

JÁTEKOK KLASSZIKUS PÖTTYÖKKEL ELLÁTOTT KOCKÁKKAL

A játékok többségénél szükség van papírra és ceruzára.

Zsetonként gyufaszálakat használhatnak.

BANK

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 db játékkocka

Játékszabályok:

Mindegyik játékos kap 5 zsetont és a kockával háromszor egymásután dob. Akinek a legnagyobb pontszámösszege lesz, az megnyeri a fordulót és a bankba egy zsetont helyez el. Az aki ilyen módon a leggyorsabban megszabadul zsetonjaitól, megnyeri a teljes játékot és megkapja a bankban levő összes zsetont.

HINTA

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 db játékkocka

Játékszabályok:

Mindegyik játékos egymás után 7x dob. Az 1. és a 2.dobás pontjai összegeződnek, a 3.dobás értéke abból levonódik, a 4.dobás értéke hozzáadódik, az 5. Levonódik, a 6.hozzáadódik és a 7. ismét levonódik. Akinek végül a legnagyobb pontszáma lesz, az nyer majd.

A GONOSZ HÁRMAS

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 db játékkocka

Játékszabályok:

Tetszőleges számú fordulóig lehet játszani. Az aki hármast dob, kiesik a játékból. Akinek a játék végén a legnagyobb pontszáma lesz, az nyer majd.

TIZENHATOS

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 játékkocka, gyufák vagy zsetonok

Játékszabályok:

A játék kezdetén a játékosok előkészítenek kétszer annyi szál gyufát (zsetont) mint ahányan vannak plusz még egy gyufával többet. Például négy játékosnál ez 9 gyufa lesz, amelyeket az asztal közepére helyeznek. Minden fordulónak az a célja, hogy minél jobban megközelítsék a 16-os számot. A legjobb pontszámösszeg így 15 lesz. Az első két dobás kockázatmentes, mivel azok összege nem lépi túl a 12 értéket. A játékos az első két dobás után határoz arról, hogy dob-e majd tovább. Ha úgy határoz, hogy folytatja a dobásokat, akkor ismét 2x kell dobnia. Ez a szabály az estleges további dobások folytatására is

érvényes. Vigyázat! Ha a játékos 15-nél többet dob, akkor kiesik a játékból és elveszti a fordulót. Ha a játékos 16-nál kevesebbet dob, beírja pontszámát és a játékot további játékos folytatja. Ha a játékból egyetlen játékos sem esik ki, akkor a fordulót az veszíti el, akinek a pontszáma a legalacsonyabb. Ha több játékosnak azonos a pontszáma, akkor az veszít, aki a legkisebb pontösszeget elsőként dobta. Az a játékos, aki kiesett vagy elveszítette a fordulót, köteles egy gyufát elvenni és további fordulót kezd majd. A gyufák elfogyása után csak három játékos marad játékban, azok, akiknél gyufák maradtak. Az, aki a játék ezen részében elveszti ezt a fordulót, a fordulót megnyerő játékostól egy gyufát kap majd. Akinél a játék végén valamennyi gyufa lesz, az elvesztette az egész játékot.

TEHÉNFAROK

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 játékkocka, gyufák vagy papír és ceruza

Játékszabályok:

Mindegyik játékos maga elé helyez vagy felrajzol egy „tehénfarkat” (lásd az ábrát). Az első sort 6 gyufa képezi, a másodikat 5, a harmadikat 4 stb. A dobások sorrendben történnek. A játékos mindig eltávolítja vagy kihúzza azt a sort, ami a dobott pontszámának felel meg. Az egyszer kihúzott sor természetesen másodszor már nem kerül kihúzásra. Az a játékos nyer majd, aki valamennyi sort eltávolít (kihúzza), illetve megszabadul saját „tehénfarkától”. Ha gyufában játszanak, akkor az asztalon fekvő maradék gyufákat jutalomként kapja meg.

