

JOCURI CU ZARURI

Succesul în jocurile cu zaruri depinde în mare parte de noroc. Astfel, aceste jocuri sunt potrivite pentru adulți care le pot juca cu copii. În acest caz copii au aceleași șanse cu adulții. Cele mai multe jocuri cu zaruri sunt potrivite pentru copii de peste 6 ani. Pentru cele mai multe jocuri sunt necesare o coală de hârtie și un pix.

SWING

Număr de jucători nelimitat

Echipament: 1 zar

Regula jocului:

Fiecare jucător aruncă de 7 ori unul după altul. Punctele din prima și a doua aruncare sunt adunate, punctele din al treilea aruncare vor fi deduse, punctele din al patrulea aruncare adunate, iar din al cincilea deduse, din al șaselea adunate, și din al șaptelea deduse din totalul de puncte. Cel care are cele mai multe puncte în total, câștigă.

INSEAMNA TREI

Număr de jucători nelimitat

Echipament: 1 zar

Regula jocului:

Jocul este jucat de un număr arbitrar de ture. Cel care aruncă 3, este eliminat din joc. Jucătorul care va avea cele mai multe puncte la sfârșitul jocului, este câștigătorul.

SAISPREZECE

Număr de jucători nelimitat

Echipament: 1 zar, chibrituri sau alte semne

Regula jocului:

La începutul jocului jucătorii trebuie să pregătească de două ori mai multe chibrituri decât numărul de jucători plus unu. De exemplu cu 4 jucători se pregătesc 9 chibrituri, care sunt așezate la mijlocul mesei. În fiecare tură scopul este de a ajunge cât mai aproape de numărul 16. Cea mai bună sumă de puncte este 15. Primele două aruncări sunt fără risc, deoarece totalul celor două aruncări nu poate depăși 12. După aceste prime aruncări jucătorul poate decide dacă dorește să mai arunce, sau nu. Dacă decide să arunce din nou, trebuie să arunce de două ori. Această regulă se aplică pentru orice următoare aruncare. Atenție! Dacă un jucător a aruncat mai mult de 15, el este automat eliminat din joc. Dacă a aruncat mai puțin de 16, atunci acest total este notat și urmează jucătorul următor. Dacă nici un jucător nu a fost eliminat din joc, câștigă jucătorul care are cele mai multe puncte (dar mai puțin decât 16). Dacă jucătorii au același număr de puncte, pierde cel care a obținut aceste puncte prima dată. Jucătorul care a pierdut într-un fel sau altul, primește un chibrit și începe tură următoare.

Dupa ce toate chibriturile au fost impartite, numai jucatorii care au obtinut chibrituri continua jocul. Cel care pierde o tura, primeste un chibrit de la cel care a castigat jocul. Jucatorul care obtine toate chibriturile, pierde jocul.

COADA CALULUI

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 1 zar, chibrituri sau coala de hartie si pix

Regulile jocului:

Fiecare jucator va aseaza in fata sa, sau va desena o coada de cal (figura 1). Prima linie din coada respectiva este realizata din 6 chibrituri, al doilea din 5, al treilea din 4 s.a.m.d. Jucatorii arunca unul dupa celalalt. Un jucator intotdeauna trebuie sa elimine chibrituri din coada calului din randul al carui numar este egal cu numarul aruncat. Cel care reuseste sa-si consume chibriturile din coada sa mai repede, castiga.



JOC DE 6

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 1 zar

Regulile jocului:

Unul dintre jucatori deseneaza o tabla cu 6 randuri pentru numere de la 1 la 6 si cu numarul de coloane egale cu numarul total de jucatori. Jucatorii dau cu zarul unul dupa altul. Dupa ce fiecare jucator a aruncat cu zarul, conducatorul jocului introduce numarul aruncat de fiecare in parte in tabelul desenat, dar jucatorul poate decide in care din randuri. Numarul punctelor aruncate vor fi inmultite cu numarul randului si rezultatul va fi introdus in tabel. Daca cineva arunca 6 si acesta este inscrisa in randul 6, acesta va insemna 36 de puncte inscrise, dar daca acesta va fi trecut in randul 1, acesta va insuma numai 6 puncte. Fiecare rand poate fi utilizat o singura data. Dupa cele 6 ture, punctele sunt adunate, si castiga cel care a realizat mai multe puncte.

