като всички фигури са поставени на дъската, всеки играч използва своя ход, за да премести някоя фигура на свободно място в съседен квадрат. Когато играчът успее да постави пет от фигурите си подред (вертикално, хоризонтално или диагонално), той трябва да премахне една от фигурите на противника си. Победителят е първият играч, който премахне всички фигури на противника.

17. Knight's Tour

Брой играчи: 1

Оборудване: Шахматна дъска, 1 рицарска фигура

Предизвикателна игра за един играч. Поставете Рицаря в крайния десен ъгъл (тъмнокафяв квадрат) от Вашата страна на дъската. Целта е да преместите рицаря от изходната му позиция и точно в 64 движения да докоснете всяко място на дъската. Помага, ако играчът използва хартиена скица на дъската и маркира всяко поле, когато се озове върху него.

18. Деветима мъже на Морис

Брой играчи: 2

Оборудване: Дъска за деветима мъже на Морис, 9 тъмни пула, 9 светли пула

Има три стъпки за игра: (1) Поставяне на пулове на дъската, един по един, последователно. (2) Преместване на пуловете наоколо и (3) „Скачане“.

Играчите се опитват да изравнят трима от своите мъже (пулове) по една от линиите на дъската. Това се нарича „мелница.“ След като играчът формира мелница, той може да премахне един от пуловете на противника от дъската. Ако пулт на противника е част от мелницата, тази фигура може да не бъде премахната. Играта продължава, докато и двамата играчи са поставили и деветте си пула на дъската.

Играчите преместват пул от съществуваща позиция на дъската до съседна свободна точка на пресичане.

Ако има свободно място, до което може да се достигне чрез прескачане на фигурата на противника, играчът може да скочи и да улови тази фигура. Играта продължава по този начин, докато един от играчите остане с два пула. Тогава този играч губи играта.

19. Дванадесетте мъже на Морис

Брой играчи: 2

Оборудване: дъска за Морис, 12 тъмни пула и 12 светли пула

Всеки играч започва с 12 "мъже" (пулове). Играчите теглят жребий, за да видят кой започва, и след това се редуват да поставят пулове на пресечните точки на линиите. Целта е да се образува „мелница“ - трима от Вашите пулове един до друг по права линия (както при морския шах). Диагоналните линии, свързващи ъглите на дъската, могат да се използват както за движещи се парчета, така и за направа на диагонални мелници. Всеки път, когато играч създаде мелница, той може да залови всеки от пуловете на опонента си на дъската. След като пул бъде отстранен от дъската, той се счита за "убит" и не може да се играе отново с него. Играчите продължават да се редуват да поставят своите хора (пулове), докато всички "живи" пулове са на дъската. В този

момент играчите започват да се редуват, като плъзгат своите хора по линиите. Те могат да се движат само по едно пространство наведнъж, до всяко свободно кръстовище. Целта им е да продължат да правят нови мелници и да улавят вражески пулове или да блокират противника да прави мелници. Ако играч разбие собствената си мелница, докато плъзга фигура, той не може да реформира тази мелница на следващия си ход, използвайки същата фигура. Победителят е играчът, който остави опонента си с два пула на дъската.

20. Холандска табла

Брой играчи: 2

Оборудване: дъска за табла, 30 пула (15 от всеки цвят), 2 зара за всеки играч

Този вариант се играе по същия начин като Табла, с изключение на това, че всички пулове започват на бара (средата на игралното поле). Играчът трябва да влезе с всичките си 15 пула, преди да може да премести някой от тях. Играч няма право да удрия пул на противника, докато не е преместил поне един от своите пулове по дъската до своята част от игралното поле.

21. Немски шашки

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 24 пула (12 от всеки цвят)

Играе се по същия начин като обикновените шашки със следните изключения:

1. Игралната дъска има тъмен квадрат, на който не се играе, той се намира вляво от първия ред на всеки играч.
2. Всеки играч трябва да направи улавящ ход, когато е възможно; ако не, той губи играта.
3. Некоронована фигура не може да улови крал.
4. Ако играчът има избор, той трябва да направи хода, който дава най-голям брой улавяния.
5. Улавящите движения могат да бъдат направени или напред, или назад.
6. Ако играч с крал, който се движи, има избор да вземе равен брой фигури, той трябва да улови най-ценните фигури, тоест кралете, а не обикновени фигури.
7. Пул се коронясва само когато ходът му завършва на най-далечния ред.

22. Френски шашки

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 24 броя пулове (12 от всеки цвят)

Както при обикновените шашки, играчите се опитват както да заловят вражески пулове, така и да придвижат фигурите си до задния ред на противника, за да станат Крале. В този вариант тези две цели често могат да бъдат в конфликт. Например, въпреки че те могат да се придвижат напред, некоронираните пулове не могат да скачат напред. Те могат да скачат назад само веднъж или няколко пъти. Това правило може значително да удължи играта. Само Кралете могат да скачат напред и назад. Това е една много предизвикателна игра!

23. Пипнах те!

Брой играчи: 2

Оборудване: Шахматна дъска, 16 броя пулове (8 от всеки цвят).

Играта не е в полетата, пуловете се поставят на пресечната точка на линиите.

Начало: първо се движи кафявото, след което се редуваме. Всеки играч поставя една от своите фигури на всяка свободна пресечна точка, редувайки се. Целта на играта е да бъдете първият играч, подредил 5 фигури в права, вертикална, хоризонтална или диагонална линия, без празни пресечни точки между фигурите. Ако всички (16) фигури са изиграни преди да има победител, всеки играч на свой ред премества някоя от своите фигури на нова пресечна точка.

24. Не се сърди, човече

Брой играчи: 2,3 или 4

Оборудване: дъска за Не се сърди, човече, китайски пулове (4 от един цвят за всеки от играчите), 1 зар

Всеки играч взема по четири пула от един цвят и ги поставя по една в малките кръгчета на кръга, отбелязан със същия цвят. Това е началната му зона. Играчите хвърлят зарчето последователно по един път. Първ започва играта този, който първи хвърли със зарчето числото 6. Тогава играчът вкарва пул в началната му зона.

При всяко хвърляне на шестлица играчът хвърля зарчето отново. Също така при шестлица, всеки играч може да избере дали да вкара нов пул в началната зона или да придвижи напред вече изнесен пул. Придвижването на пулове напред става през толкова полета, колкото показва хвърленият от играча зар.

Когато Ваш пул попадне върху противников пул, той излиза от играта (противниковият пул). Той се поставя отново в играта при хвърляне на шестлица.