A játékot úgy is lehet módosítani, hogy a dobott pontok szerint a gyufák csak részben kerülnek eltávolításra.



JÁTÉK HATRA

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 db játékkocka

Játékszabályok:

Az egyik játékos felrajzol egy táblázatot hat sorral az 1 – 6 számok részére és minden játékos részére egy oszloppal. A dobások sorrendben történnek. Minden dobást követően a játékvezető beírja a játékos által dobott pontszámot a játékos oszlopába, közben a játékos határozza meg, hogy melyik sorba. A dobott pontok számát a sor számával kell szorozni és az eredményt azonnal be kell írni. A 6 sorban levő hatos szám így 36-ot eredményez, miközben az 1 sz. sorban csak 6 pontot jelent majd. Minden sort csak egyszer lehet használni. Hat forduló után megtörténik a pontok összegezése és az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontszámot sikerült elérnie.

LÉGHAJÓ

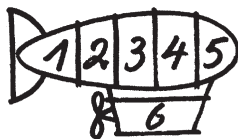
A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 játékkocka, gyufák vagy zsetonok, papír és ceruza

Játékszabályok:

Először egy nagy léghajót kell felrajzolni (lásd az ábrát), amelyet 5 mezőre osztunk fel. A gondola a 6-os számot kapja. Ez teherszállító tér. Mindegyik játékos 6 gyufát kap. A dobások sorrendben történ-



nek. Az aki az 1-5-öt dobja, a megfelelő mezőre egy szál gyufát helyez. Ha a mezőn már van egy gyufa, akkor a játékos azt elveheti és nem kell semmit leadnia. Aki 6-ost dob, annak mindig le kell adnia egy gyufát, mivel a gondolába abból tetszőleges mennyiséget lehet helyezni. Akinek már nincs gyufája, az kiesik a játékból. Az a játékos nyer, aki még utolsóként még a játékban van. Jutalomként a gondolából valamennyi gyufát elveheti.

MAGAS HÁZSZÁM

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék célja minél nagyobb háromjegyű házszámot dobni. Minden játékosnak 3 dobása lehet. Minden dobás után azonnal el kell határoznia, hogy a dobott számot az első, a második vagy a harmadik helyre írja be.

MINDEN VAGY SEMMI

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék célja 301 pont elérése. Az első játékos elkezd a kockával dobni. Az elért pontokat összeadja. A játékos egy fordulóban tetszőleges ideig dobhat a kockával. Bármikor úgy határoz, hogy a játékot az adott fordulóban befejezi, bejegyzi elért pontszámát és a játékot a következő játékos folytatja. A pontozás a következő módon történik: **az 5 = 50 ponttal**, a 2,3,4,6 számok névleges értékükben érvényesek. Figyelem! **Ha a játékos 1-est dob**, akkor befejezi a dobásait és az adott fordulóban elért pontszáma kinullázódik. Aki először 301 és ennél több pontot ér el, az nyer majd.

HUSZONEGY

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék célja az, hogy sikerüljön fokozatosan a kockával 1-2-3-4-5-6 pontot dobni. Mindegyik játékosnak egy fordulóban 6 dobási lehetősége van. Akinek először sikerül hatos értéket dobni, az 21 pontot ér el, ezzel nyertes lesz.

A HUSZONEGYES NYER

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék neve az ismert kártyajátékból származik. Minden játékos addig dob a kockával, amíg dobott pontjai nem érik el a 21-es összértéket. Aki ezt az értéket túllépi, kiesik a játékból. Aki már négyszer

dobott, annak ötször is dobnia kell, akkor is, ha már elérte a 21-es értéket. Az a játékos nyer, aki eléri a 21-es pontösszeget vagy az ahhoz legközelebbi kisebb értéket. Ha több játékos azonos pontszámot ér el, akkor az a játékos nyer majd, aki a pontértéket kevesebb számú dobással érte el.