PORTAVION

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 1 zar, chibrituri sau coala de hartie si pix

Regulile jocului:

In primul rand se deseneaza un portavion mare (vezi imaginea) care va fi impartita in 5 sectii. Nacela portavionului va fi al saselea. Acesta este spatiul de incarcare. Dupa acesta fiecare jucator primeste cate 6 chibrituri.

Jucatorii arunca cu zarul unul dupa celalalt. Jucatorul care a aruncat de la 1 la 5, va aseza un chibrit in sectia potrivita a portavionului. Daca in sectia respectiva exista deja un chibrit, el va obtine acesta si nu trebuie sa aseze alt chibrit. Jucatorul care arunca 6 trebuie sa aseze un chibrit din rezerva sa, deoarece nacela poate sa contina un numar nelimitat de chibrituri.



Jucatorul care nu mai are chibrituri este eliminat din joc. Jucatorul care ramane ultimul in joc, castiga. El obtine toate chibriturile din nacela.

CEL MAI MARE NUMAR DE CASE

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 1 zar, coala de hartie si pix

Regulile jocului:

Scopul jocului este de a arunca cele mai mari trei numere. Fiecare jucator poate arunca de trei ori. Dupa ce fiecare a aruncat de trei ori, jucatorul trebuie sa-si exprime ca numerele aruncate de el ce pozitie au in numarul casei.

SAPTELE VESEL

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 2 zar, chibrituri sau coala de hartie si pix

Regulile jocului:

La inceput se deseneaza tabla de joc dupa poza. Spatiile individuale trebuie sa fie destul de mari pentru ca fiecare jucator sa-si poate aseza pariul in interiorul acestuia. Fiecare jucator primeste acelasi numar de chibrituri. Unul din jucatori va fi banca si obtine zarul. Acest jucator va juca impotriva tuturor celorlalti. Jucatorii isi fac pariuri inainte ca oricine sa arunce cu zarul. Dupa acesta banca va arunca cu zarul. Daca totalul punctelor aruncate este egal cu numarul din partea stanga a tablei, banca castiga toate pariurile din aceasta parte, incluzind si pariul pe numarul 7. Dupa acesta el trebuie sa plateasca dublul pariului din partea din dreapta. Daca insa totalul punctelor este egal cu un numar din dreapta, banca primeste toate pariurile din aceasta parte, si plateste dublul pariurilor din partea stanga. Daca banca arunca 7, el primeste toate pariurile din ambele parti. Insa el trebuie sa plateasca de trei ori suma pentru cel care a facut pariu pe 7.

Dupa fiecare plata, pariurile se innoiesc. Cel care nu mai are chibrituri, pica din joc.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

TOTUL SAU NIMIC

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 1 zar, coala de hartie si pix

Regulile jocului:

Scopul jocului este de a obtine 301 de puncte. Primul jucator incepe jocul, arunca zarul. Punctele se insumeaza, iar jucatorul poate sa dea cu zarul de cate ori doreste. Oricand doreste sa se opreasca, punctele lui se vor nota si va urma jucatorul urmator. Punctele sunt urmatoarele: 5=50 puncte, numerele 2, 3, 4, 6 sunt neschimbate.

Atentie! Cand un jucator arunca 1, el trebuie sa se opreasca, si toate punctele ei se vor anula. Primul care obtine 301 de puncte va castiga jocul.

UNSPREZECE PIESE AURII

Pentru 3 jucatori

Echipament: 3 zaruri, 11 chibrituri

Regula jocului:

În mijlocul mesei sunt asezate cele 11 chibrituri iar jucatorii încep aruncarea cu zaruri unul după celălalt. Dacă jucatorul aruncă mai puțin de 11, el va lua 2 chibrituri. Dacă el va arunca mai mult de 11, adversarii săi vor lua câte un chibrit. Dacă el aruncă exact numărul de 11, nimeni nu ia din chibrituri. Ultimul chibrit revine celui care a aruncat cel mai mare număr. Castiga jucatorul care are cele mai multe chibrituri.