Завърши ли един пул своята обиколка, вместо да повтаря обиколката, той влиза в отбелязаните с неговия цвят квадратчета в центъра на дъската, където остава до края на играта.

За да влезе пултът в едно от тези полета, играчът трябва да хвърли със зарчето точно толкова, колкото са полетата, за да достигне пионката до определеното ѝ крайно място, в това число се включва и крайната точка – триъгълникът в съответния цвят.

Печели играта онзи, който пръв вкара и четирите си пула в квадратчетата в центъра, оцветени в съответващия му цвят.

25. Полски шашки

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 24 броя пулове (12 от всеки цвят)

Всеки играч използва 12 пула, разположени по нормалния начин. Играе се по следния начин:

1. Фигурите се движат напред, както в обикновената игра, но улавят напред или назад.
2. Коронясаният пул става кралица, а не крал.
3. Всеки играч трябва да направи улавящ ход, когато е възможно, или губи играта.
4. Максималното улавяне е задължително (виж Игра # 21 немски пулове # Правило 4)
5. При улавянето, кралицата взема всички неохраняеми фигури по който и да е диагонал, който контролира, като прескача уловеното парче и остава на всеки незапет квадрат от този диагонал отвъд уловеното парче.

Пул става кралица само когато ходът му завършва на последния ред. Ако пултът мине през последния ред и се върне, той не се коронува.

26. Пирамида

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска (със сини полета), 20 броя пулове (10 от всеки цвят)

За начало: Използват се само 32-те сини квадрата. Всеки играч има 10 пула, поставени във форма на пирамида (триъгълник). Първият ред (най-близо до играча) е с четири пула, вторият ред три, третият ред два и четвъртият ред един. Точките на двамата играчи трябва да се докосват диагонално. Играчът с кафяви пулове се движи пръв, след това играчите се редуват.

Играта: Парчетата се движат и скачат по същия начин, както в шашките. Когато обаче се прескочи вражески пул, той не се улавя и премахва. Играчът е принуден да скочи, ако е възможно. Фигура, достигаща противоположния край на дъската, не се коронува и остава в това положение до края на играта.

27. Испански шашки

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 24 броя пулове (12 от всеки цвят)

В този вариант се прилагат всички правила на класическите шашки, със следната модификация: Крал може да премине през едно или повече свободни места в диагоналната линия, преди да прескочи вражески пул, и може да продължи над едно или повече свободни места от другата страна след скачане / кацане на свободно място. Когато играчът има възможност за улавяне, той трябва да улови максималния брой възможни вражески пулове. Ако крал може да кацне в позиция да направи нов скок, той трябва да го направи.

28. Турски шашки

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 30 броя пулове (15 от всеки цвят). Тъй като всеки играч се нуждае от 16 фигури за придвижване, Вие и Вашият опонент трябва да изберете по една фигура от китайския шах, която да добавите към фигурите си за игра.

В този вариант се прилагат всички правила на шашките, със следната модификация:

Всеки играч има 16 "пулове". Използват се всички 64 квадрата на дъската. Пултът се премества едно поле напред или едно поле от двете страни; диагоналните движения не са разрешени. Пул скача в същите тези три посоки над съседния вражески пул и в празен квадрат до него от другата страна.

Крал се движи напред, назад или от двете страни и може да се движи повече от едно поле, стига то да е свободно. Крал скача в същите четири посоки (не забравяйте, че кралят може да се движи назад). Крал може да премине през един или повече свободни полета, преди да скочи през вражеска фигура и може да продължи над един или повече свободни квадрати от другата страна след скачане. Когато играчът има избор за улавяне, той трябва да улови максималния брой възможни вражески пулове.

29. Вълк и овце

Брой играчи: 2

Оборудване: шахматна дъска, 12 бели пула и 1 кафяв пул

Използват се само 32-те сини квадратчета. Един играч има 12 бели фигури (овце), които са разположени на сините квадрати в трите реда най-близо до него (както в шашки). Другият играч има един кафяв пул (вълк), който може да започне от всеки един от четирите сини квадратчета, които пожелае, в най-близкия до него ред. Кафявият играч се движи първи, а играчите след това се редуват.

Играта: Играчът премества един от своите пулове - овце с едно поле по диагонал напред (като пул

в Шашки). Вълкът се премества с едно поле във всяка диагонална посока или скача във всяка диагонална посока (като Крал в шашки). Вълкът печели, като пробива линиите на овцете. Овцата печели, като блокира вълка, така че на свой ред той да не може да се движи.

30. Гонитба

Брой играчи: 2

Оборудване: дъска за табла, 24 броя пулове (12 от всеки цвят)

В този вариант се прилагат всички правила на Таблата, със следните модификации:

Играчът с бели фигури започва с 2 пула, по един на всяка точка от вътрешната страна на своята част от дъската. Играчът с черни фигури започва с по 2 пула на всяка точка от външната страна на своята част от дъската. И двамата играчи се движат по посока на часовниковата стрелка и фигурите се преместват между 1- точки, както и между 12-точки, което превръща дъската в непрекъсната писта.

Когато играчът хвърли двойка еднакви числа, той прави четири хода по обичайния начин и след това хвърля отново. Той продължава да хвърля отново, докато хвърля двойки, дори ако не е в състояние да движи част от хвърлянето.

Когато играч се приземи върху поле на противника, тази фигура се улавя и излиза извън играта. Играчът печели, като вземе всички пулове на опонента си.

31. Бейзбол със зарове

Брой играчи: 2

Оборудване: 2 зара, 8 китайски пула (по 4 от всеки цвят), лист хартия (с нарисован бейзболен диамант)

Таблица:

Хвърляне на зарове - Страйкове и удари

- 2 = страйк
- 3 = флайаут
- 4 = сингъл
- 5 = граунд-аут
- 6 = страйк
- 7 = флайаут
- 8 = дабъл
- 9 = граунд-аут
- 10 = трипъл
- 11 = фаул
- 12 = хоумрън

Правила на играта

- 1) Основните правила на бейзбола се спазват за тази игра: Три аути за всеки отбор в ининг; бягане се отбелязва, когато играч пресича домакинската плоча; победителят има най-много рънове в края на играта.
- 2) За да започнете играта, хвърлете заровете, за да определите кой ще бие пръв. След това този играч поставя маркера си зад домашната плоча.
- 3) Всеки играч държи по един зар. За да започне игра, всеки играч хвърля своя. Двете числа от заровете се събират заедно за резултата от бата (вижте Таблицата). Например 3 и 5 са равни на 8 за дабъл.
- 4) Играта може да има толкова подавания, колкото желаете.