ÁTHÚZÁSOK

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

1 játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék kezdetén mindegyik játékos egy papírra felírja az egytől hatig terjedő számokat. Ezután a játékosok sorrendben dobnak a kockával. A játékos, aki a számok egyikét dobja, egyúttal azt áthúzza papírján is. Ha a játék során a játékos olyan számot dob, amelyet előzőleg már áthúzott, akkor a jobb vagy baloldali szomszédja papírján húzza át a számot. Ha szomszédjainál a számok már áthúzottak, akkor nem marad más lehetősége, mint hogy a számot ismét felírni saját papírjára. Az a játékos nyer, aki először törli ki valamennyi számát.

A NAGY HETES

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

2 db játékkocka, zsetonok, papír és ceruza

Játékszabályok:

Először felrajzoljuk a játéktáblát úgy, ahogy itt ábrázoljuk. Az egyes mezők elegendően nagyok legyenek ahhoz, hogy az egyes játékosok fogadásai elférjenek egymás mellett. Minden játékos azonos számú zsetont kap. Egyikük átveszi a kockákat és a pénztárat. Ez a játékos dob és mindenki ellen játszik majd. Minden dobás előtt a játékosok fogadást tesznek. Fogadhatnak tetszőleges számú zsetonnal bármelyik mezőre. A fogadások befejezése után a bankár dob a kockákkal. Ha a dobott pontok összege megegyezik a játéktábla bal oldalán levő számokkal, akkor a bankár elveszi az ott lévő zsetonokat a 7. számon levő zsetonokkal együtt. Ennek fejében azonnal ki kell fizetnie a jobb oldalon levő fogadásokat, mégpedig azok értékei kétszeresével. Ha a bankár a jobb oldalon levő számok valamelyikét, akkor felveszi az ott lévő zsetonokat a 7. számon levő zsetonokkal együtt és ismét kétszeres értékben kifizeti a baloldali fogadásokat. Ha a bankár 7-est dob, akkor elveheti a mindkét oldalon levő zsetonokat. Azonban a 7. számú mezőre tett fogadásokat azok háromszoros értékében ki kell fizetnie. Minden kifizetés után új fogadások történnek. Akinek elfogy a zsetonja, az kiesik a játékból.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

SZÁZAS

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

2 játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játékosok sorrendben egymás után 2 db játékkockával dobnak, mindenkinek egy dobása van. A dobott pontok értéke összegeződik és feljegyzésre kerül. Ha valaki kettős számot dob (pl. két kettést), akkor azok értéke nem összeadódik, hanem összeszorozódik. $2 \times 2 = 4$, $4 \times 4 = 16$, de $1 \times 1 = 1$ pont. Győztes az a játékos lesz, akinek elsőként sikerül száz pontot összegyűjtenie vagy túllépnie.

TIZENEGY ARANY

A játékosok száma 3

A játékhoz szükséges:

3 db játékkocka, 11 gyufa vagy zseton

Játékszabályok:

A játékot három játékos játszhatja. A játéktér közepére 11 db zsetont helyezünk és a játékosok egymást követően sorban dobnak a kockákkal. Ha a játékos 11-nél kisebb értéket dob, akkor elvesz két zsetont. Ha 11-nél kevesebbet dob, akkor a többi játékos vesz el zsetont egy darabokként. Ha pontosan 11-et dob, akkor senki nem vehet el semmit. Az utolsó zsetont az kapja meg, aki a legnagyobb értéket dobja. A legtöbb zsetonnal rendelkező játékos nyer.