SUTA RAPIDA

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 3 zaruri, coala de hartie și pix

Regulile jocului:

Scopul jocului este de a obține 100 de puncte în cel mai scurt timp. Jocul are două parti. În prima fază se joacă numai cu un zar. Jucatorul care a aruncat 6 poate trece la faza a doua, unde se aruncă cu trei zaruri. Punctele obținute sunt adunate și notate. Cel care poate să adune exact 100 de puncte, castiga. Dacă jucatorul adună mai multe puncte după ultima aruncare, acesta nu va fi adunată la punctele sale, și va încerca să arunce în tura următoare.

CASTIGA CU TREI

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 3 zaruri, coala de hartie și pix

Regulile jocului:

La începutul jocului fiecare jucător primește trei chibrituri. Scopul jocului este de a elimina cât mai repede toate chibriturile. Numerele importante în acest joc sunt: 3, 10 și 11. Jucatorul în fiecare tură poate să parieze pentru un număr. El poate alege una dintre numerele 10 și 11, iar în cazul în care a aruncat exact numărul ales, el poate să elimine una din rezerva de chibrituri. Dacă însă alege varianta cu numărul 3, și reușește acest număr, el poate scăpa de toate chibriturile. Dacă nu aruncă punctele necesare, va urma jucatorul următor. Castiga cel care ramâne fără chibriturile în cel mai scurt timp.

CASTIGA CU CELE MAI MULTE

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 4 zaruri, coala de hartie și pix

Regulile jocului:

Acest joc se joacă în 5 ture. Scopul este de a aduna cât mai multe puncte. Fiecare jucător aruncă de două ori cu zarurile într-o tură. În prima rundă se vor folosi numai două zaruri. Numărul total de puncte va constitui numărul din care va

incepe deducerea punctelor aruncate in runda a doua. Jucatorul noteaza rezultatul. Dupa cele 5 ure se realizeaza clasificarea. Jucatorul cu cele mai multe puncte ramase sau cele mai putine pierdute, castiga.

POKER

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 5 zaruri, coala de hartie si pix

Regulile jocului:

La inceputul jocului se deseneaza un tabel unde fiecare jucator are cate o coloana. Este recomandat sa se determina inca de la inceput numarul maxim de ture – de exemplu jocul va avea 7 ture (recomandare: cu cat jocul are mai putine ture, cu atat este mai excitant, deoarece fiecare aruncare conteaza). Tac-tici importante: in fiecare tura jucatorii vor arunca de trei ori. Jucatorul poate arunca cu toate cele 5 zaruri. La aruncarea urmatoare el poate decide sa-si foloseasca toate zarurile sau mai putine. In fiecare tura se va incerca obtinerea urmatoarelor combinatii: 1,2,3,4,5 = 20 puncte, 2,3,4,5,6 = 250 puncte, 2 si 3 zaruri de aceeasi numere = 30 puncte + numarul total aruncat, 4 numere cu aceeasi puncte = 50 puncte + totalul aruncat. Jucatorul care a obtinut cele mai multe puncte castiga.

VABANK

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 5 zaruri, coala de hartie si pix

Regulile jocului:

La inceput jucatorii pun pariurile lor in banca, acesta va constitui miza pentru care se vor intrece. Dupa acesta va incepe jocul, si se alege jucatorul care va reprezenta banca si verifica jocul. Bancherul nu va arunca cu zarurile. Numarul de ture depinde de numarul de jucatori. Fiecare zar se arunca separat. Un jucator arunca un zar, dupa care al doilea zar, s.a.m.d. dupa care el decide ce functii matematice va utiliza. In cursul unei ture el trebuie sa foloseasca toate functiile matematice, precum: adunarea, scaderea, inmultirea si impartirea. Dupa ce a facut calculul, el va arunca cu al treilea zar si va repeta procedura.

Exemplu: prima aruncare este 3, al doilea 5. jucatorul poate decide sa le adune: $3+5=8$. La al treilea aruncare apare 6. Jucatorul decide sa le inmulteasca $8 \times 6=48$. Urmatoarea aruncare este 1. Jucatorul decide ca sa foloseasca impartirea: $48:1=48$. Iar ultimul numar aruncat va fi 4. Numai deducerea ramanand, rezultatul va fi: $48-4=44$. Jucatorul obtine 44 puncte.