32. Мексико

Брой играчи: 2-4

Оборудване: 2 зара (плюс 1 допълнителен зар за всеки играч, използван като брояч на животи)

Цел на играта: Да бъдете единственият играч, останал в играта, след като всички останали са били принудени да излязат поради ниска стойност на хвърлените комбинации.

Как да играете:

Всеки играч поставя допълнителния зар пред себе си на масата, с 6-цата нагоре. Решете кой започва; редът след това продължава по посока на часовниковата стрелка. Играчът хвърля два зара на всеки ход. Кръгът е завършен, когато и двамата играчи са изиграли своя ход.

Играете няколко кръга и във всеки рунд играчът с най-ниска комбинация губи "живот" - което се вижда от завъртането на зара му до следващото по-ниско число. Следователно всеки започва с 6 живота. Ако загубите и последния си "живот", Вие излизате от играта.

Когато дойде Вашият ред, хвърляте и двата зара в средата на масата. Ако не сте доволни от резултата, можете да ги хвърлите отново и ако желаете - можете да ги хвърлите още един последен път. Ако решите да хвърлите отново, трябва да го направите и с двата зара - не е разрешено да държите единия и да хвърляте другия.

Най-високото възможно хвърляне е "Мексико": 2-1.

Точно под Мексико се класират двойките:

6-6 е най-високата двойка, а 1-1 е най-ниската.

Класирането под двойките са две различни числа на заровете, като най-високото винаги е решаващото и се споменава първо: 6-5 е най-високата комбинация тук, последвана от 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 5-4, 5-3 и така нататък до 3-1, което е възможно най-ниското хвърляне.

Когато всички играчи хвърлят, съгласно горните правила, играчът, който е направил най-ниския резултат, губи рунда и един "живот". Пример: В първия рунд А хвърля 5-4, В хвърля 2-2, С хвърля 6-1 и D хвърля 4-4. Играч А е направил най-ниското хвърляне и губи един живот и трябва да обърне "бройча" на животите си (зара), за да покаже 5 вместо 6.

Ако двама или повече играчи са с еднакво ниски резултати, и двамата губят по един живот.

Специално правило: Всеки път, когато се хвърли "Мексико" (или няколко) в рунда, губещият губи два от останалите си животи!

Когато останете с 0 живота, Вие излизате от играта. Последният останал играч, разбира се, е победителят. Ако и двамата играчи останат в играта, с по 1 живот, и двамата губят рунда поради равенство на резултатите на заровете, играта е без победител.

33. 5000

Брой играчи: 2 или повече

Оборудване: 5 зара, хартия и молив

Целта на играта е да бъдете първият играч, който е събрал 5000 точки. Това се прави чрез хвърляне на петте зара и печелене на точки. След като играчът надхвърли 5000 точки, тогава всички останали играчи получават последен ход, за да се опитат да победят резултата! Играчът с най-много точки печели.

Точките се получават чрез „броячи“. Броячите са 1-ци или 5-ци и три по рода си. Освен това комбинация от 1,2,3,4,5, хвърлени в едно хвърляне, се брои за „Голямото хвърляне“.

Точки:

1 = 100 точки 5 = 50 точки

Три от един вид, хвърлени наведнъж, се броят, както следва:

2-ки = 200, 3-ки = 300, 4-ки = 400, 5-ци = 500, 6-ци = 600, 1-ци = 1000

1,2,3,4,5 наведнъж = 1500 за Големия удар.

1. Трябва да имате поне 350 точки в един ход, преди да можете да започнете играта и да започнете да отбелязвате.
2. Всеки рунд изисква да имате поне един брояч, който се отделя, за да продължите да хвърляте.
3. Ако не хвърлите броячи, тогава Вашият ход е приключен. Предавате заровете на следващия играч.
4. Можете да спрете да хвърляте и да вземете точките си по всяко време, след като започнете играта с минимум 350 точки.
5. "Голямото хвърляне" Ви позволява да продължите да хвърляте и броите, ако всичките пет зара са броячи. Ако успеете да превърнете всичките пет зарове в броячи, можете да продължите своя ред, като вземете всичките пет зарове и хвърлите. По този начин можете да натрупате повече точки, но всички точки са изложени на риск от загуба, ако хвърлите „боклук“ (хвърляне без броячи).
6. Първият, който достигне 5000 или повече, определя края на играта, но всички останали получават още един шанс да отбележат.
Ако успеят да надхвърлят резултата, те печелят!

34. Услужливият съсед

Брой играчи: 2 или повече (най-добре 6)

Оборудване: 3 зара и 6 китайски пула на играч

За начало всеки избира число от 1 до 6.

Забележка: Ако имате само 5 играчи, не използвайте числото "6" и го пренебрегвайте, когато се падне. Ако имате само 4-ма играчи общо, не използвайте числата 5 и 6 и ги игнорирайте, когато се

паднат. В игра с 3-ма играчи, всеки играч получава 2 числа. В игра с двама играчи всеки играч получава 3 числа. Всеки играч на свой ред хвърля три зара. Ако числото на който и да е играч бъде хвърлено, той трябва да сложи пул на центъра на масата. Печели първият играч, който сложи всичките си пулове един върху друг в центъра на масата.

35. Игра на опасни зарове

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зара

Всеки играч може да започне играта като първи стрелец или играч, който залага. Ако двама или повече играчи желаят да започнат, те хвърлят зара и най-високият резултат е първи. Играчът започва с хвърляне на заровете, за да установи основното си число или "основа", която е произволно число от 5 до 9 включително (това може да отнеме няколко хвърляния). След като той определи своята основа, другите играчи могат да правят своите залози, залагайки дали играчът ще спечели или загуби, когато хвърли отново заровете.

Ако хвърли основата, той печели.

Ако хвърли 2 или 3, той губи (аут).

Ако хвърли 11 или 12, резултатът зависи от основата:

с основа 5 или 9, той е аут с 11 и с 12;

с основа 6 или 8, той е аут с 11, но печели с 12;

с основа 7, той печели с 11, но е аут с 12.

Ако той нито спечели, нито е аут, хвърленото число се нарича шанс.

Играчът отново хвърля заровете:

ако хвърли шанса, той печели;

ако хвърли основата, губи (за разлика от първото хвърляне);

ако не хвърли нито едно, нито друго, хвърля, докато хвърли едното или другото, печелейки с шанса и губейки с основата.