MACHÁČEK

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

2 játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játékosok egymás után az óramutató járásával megegyező irányú sorrendben dobnak. A soron következő játékos 2 db játékkockával úgy dob majd, hogy a többi játékos ne láthassa a dobás értékét. A dobás után hangosan közli, milyen értékek vannak a kockákon. Ennek az értéknek mindig nagyobbnak kell lennie, mint az előző játékos által bejelentett érték. Ez azt jelenti, hogy akkor is ha kisebb számot dobott, nagyobb számot kell bejelentenie. A kockákat továbbra is tenyerével betakarva tartja és várja a soron következő játékos reakcióját. Annak van két lehetősége. Vagy kétségbe vonja az előző játékos bejelentését, vagy a rákövetkező dobás értékét annál nagyobb számmal jelezni. Ha kétségbe vonja a bejelentést, akkor a kockákat be kell mutatni. Ha azokon ténylegesen a bejelentett számok vannak, akkor az a játékos kap büntető pontot, aki kétségbe vonta a bejelentés hitelét. Ha jogos volt kétsége, akkor az a játékos kap büntető pontot, aki a valóságos dobástól eltérő értékű pontszámot jelentett be. Mindenképpen új forduló kezdődik anélkül, hogy tovább dobna. Ha a játékos nem akarja kétségbe vonni a bejelentés hiteleségét, akkor anélkül, hogy megnézné a kockákon levő számértékeket, azokkal nagyobb pontszámú új dobást hajt végre. Így folytatódik a játék állandóan körbe-körbe. Az a játékos, aki a játék során 5 büntetőpontot kap, kiesik a játékból.

A kockákon levő értékek:

A dobott számot mindig annak magasabb értékétől olvassuk le. Pl. ha az egyik kockán két pont, a másikon pedig öt pont van, akkor a bejelentett számérték 52. Legalább 32-t lehet dobni, legfeljebb 65-öt. Azokat követik a Apacsok, amelyeket két egyforma számérték dobásakor jelentünk be. Pl. ha mindkét kockán 5 pontot dobunk, akkor 5 apacsot jelentünk be. A játék legmagasabb értékű dobása a „Macháček”, azaz 21 pontos érték. A Macháčeket nem lehet túldobni és a büntető pontot automatikusan a soron következő játékos kapja.

A GYORS SZÁZAS

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

3 db játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék célja pontosan 100 pont mielőbbi elérése. A játékosok minden dobás után rendszeresen cserélődnek. A játék két részből áll. Az első részben csak egy dobókockával lehet játszani. Az a játékos,

akinek sikerült hatost dobnia, az a játék második részébe léphet. Ebben a részben egyszerre három dobókockával lehet játszani. A nyert pontokat összeszámoljuk és feljegyezzük. Aki először pontosan 100 pontot ér el, az nyer majd. Ha a játékosnak utolsó dobásával nem sikerül a 100 ponthoz szükséges értéket dobnia, akkor a dobás nem számítódik be és várnia kell a következő fordulóra.

HÁRMASOK

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

3 játékkocka, gyufák vagy zsetonok

Játékszabályok:

A játék kezdetén minden játékos 3 gyufát vesz át. A játék célja a három gyufától mielőbb megszabadulni. A játék fontos számai a 3, 10 és 11. A soron következő játékos előre bejelenti milyen értéket kíván dobni. Határozhat a 10,11-es változatra. Ha a dobókockákon ezeket a számokat dobja, akkor letehet 1 gyufát. Ha a 3-as számot válassza és azt ténylegesen dobja is, akkor mindhárom gyufáját egyszerre leteheti. Ha a játékos nem dobja a szükséges számot, akkor a játékot a soron következő játékos folytatja. Az győz, aki minden gyufájától megszabadul.

A KISEBB NYER

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

3 db játékkocka, gyufák vagy zsetonok

Játékszabályok:

Minden játékos három dobókockával egyet dob. Amelyik a legkisebb összértéket dobja az nyer és a banktól egy zsetont kap. Az a játékos nyer, aki elsőként szerez 5 db zsetont.

ÁRULÓ EGYES

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

3 db játékkocka

Játékszabályok:

Három dobókockával körben játszunk. Az a játékos, aki egyes értéket dob, a játékból elvesz egy dobókockát. A játékot a következő játékos folytatja. Ha a játékban csak egy dobókocka marad és a játékos egyes pontértéket dob, akkor kiesik a játékból. Addig tart a játék, amíg egy játékos marad csak. Ő lesz a győztes.