След това заровете се предават на следващия играч.

36. 5 хвърляния

Брой играчи: 1+

Оборудване: 1 зар

Играч хвърля зара пет пъти. Ако хвърли четно число поне три пъти, той печели. Ако хвърли по-малко от три четни числа, той губи.

37. До седмицата

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зарчета, молив и хартия

Играчите се редуват с хвърляне на заровете. Продължават да хвърлят заровете, докато не хвърлят 7. Те отбелязват сумата от всички числа хвърлени преди седмицата - играчите обявяват своя сбор

след всяко хвърляне и след като хвърлят 7, резултатът им се отбелязва в таблицата с резултати. Резултатът от двойки удвоява стойността на сумата. Например: при хвърлени две четворки, сборът е 8, но в таблицата отбележете 16. Играчът, който спечели предварително уговорена сума от, да кажем 500 или 1000 точки, е победителят.

38. Пътуване до Бостън

Брой играчи: 1+

Оборудване: 3 зарчета, молив и хартия

Хвърлете заровете и задръжте по-голямото. Хвърлете останалите зарове и отново заделете настрана по-голямото. Хвърлете последното зарче и съберете общата сума. Запишете резултата си. След като всички играчи се завъртят, кръгът приключва. Играчът с най-висок резултат след 3 кръга печели.

39. Игра със зарчета „Затънали в калта“

Брой играчи: 1+

Оборудване: 5 зарчета, молив и хартия

Целта на играта е да се постигне най-висок резултат. Можете да отбележите резултат само от хвърляне, което не включва цифрите 2 и 5. Всички зарове, които показват 2 или 5 „затъват в калта“.

Изберете играч, който да започнете. Играч 1 хвърля всички 5 зарчета: Ако няма 2 или 5, той добавя числата и ги запомня. След това отново хвърля. Всички хвърляния без 2 и 5 винаги се добавят към предишния резултат на Играч 1. Ако Играч 1 хвърли 2 или 5, такова хвърляне се брои за 0. Той премахва всички зарове, които показват 2 или 5 (защото са „затънали в калта“) и хвърля останалите отново. Редът на Играч 1 продължава, докато всичките 5 зара „затънат в калта“. Когато това се случи, неговият ход свършва и резултатът му се записва. Сега е ред на следващия играч да хвърля. След като всички играчи загубят зарчетата си в калта, кръгът приключва. Съгласете се за бройката кръгове, които да изиграете (пет е добре) и обобщете крайните резултати. Победител е играчът с най-висок резултат.

40. Run For It!

Брой играчи: 1+

Оборудване: 6 зарчета, молив и хартия.

Играчите се редуват да хвърлят заровете и да търсят пътеки (последователности), които започват с 1 (1-2, 1-2-3 и т.н). Всяко зарче, което е част от пътека, печели пет точки. Във всяко хвърляне може да има повече от една пътека. Първият играч, който отбележи 100 точки, е победителят.

Пример 1:

6 хвърлени зарчета с цифрите 1,4,2,1,3,2. Следните пътеки могат да бъдат забелязани:

1,2 (10 точки)

1,2,3,4 (20 точки)

Съответно се отбелязват 30 точки.

Пример 2:

6 хвърлени зарчета с цифрите 1,4,6,6,3,3 Не могат бъдат отбелязани пътеки, съответно и точки.

41. Игра със зарчета 21

Брой играчи: 1+

Оборудване: 3 зарчета.

Хвърлете два зара и ги оставете настрана. Прибавете сумата от цифрите, хвърлени с тях, и направете следното:

- Ако резултатът не е близък до 21, хвърлете третото зарче и прибавете резултата към общия до тук. Ако резултатът ви се струва достатъчен, можете да кажете "стига". В такъв случай, запомнете резултата и предайте зарчетата на следващия играч.
- Ако ли не, то продължавайте да го хвърляте толкова пъти, колкото поискате, докато не прецените, че сте доближили 21. Ако резултатът надхвърли 21, губите. Печели играчът, който пръв направи 21 или има най-висок резултат близък до 21.

42. Игра със зарове „Преследване на овце“

Брой играчи: 1+

Оборудване: 6 зарчета.

Играчите поставят уговорен залог. Всеки играч на свой ред хвърля заровете, докато хвърли три еднакви. Комбинациите зарове се класират, от най-високо към най-ниско:

- 6,6,6,6,6 - Познат като tai min yeung или „голяма овца“;

- Всички останали шест еднакви се наричат min yeung kung или „бикове“ - 5,5,5,5,5; 4,4,4,4,4,4; 3,3,3,3,3,3; 2,2,2,2,2,2 и 1,1,1,1,1,1;

- #,#,#,6,6,5 (три еднакви и 6,6,5 се наричат min yeung на или „овце-майки“)

- #,#,#,x,x,x (три еднакви и други три, които не са 6,6,5. Сборът от тези три различни зара определя ранкът на ръката. Най-големият резултат се класира най-високо.)

Които и да е шест еднакви печелят залозите без допълнителна игра. Когато играч хвърли три еднакви, следващият играч хвърля и печели залогът на предходния играч, ако ръката му е по-висока, или губи своя залог, ако е по-ниска.

43. Пасаж

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зарчета.

Всеки играч хвърля зарчетата, като този с най-високото хвърляне е пръв в играта. Играчът с най-ниско хвърляне хвърля отново и новото число става „точковото число“. Всеки играч подред хвърля заровете и отбелязва точка при всяко хвърляне на „точковото число“. Първият играч, достигнал 11 точки, печели играта.

Вариация: Играч, който хвърли двойно точково число, отбелязва 3 точки вместо 2.

44. Интелигентност

Брой играчи: 1+

Оборудване: 5 зарчета

Играчите се редуват да хвърлят заровете, за да се опитат да изградят възможно най-добрата ръка за покер / индийски зарове (вижте по-долу класирането на ръцете). Играчите правят това, като неколккратно хвърлят заровете и отделят поне един зар след всяко хвърляне за финалната си ръка. Единиците („асата“) са „дивни“ и могат да се използват за представяне на всякаква стойност. Уловката на тази игра е, че всеки път, когато заровете се хвърлят и поне един се остави настрана, един от тези заделени зарове трябва да се обърне наобратно. След като всички зарове бъдат оставени настрана, те не могат да бъдат хвърлени отново. Играчът с най-високо класирана ръка, след като всички са изиграли своите, печели играта.

Ръце при покер / индийски зарове класирани от най-високи към най-ниски:

1. Пет еднакви - 6-ци се класират най-високо; 2-ки най-ниско.

2. Четири еднакви - 6-ци се класират най-високо; 2-ки най-ниско.
3. Фул хаус (Три еднакви и една двойка) - 6,6,6,2,2 бие 5,5,5,3,3.
4. Стрейт (пет последователни стойности)
5. Три еднакви - 6-ци се класират най-високо; 2-ки най-ниско.
6. Две двойки - 6,6,3,3,5 бие 5,5,4,4,6
7. Една двойка - 1-ци се класират най-високо; 2-ки най-ниско.

45. 4-2-1

Брой играчи: 1+

Оборудване: 3 зарчета

Първият играч има две хвърляния на заровете, за да определи ръка. Ако първият играч използва само едно хвърляне, тогава и на следващите играчи се разрешава само едно хвърляне. След това всеки играч по ред хвърля трите зарчета и се опитва да направи по-висока ръка. Играчът с най-високо класирана ръка в края на рунда печели точка. Обикновено се играят десет рунда в игра и победителят е играчът с най-висок резултат.

Ръцете се класират както следва:

- 4,2,1 (Броят се две точки при първо хвърляне.)
- Тройки: 6,6,6 се класира най-високо; 1,1,1 се класира най-ниско.
- Всяка двойка плюс друга цифра: 6,6,5 се класира най-високо; 1,1,2 се класира най-ниско.
- Без еш (без еднакви зарове): 4,5,6 се класира най-високо; 1,2,3 се класира най-ниско.

46. Завъртване

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зарчета, хартия и молив

Играят се единадесет рунда, в които всеки играч по ред хвърля заровете и последователно се опитва да отбележи всички възможни суми на два зара, от 2 до 12. В 1-ви кръг играчът трябва да хвърли „2“, ако го направи, отбелязва 2 точки, които се записва в протокола. Във 2-ри кръг той трябва да хвърли 3 за 3 точки, в 3-и кръг трябва да хвърли 4 за 4 точки и т.н. Ако не го направи, той отбелязва нула за този рунд. Продължава да хвърля заровете и да отбелязва резултата, докато не завърши всичките 11 кръга. След това заровете се „завъртат“ към следващия играч, който трябва да се изправи пред предизвикателството от 11 кръга. Играчът с най-висок общ резултат след всичките единадесет рунда печели играта.

47. Около часовника

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зарчета

Целта на тази игра е да се хвърлят зарчетата в последователност от 1 до 12. Всеки играч по ред хвърля заровете и увеличава позицията си в последователността, ако успее да хвърли нужното му число. За числа до 6, може да се брои който и да е зар или сумата от двата. Например, ако даден играч се нуждае от 5, той ще успее, ако или някой от заровете показва 5, или ако заедно показват 3 и 2, или 4 и 1. За числа над 6 е необходима сумата от двата зара. Когато играч пропусне числото, за което се хвърля, неговият ход приключва. Всеки играч трябва да запомни последния „час“, който е уцелил успешно. Играчът, който достигне 12 първи, печели играта.

48. Седмици

Брой играчи: 1+

Оборудване: 6 зарчета, хартия и молив

Всеки играч по ред хвърля шест зара и премахва всяка комбинация от хвърлени числа, чийто сбор е седем. Целта е да се отбележи възможно най-високата сума, като се съберат числата от останалата зарчета. Първият играч може да изпълни до три хвърляния, но може да спре на първото или второто. Следващите играчи могат да изпълняват само толкова хвърляния, колкото първия.

Например: първият играч хвърля 5,2,1,1,1,2. 5 и 2 се премахват и играчът може да реши да точкува с останалите зарове ($1 + 1 + 1 + 2 = 5$), но решава да хвърли останалите 4 зарчета, за да се опита да направи по-голям сбор. Второто хвърляне дава 6,1,6,6. 6 и 1 се премахват и играчът отбелязва 12 точки с останалите две шестици. Той може да хвърли трети път, но не може да отбележи по-високо от 12 с останалите два зара и избира да сложи край на своя ход. След това останалите играчи имат две хвърляния на свой ред, за да отбележат повече от 12.

49. 50

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зарчета, хартия и молив

Всеки играч по ред хвърля заровете и отбелязва точки при всяко хвърляне на дубъл. Две шестици са 25 точки; две тройки отменя резултата на играча и го връща на нула. Всеки дубъл, различен от 3-ки или 6-ци, получава 5 точки. Резултатите се записват и първият играч, получил общ резултат от 50 точки, печели играта.

50. Моряк

Брой играчи: 1+

Оборудване: 5 зарчета

Всеки играч се редува да хвърля зарчетата. Във всеки ход играчът има три хвърляния на заровете като се опитва да хвърли и постави на една страна 6 (кораба), 5 (капитана) и 4 (помощника). 6, 5 и 4 не могат да бъдат хвърлени през ред, така че ако първото хвърляне съдържа 6 и 4, но не и 5, само 6 се оставя настрана и останалите зарове, включително 4, се хвърлят отново. Ако играчът не успее да хвърли 6, 5 и 4 след трите си хвърляния, той не отбелязва нищо. Ако след три хвърляния играчът остави настрана кораба, капитана и помощника, останалите два зара (екипажът) се сумират, за да формират резултата на играча. Ако 6, 5 и 4 излязат преди третото и последно хвърляне, тогава останалите два зара (екипажа) се хвърлят в останалите ходове, за да се подобри общия резултат на играча. Играчът с най-висок общ брой в екипажа печели играта. В случай на еднакви суми, всички играчи трябва да изиграят кръга отново.

51. Голф със зарчета

Брой играчи: 1+

Оборудване: 3 зарчета, хартия и молив

Всеки играч по ред хвърля три зара и продължава да ги хвърля, докато не се хвърли дубъл. Всяко хвърляне, което не съдържа дубъл, се брои за удар. Хвърлянето, което съдържа дубъл, се брои за дупка. Броят удари и хвърлянето, което съдържа дубъла, се отчитат и записват за всеки играч. Играят се 18 кръга, представляващи 18 дупки на голф игрище и играчът с най-малък общ брой хвърляния в края на играта печели.

52. Цветни венчелистчета

Брой играчи: 1+

Оборудване: 3 зарчета, хартия и молив

Играчите се редуват да хвърлят зарчета. На всеки ход играчите хвърлят всичките три зара три пъти. Отбелязват за всяка поява на 1, 3 или 5. 1 отбелязва една точка, 3 се броят за две точки, а 5 - четири точки. Ако играч хвърли три еднакви 2, 4 или 6, той удвоява резултата си за своя ход и хвърлянето не се брои за едно от трите. Второ хвърляне на тройка 2, 4 или 6 отменя предишното и резултатът им вече не се удвоява. Играят се четири кръга и се отбелязват резултатите на играчите. Играчът с най-голям общ брой печели играта.