ÖTÖS

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

3 játékkocka, gyufák vagy zsetonok

Játékszabályok:

A játék fontos száma az 5-ös szám. A játékosok a játék kezdetén egyenként egy zsetont helyeznek el a bankba. Mindegyik játékosnak 5 dobás áll rendelkezésére, amelyek során igyekszik ötlet osztható számot (maradék nélkül) dobni. Az egyes dobások értékei összegeződnek. Ha a játékosnak öt dobás során nem sikerül elérni a szükséges számértéket, akkor a dobókockákat a soron következő játékosnak adja át. Ha azonban sikerül a kívánt számot elérnie, akkor befejezheti a játékot. A játékot a következő játékos folytatja.

Példa: A játékos a harmadik dobás során 15 pont összértéket ért el. ($15:5=3$). Bejelent ötöt háromban. A következő játékos feladata a harmadik dobással minimálisan azonos pontszámot elérni. Ha nyerni szeretne, akkor a harmadik dobással magasabb értéket kell elérnie (pl. 20-at) vagy kevesebb dobásszámmal elérni öttel osztható számot. Ha minden játékos sorra került akkor kezdődik az értékelés. A bankot a legjobb eredményt elérő játékos kapja. Ha több játékos azonos eredménnyel végez, akkor a bank tartalma közöttük kerül elosztásra.

MAROKKÓ

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

3 db játékkocka

Játékszabályok:

Mindegyik játékos 3 dobási lehetőséggel rendelkezik a „Marokkó” (két azonos dobókocka) vagy „Nagy Marokkó” (három azonos dobókocka) megszerzéséhez. Az első és a második dobás után a játékos egy vagy két dobókockát a helyén hagyhat majd és a harmadikkal a „Marokkó”-hoz szükséges értéket dobni. A játék az egyes forduló megnyerésére irányul. Győztes az a játékos lesz, aki a „Marokkó”-ban a legnagyobb pontszámot érte el, „Nagy Marokkó”-t dobott vagy a „Nagy Marokó”-ban a legnagyobb pontszámot érte el.

ATLANTA

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

3 db játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

Mindegyik játékos 3 dobási lehetőséggel rendelkezik. A játék célja minél magasabb pontszám elérése. Pontozás: 1 pont a 100-ért, 6 pont a 60-ért, a többi pontok névleges értékükkel számítódnak be.

A játékos minden dobás után megfontolja azt, hogy valamelyik dobókockát kihagyja-e a játékból, vagy a dobását folytatja-e mindegyik dobókockával. Bejegyzésre az utolsó dobást követő összes pontmennyiség kerül majd. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legnagyobb pontszámot sikerült elérnie.

HÁNYRÓL

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

4 db játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék 5 forduló. A játék célja minél több pont megszerzése. A játékos egy fordulóban kétszer dob. Az első dobást két dobókockával hajtja végre. A dobott pontok összege adja azt a számértéket, amelyből kivonja majd a második dobásnál a másik két kockán elért pontszámot. Az eredmény a játékos saját neve alá jegyzi be. Öt forduló után kiértékelést történik majd. Az a játékos nyer, akinek legtöbb pontja vagy legkisebb vesztesége van.

TÍZEZER

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

4 db játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék célja 10 000 pontot elérni vagy túllépni. Az a játékos nyer, akinek elsőként sikerül ezt a számot elérni.

A pontszámítás módja: Egy pont a dobókockán = 100 pont, öt pont a dobókockán = 50 pont, 3x2 pont a dobókockán = 200 pont, 3x3 pont a dobókockán = 300 pont, 3x4 pont a dobókockán = 400 pont, 3x5 pont a dobókockán 500 pont, 3x6 pont a dobókockán = 600 pont, 3x1 pont a dobókockán = 1000 pont, az 1,2,3,4 (2,3,4,5; 3,4,5,6) sorozat értékei = 2 000 pont. Egyéb pontértékek nem kerülnek beszámításra. Mindegyik játékosnak három dobása van és minden dobás után asztalon hagyhat tetszőleges számú dobókockát. Legalább egy dobókockát azonban le kell tennie, akkor is ha az nem előnyös részére.