53. Повален

Брой играчи: 1+

Оборудване: 5 зарчета, хартия и молив

Целта е да се постигне най-висок резултат. Играчите се редуват. Всеки играч хвърля заровете и сумира точките. Но ако в хвърлянето има 2 или 5, тези зарове се премахват и резултатът е 0. Играчът може да продължи своя ход, но всеки път, когато се покаже 2 или 5, такъв зар се изважда от игра. Рано или късно този играч може да се окаже с един зар и ако се покаже 2 или 5, той бива „повален“ и неговият ред завършва. Сега е ред на следващия играч да хвърля. След като всеки мине своя ред, играчите събират резултатите си. Който има най-много точки, печели играта.

54. Индийски зарове

Брой играчи: 1+

Оборудване: 5 зарчета

Играчите се опитват да запишат най-високата покер ръка. Ръцете се класират в следния ред: Пет от един вид, четири от един вид, фул хаус, три от един вид, два чифта и един чифт. В тази игра няма стрейтове. 6-ците се класират най-високо, 2-ките - най-ниско, а 1-ците ("асата") са "дивни" (броят се за каквото е необходимо).

Решете кой ще играе пръв и играта започва наляво. Първият играч може да направи до три хвърляния, за да изгради ръката си. Играчът може да „остане“ при първото хвърляне или да вземе някой или всички зарове за второ хвърляне. След това той може или да „остане“, или да хвърли отново. Другите играчи не могат да изпълняват повече хвърляния от първия играч във всеки рунд. А играта обикновено се състои от два кръга, като победителите във всеки кръг се 'разиграват'.

55. Liar's Dice

Брой играчи: 3+

Оборудване: 5 зарчета, 5 пула за всеки играч

Всички играчи започват с 5 пула. Стартовият играч се определя чрез хвърляне на заровете. Този, който е хвърлил най-висок резултат, играе първи.

Първият играч хвърля всички 5 зара скришом от останалите играчи. Той задържа заровете, върху които иска да надгражда, и хвърля онези, които иска да промени. Това може да се направи два пъти. След третото хвърляне играчът трябва да обяви ръка. Може да е истина или да излъже. Ето класирането, от най-ниското до най-високото: Двойка, 3 от вид, стрейт, фул хаус, 4 от вид, 5 от вид. Играчът отляво на хвърлящия може да приеме обявяването или ако мисли, че хвърлящият лъже, заровете трябва да бъдат показани. Ако играчът е излъгал, трябва да постави пул в пота. Ако е казал истината, претендентът трябва да плати пул в пота. Сега е ред на предизвикателя да хвърля. Ако следващият играч приеме обявяването на хвърлящия и не погледне заровете, той има

три хвърляния, за да победи ръката. Играта продължава наляво, докато остане само един човек с чипове. Този самотен оцелял печели и събира пота.

56. Баскетбол

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зарчета

Хвърлете заровете. Съберете сумата от двата зара и отбележете следните точки:

2 = Отбелязване за 3 точки	+3 точки
3 = Нарушение с крачки	Изгубена топка
4 = Отбелязване за 2 точки	+2 точки
5 = Отбелязване с фаул	+1 точки
6 = Отбелязване за 2 точки	+2 точки
7 = Нарушение с двоен дрибъл	Изгубена топка
8 = Отбелязване с 2 фаула	+ 2 точки
9 = Пропуск при стрелба със скок	Изгубена топка
10 = Отбелязване за 3 точки и удар с фаул	+3 точки
11 = Обиден фаул	+3 точки
12 = Отбелязване за 3 точки	Изгубена топка

Играта продължава наляво, като всеки играч хвърля 2 зара. Следете точките си. Първият играч, който вкара 21 точки, печели играта.

57. Овации

Брой играчи: 1+

Оборудване: 5 зара, молив и хартия

Следните възможни комбинации за точкуване трябва да бъдат записани с колона за спечелени точки за всеки играч.

ЕДИНИЦИ - една точка за всяко зарче, показващо едно, ДВОЙКИ - две точки за всяко зарче, показващо две, ТРОЙКИ - три точки за всяко зарче, показващо три, ЧЕТВОРКИ - четири точки за всяко зарче, показващо четири, ПЕТИЦИ - пет точки за всяко зарче, показващо пет, ШЕСТИЦИ - шест точки за всяко зарче, показващо шест;

СТРЕЙТ - 1-2-3-4-5 отбелязват 25 точки, ГОЛЯМ СТРЕЙТ - 2-3-4-5-6 отбелязват 25 точки;

ФУЛ ХАУС - Три от един вид, плюс два от друг, оценяват се според стойността на зарчетата.

Например 3-3-3-2-2 отбелязват 13, ГОЛЯМ ФУЛ ХАУС - Четири от един вид плюс един от друг, оценяват се според стойността на зарчетата. Например, 4-4-4-4-1 отбелязват 17;

ОВАЦИИ - Пет от един вид печели 50 точки.

Всеки играч по ред хвърля 5-те зара, опитвайки се да отбележи максимума за всяка от 11-те комбинации и може да хвърли отново всички зарове, за да подобри ръката си. След второто хвърляне обаче той трябва да декларира една от комбинациите и да попълни колоната за спечелени точки в листа с резултати. Ако при по-късно хвърляне той подобри една от вече попълнените комбинации, жалко, защото важи по-ранното обявяване. Ако хвърлянето не може да се нанесе в дадена графа, трябва да се отбележи нула.

След като всеки играч е отбелязал всяка от 11-те комбинации, точките се сумират. Играчът с най-много точки печели играта.

58. Хулиган

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зарчета, молив и хартия.

Играчите се редуват. Целта е да предвидите хвърлянето си и да бъдете първият, който да отбележи 24 точки.

Играчът в своя ход трябва да обяви какво очаква да хвърли. Възможностите са:

- НЕЧЕТНИ 3,5,7,9,11 = 2 точки
- ЧЕТНИ 2,4,6,8,10,12 = 2 точки
- ВИСОКИ 7 и нагоре = 2 точки
- НИСКИ 6 и надолу = 2 точки
- ХУЛИГАН Две шестици = 12 точки

Ако играчът не познае, отбелязва 0.

59. Стрелец експерт

Брой играчи: 1+

Оборудване: 4 зарчета, молив и хартия.

Първият играч, отбелязал 15 точки, печели играта. Всеки играч по ред хвърля 4 зарчета. Ако играч не успее да „изстреля“ 6, ходът му завършва и той предава заровете на играча отляво. Ако този играч изстреля шестица или шестици, той може да продължи да хвърля заровете. Точкуване: една 6-ца = една точка; две 6-ци = три точки; четири 6-ци наведнъж = автоматична победа! Най-високият резултат след четири завъртания печели.

60. Насекомо

Брой играчи: 2 до 4

Оборудване: 1 зарче, молив и хартия за всеки играч.

Един от играчите рисува насекомо за справка, ясно показваща шест части: глава, тяло, опашка, очи, крака и антени, и номерира всяка част. (Пример: Глава = 1, Тяло = 2 и т.н.)

Целта е да се завърши първи рисунката на насекомото, като се хвърля зарчето. 13 точки печелят играта (1 глава, 1 тяло, 1 опашка, 2 очи, 6 крака, 2 антени = 13 точки). Всеки играч хвърля зарчето веднъж на всеки ход и трябва да хвърли първо 1, за да нарисува тялото. Тогава други части на насекомото могат да се добавят логично - Глава към Тяло, Опашка към Тяло, Антени към Глава, Крака към Тяло и т.н. Става по следния начин: 1 = Тяло, 2 = Глава, 3 = три Крака на всяка страна и т.н.

61. Прасето въвн

Брой играчи: 1+

Оборудване: Изисква 1 зарче, молив и хартия.

Редът на игра се определя чрез хвърляне на зарче. Всеки играч хвърля веднъж и този с най-ниския резултат започва първи. Играчите се редуват. Първият играч хвърля зарчето толкова пъти, колкото иска. Резултатът се събира хвърляне след хвърляне, докато играчът не реши да спре. Целта на играта е да бъде първият играч, достигнал 100 точки. Ако играчът хвърли 1, общият резултат за този ход се губи и следващият играч хвърля. Играта продължава, докато някой достигне 100 точки.

62. Знак

Брой играчи: 1+

Оборудване: 2 зарчета, молив и хартия за всеки играч

Играчите се редуват. Всеки играч трябва да напише числата от 2 до 12 на хартията, но без 7. Първият играч хвърля заровете и зачертава броя, равен на общия брой точки на 2 зарчета. Той продължава да хвърля заровете, докато не хвърли 7 или число, което вече е зачеркнал. Сега е ред на следващия играч. Всеки път, когато играч хвърли 7, той трябва да направи знак (x) на хартията си. Когато играчът получи 7 "знака", отпада от играта. Победителят е играчът, който зачеркне всичките си числа, преди да получи седем „знака“.

63. Spook

Брой играчи: 1+

Оборудване: 3 зарчета, молив и хартия

Играчите се редуват, хвърляйки зарове. Всяко хвърляне се записва. След едно завъртане играчът с най-висок резултат се възнаграждава, като печели буквата „S.“ Играят се още кръгове и най-високите резултати печелят букви. Играчите се опитват да изпишат 5-буквената дума S-P-O-O-K. Победителят е първият играч, който напише „SPOOK“.

64. Състезание по стълбата

Брой играчи: 2-3

Оборудване: 4 или 6 зара (по 2 зара на играч), молив и хартия

Нека някой нарисува стълба с 10 стъпала. Дайте на всеки играч по два зара. Всеки играч хвърля чифт зарове и сумата от тях се превръща в тяхното специално число.

Сега започнете да играете. Първият играч хвърля заровете си. Играта ще продължи наляво, като всички играчи хвърлят заровете веднъж на завъртане. Ако хвърлянето съвпада със специалното число на някого, включително и на хвърлящия, тогава инициалите му се поставят на първото стъпало на стълбата. Ако не се хвърли съвпадащо число, никой не се изкачва по стълбата. Сега следващите играчи хвърлят заровете. Играйте както по-горе, като добавите инициалите на играчите към стълбата и ги придвижете нагоре при съответстващи хвърляния. Първият играч, достигнал стъпало 10, е победителят.

65. В тъмното

Брой играчи: 1+

Оборудване: Всички 32 фигури за шах

Смесете всички фигури в центъра на масата. Първият играч затваря очи. Играчът отдясно обявява името на шахматна фигура. Например: Той може да каже: „Черна царица“. Играчът, чиито очи са затворени, трябва да се опита сляпо да потърси тази фигура. Ако я намери, я запазва. Ако не е правилната фигура, я връща на купчината и е ред на следващия играч. Всеки избира фигура на завъртане. Тъй като играчът трябва правилно да идентифицира фигурата и нейния цвят, може да има много забавни пропуски. Играйте, докато в центъра на масата не останат фигури. След това играчите броят намерените от тях фигури. Който има най-много, печели играта.

66. Tic-Tac-Toe Toss

Брой играчи: 2

Оборудване: Дъска за морски шах, 18 пула (по 9 от всеки цвят).

Всеки играч взема всички пулове от един цвят. Поставете дъската за игра на пода. Първият играч, застанал на 4 крачки от дъската, хвърля пул, опитвайки се да го постави на квадрат от дъската. Ако кацне на линия, играчът може да я постави във всеки квадрат. Ако на този квадрат вече има пул на противника, противникът трябва да премахне пула си. Играчите се редуват. За да спечелите,

бъдете първият играч, поставил три от вашите пулове подред, хоризонтално, вертикално или диагонално; или бъдете първият човек, който да положи и деветте пула на всички квадрати..

67. Howled Over

Брой играчи: 2-6

Оборудване: 6 зарчета, 10 пула (от един цвят)

Подредете 10-те игрални фигури на масата по начина, по който поставяте 10 кегли за боулинг: една на първия ред, две на втория ред, три на третия ред и четири на четвъртия ред. Застанете на 4 крачки от „кеглите“. Когато е ваш ред, плъзнете зарчето си по масата, опитвайки се да съборите колкото можете повече. Всички свалени кегли се отчитат като резултат. Кеглите се подреждат отново и следващият играч хвърля. След като всички играчи са играли, играчът с най-висок резултат печели.

68. Червена светлина, зелена светлина

Брой играчи: 2+

Оборудване: 6 зарчета, хартия и молив.

Ето една забавна игра със зарове за деца. Един играч е Светофар и се обръща с гръб към игралната зона. Друг играч е първият, който хвърля заровете.