PÓYKER

5 db játékkocka, papír és ceruza

A játékhoz szükséges:

5 кубиков , карандаш и лист бумаги

Játékszabályok:

A játék kezdetén készítsenek egy olyan táblázatot, amelyben mindegyik játékosnak saját oszlopa van. Jó azt is előre meghatározni, hogy hány forduló lesz a játék – pl. 7 forduló (Tanács: minél kevesebb forduló, a játék annál izgalmasabb, mivel minden dobás fontos lesz majd.) Ez fontos a további taktika szempontjából. Minden fordulóban három dobási lehetőség van. A soron következő játékos valamennyi 5 dobókockával dob majd. A további két dobásnál megfontolja azt, hogy ismét valamennyi dobókockával dob-e, vagy csak néhányat használ-e fel. Mindegyik forduló célja a következő kombinációk megszerzése: az 1,2,3,4,5, sorozat értéke = 20 pont, a 2,3,4,5,6 sorozat értéke = 250 pont, 2 vagy 3 dobókocka azonos pontszámmal = 30 pont + a dobókockák értékei összege, 4 dobókocka azonos pontszámmal = 50 pont + a dobókockák értékei összege. Az a játékos nyer, aki valamennyi forduló összesítése során a legtöbb pontot szerezte.

VABANK

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

5 db játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játék kezdetén a játékosok betétjeikkel bankot alakítanak ki, aminek tartalmaért folyik majd a játék, és egy bankárt választanak, aki vigyáz a játékszabályok betartására. A bankár nem vesz részt a dobásokban. A fordulók száma a résztvevő játékosok számától függ. Mindenegyed dobókockával külön kell dobni. A játékos először az egyik dobókockával dob, majd a másoddal és eldönti, hogy melyik matematikai műveletet használja. Egy forduló során alkalmaznia kell az összeadást, kivonást, szorzást és az osztást de mindegyiket csak egyszer. A számítás befejezése után a harmadik dobókockával dob és megismétli a teljes számítási folyamatot. Példa: Az első dobás eredménye 3, a másodiké 5 pont. A játékos az összeadási műveletet választja $3+5=8$. A harmadik dobás eredménye 6. A játékos a szorzási műveletet választja. $8 \times 6=48$. A negyedik dobás eredménye 1. A játékos az osztási műveletet választja $48:1=48$. Az ötödik dobás eredménye 4 lesz.

Már csak a kivonási művelet marad $48-4=44$. A játékos 44 pontot szerzett. Figyelem! Az eredménynek maradék nélkülinek kell lennie.

A bankot a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyeri meg. Ha a játékosnak nem sikerül maradék nélküli eredményt elérnie, akkor a bank tartalma a bankáré lesz. Minden játékos játéka után új bankárt választanak majd.

VONAL

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

6 db játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játékosok egymás után dobnak. Minden játékos valamennyi 6 dobókockával csak egyszer dob. Dobása előtt bejelenti, hogy mit szeretne beszámítani. Az értékelés során beszámított csoportosítások („bejelentések”): Páratlan – a játékos csak a dobókocka által jelzett páratlan pontokat (1,3,5) számítja be; Páros – a játékos csak a dobókocka által jelzett páros pontokat (2,4,6) számítja be; Sorozatnál – három egymást követő szám = 10 pont, négy egymást követő szám = 15 pont, öt egymást követő szám = 30 pont, hat egymást követő szám = 50 pont; Duplázás – minden kettős számért a játékos 20 pontot kap; minden hármassával jelentkező számért a játékos 30 pontot kap. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja lesz.