Точките на заровете са:

1, 2 и 3 - Зелени светлини

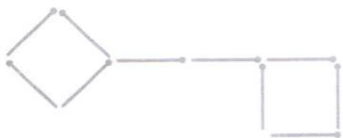
4, 5 и 6 - Червени светлини

Първият играч хвърля всички 6 зара. След това играчът Светофар извиква или червена, или зелена светлина. Пребройте заровете, които съответстват на извикания цвят. Всяко съответствие е на стойност една точка. Всеки играч получава три хвърляния на завъртане, като играчът Светофар обявява всяко хвърляне. Резултатът на първия играч се записва и е ред на следващия играч да хвърля. Изберете друг играч, който да бъде Светофар. След като всеки се изреди да бъде хвърлящ зарове и Светофар, резултатите се сумират. Играчът с най-висок резултат печели играта.

ИГРИ С КЛЕЧКИ

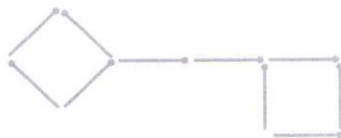
69. Ключ (А)

Преместете три клечки така, че да се получи един правоъгълник.



70. Ключ (Б)

Преместете две клечки така, че да се получи един правоъгълник.



71. Докосване

Поставете 6 клечки така, че всяка клечка да докосва всички други 5 клечки.



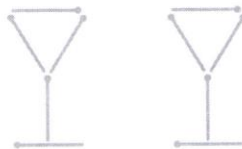
72. Коледно дърво

Преместете 3 клечки, за да създадете 4 равностранни триъгълника.



73. Пъзел с чаши за вино

Преместете 6 клечки, за да създадете къща на мястото на чашите.



74. Прилеп

Мръднете само 3 клечки, за да "полети" прилепът в друга посока.



75. Таралежът

Накарайте таралежът да "тича" в друга посока като преместите 2 клечки и копчето.

**76. Птицата**

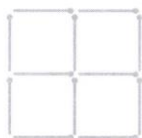
Преместете 2 клечки и копчето, за да накарате птицата да гледа в друга посока.

**77. Часовник**

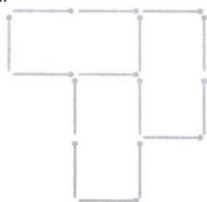
Преместете 2 клечки, за да получите "4:30".

**78. От 4 на 3 квадрата**

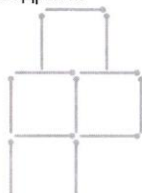
Преместете 3 клечки на нови локации, за да получите 3 еднакви квадрата.

**79. От 3 правоъгълника - 6 квадрата**

Преместете 3 клечки, за да преобразите правоъгълниците в 6 квадрата. Квадратите не е необходимо да бъдат с еднаква големина.

**80. Квадратът в квадрати**

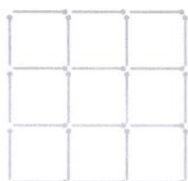
Преместете 2 клечки, за да създадете 4 еднакви квадрата.

**81. Шестоъгълник и 8 триъгълника**

Добавете 3 клечки, за да формирате 8 триъгълника и шестоъгълник. Не е необходимо всички клечки да лежат на повърхността. Не е необходимо триъгълниците да са еднакви.

**82. От 9 квадрата - 5**

Премахнете 4 клечки, за да останат само 5 квадрата, еднакви по големина.

**83. Петоъгълник и 5 триъгълника**

Добавете 3 клечки, за да формирате петоъгълник и 5 триъгълника. Не е необходимо всички клечки да лежат на повърхността. 5-те триъгълника не е необходимо да са с еднакъв размер.

**84. Кула наобратно**

Преместете 4 клечки, за да обърнете кулата наобратно. Формата и структурата на кулата не бива да се променят.

**85. Квадрат 2x2**

Преместете 4 клечки, за да формирате 8 квадрата с еднаква големина. Не е необходимо всички квадрати да лежат на повърхността.

**86. От 6 триъгълника - 3**

Премахнете 3 клечки, за да останат само 3 триъгълника.

**87. Образувайте 4 триъгълника**

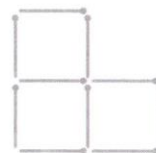
Преместете 4 клечки, за да формирате 4 еднакви триъгълника.

**88. От 1 голям - 4 малки**

Преместете 5 клечки, за да получите 4 еднакви триъгълника.

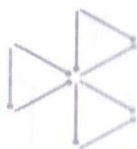
**89. Куб (А)**

Премахнете 1 и преместете 4 клечки, за да образувате куб.



90. Куб (Б)

Преместете 3 клечки, за да се получи куб.

**91. От два ромба - 1**

Комбинируйте 2-та ромба в един като преместите 4 клечки.

**92. Равностранни триъгълници**

Преместете 4 клечки, за да образувате 3 равностранни триъгълника.

**93. От 4 на 2**

Премахнете 2 клечки, за да образувате 2 равностранни триъгълника.

**94. Разделете стрелката на 2**

Получете два върха като преместите 4 клечки.

**95. 3 квадрата**

Премахнете 2 клечки, за да формирате 3 квадрата, различни по големина.

**96. Стол**

Преместете 3 клечки, за да накарате стола да падне.

**97. 2+8**

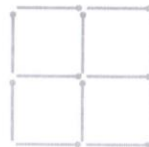
Добавете 4 клечки, за да формирате 2 квадрата и 8 триъгълника.

**98. Квадратна роза**

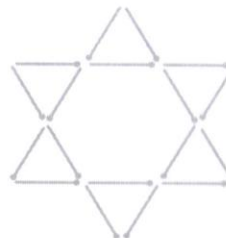
Добавете 4 клечки, за да образувате 4 триъгълника и 2 квадрата. Квадратите не трябва да бъдат еднакви, но триъгълниците трябва да са еднакви по големина. Не всички клечки трябва да лежат на повърхността.

**99. 7 квадрата**

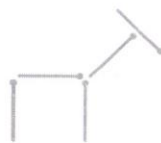
Преместете 2 клечки, за да образувате 7 квадрата. Квадратите не трябва да са еднакви по големина (без застъпване или свободни краища).

**100. Звезда от триъгълници**

Преместете 2 клечки, за да образувате 6 триъгълника. Триъгълниците не е необходимо да са еднакви по големина, но не трябва да се застъпват.

**101. Обръщане на магарето**

Преместете 1 клечка, за да обърнете магарето.



РЕШЕНИЯ НА ИГРИ С КЛЕЧКИ