MARATON

A játékosok száma nem korlátozott

A játékhoz szükséges:

6 db játékkocka, papír és ceruza

Játékszabályok:

A játékot 6 db játékkockával játsszák. Mindegyik játékos fordulónként háromszor is dobhat. Minden dobás után a szükséges értékekkel rendelkező dobókockákat a helyükön hagyja. A további dobásokat a többi dobókockával hajtja végre. Lehetséges azonban, hogy a dobások során megváltoztatja taktikáját és a további dobásnál ismét valamennyi 6 dobókockát felhasználja majd.

Mindegyik játékosnak a táblázatban egy oszlopa van. A játék vagy szabad jelleggel történik, azaz a bejegyzés a dobás megtörténte után kerül be a táblázatba és a játékos választhat, hová akarja az adott dobást bejegyezni, vagy pedig „felülről lefelé” rendszerben, előírt lépések szerint. Nem teljesített feltételek esetén az ablakok áthúzásra kerülnek. Lehetséges a játékot kétfordulós-ként azaz kötelező és szabadon választott formában megrendezni.

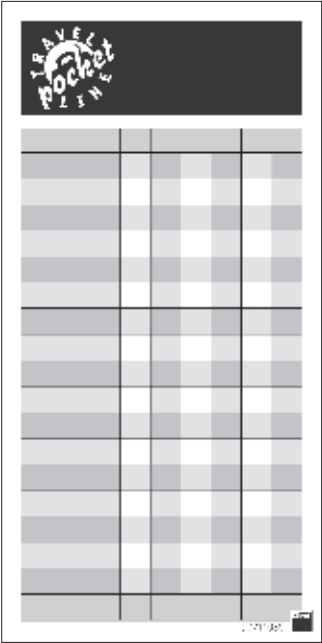
PONTOZÁS:

<i>Egyesek</i>	– csak az egy pont értékű dobások kerülnek beszámításra (az ebben a fordulóban elérhető maximális pontszám 6)
<i>Kettesek</i>	– csak a két pont értékű dobások kerülnek beszámításra
<i>Hármások</i>	– csak a három pont értékű dobások kerülnek beszámításra
<i>Négyesek</i>	– csak a négy pont értékű dobások kerülnek beszámításra
<i>Ötösök</i>	– csak az öt pont értékű dobások kerülnek beszámításra
<i>Hatosok</i>	– csak a hat pont értékű dobások kerülnek beszámításra

KÖZBENSŐ ÖSSZEG – az előző versenyekből származó összegezés

Bónusz – 25 annak a játékosnak kerül hozzáírásra, akinek közbeni összege minimálisan 63 pont

- 1 db kettős* – két db azonos értéket mutató dobókocka pontszáma bejegyzése
- 2 db kettős* – két pár azonos értéket mutató dobókocka pontszáma bejegyzése
- Hármas* – három db azonos értéket mutató dobókocka pontszáma bejegyzése
- Négy azonos*
 - Érték* – négy db azonos értéket mutató dobókocka pontszáma bejegyzése
 - Kisút* – 15 pontot írhat magáénak az a játékos, aki az alábbi sorozattal rendelkezik: 1-2-3-4-5
 - Nagyút* – 25 pontot írhat magáénak az a játékos, aki teljes sorozattal rendelkezik: 1-2-3-4-5-6
 - Piramis* – minden pont bejegyzésre kerül, ha sikerült kialakítani a következő összeállítást:
„1 db külön dobókocka, 1 db kettős és 1 db hármas”
- Esély* – itt be lehet jegyezni bármelyik dobás eredményét, amit nem lehet másként bejegyezni (ez a lehetőség nagy pontszám esetén alkalmazható).
- Játék* – az ezen dobás pontszámától függetlenül a JÁTÉK mezőbe 50 pont kerül bejegyzésre, ha valamennyi dobókockán azonos érték van.*



ÖSSZEGEZÉS – az a játékos nyer, akinek végösszege a legnagyobb pontszámú.