Atentie! Rezultatele trebuie obtinute fara rest. Suma depusa la banca va fi castigata de jucatorul care la final are cele mai multe puncte. Daca rezultatele au rest, banca ramane la bancher.

CINCI

Numar de jucatori nelimitat

Echipament: 3 zaruri, coala de hartie si pix

Regulile jocului:

În acest joc număr important este 5. La început fiecare jucător va depune pariurile la banca. Fiecare jucător are 5 posibilități, în care va încerca să obțină un număr total divizibil cu 5 (fără rest). Aruncările individuale se adună. Dacă un jucător nu poate obține numărul necesar în cinci aruncări, el va da zarurile mai departe. Dacă un jucător a reușit să atingă un astfel de număr, el poate decide dacă se oprește sau merge mai departe. Dacă se oprește, urmează jucătorul următor.

Exemplu: jucătorul a acumulat 15 puncte după primele 3 aruncări ($15:5=3$). El va avea trei de 5.

Jucătorul următor trebuie să obțină minim tot acest număr din primele trei aruncări. Dacă însă el dorește să castige, trebuie să obțină un număr mai mare de treiuri (de exemplu 20) sau un număr divizibil cu 5 în mai puține aruncări. După ce toți jucătorii au aruncat cu zaruri, se începe clasificarea. Banca aparține celui care are cele mai bune rezultate. Dacă doi jucători au aceleași rezultate, banca este împartită între ei.

MOROCCO

Număr de jucători nelimitat

Echipament: 5 zaruri

Regulile jocului:

Fiecare jucător are trei șanse de a arunca "Morocco" (adică două zaruri să aibă același număr de puncte) sau "Marea Morocco" (dacă toate cele trei zaruri sunt aceleași). După prima și al doilea aruncare, jucătorul poate să arunce numai cu una sau două zaruri, iar celălalt să rămână cu numărul aruncat inițial. Se joacă în ture individuale pentru câștigare. Câștigă cel care are cel mai mare "Morocco" sau "Marea Morocco".

ATLANTA

Număr de jucători nelimitat

Echipament: 3 zaruri, coală de hârtie și pix

Regulile jocului:

Fiecare jucător aruncă cu zaruri de trei ori. Scopul jocului este de a obține cât mai multe puncte.

Valoarea aruncărilor: $1 = 100$ puncte, $6 = 60$, restul își menține valoarea.

După fiecare aruncare jucătorul poate decide dacă pune deoparte un zar, sau continuă să arunce cu toate zarurile. Totalul punctelor este notat. Câștigă cel care adună cele mai multe puncte după 7 ture.

MARATHON

Număr de jucători nelimitat

Echipament: 6 zaruri, coală de hârtie și pix

Regulile jocului:

În joc se folosesc 6 zaruri. Într-o tură jucătorii pot arunca de maxim trei ori. La fiecare aruncare el pune deoparte acele zaruri care îi sunt necesare. După această jucătorul va folosi restul de zaruri. Poate să se întâmple, ca un jucător într-o tură să se răzgândească și să înceapă să arunce din nou cu toate zarurile. La începutul jocului se desenează o tablă cu coloane pentru fiecare jucător. Jocul se poate juca liber, adică numerele adunate se scrie în tabel oriunde dorește jucătorul, sau de sus în jos, în ordine prestabilită.

CONDITII

Unu	= numai zarurile cu numărul 1 sunt numărate (maxim 6 într-o tură)
Doi	= numai zarurile cu numărul 2 sunt numărate
Trei	= numai zarurile cu numărul 3 sunt numărate
Patru	= numai zarurile cu numărul 4 sunt numărate
Cinci	= numai zarurile cu numărul 5 sunt numărate
Sase	= numai zarurile cu numărul 6 sunt numărate
INTERTOTAL	= total intermediar al turilor terminate
Bonus	= 25, dacă jucătorul a obținut minim 63 de puncte
1 Pereche	= punctele obținute după două zaruri identice
2 Perechi	= punctele obținute după două perechi de zaruri identice
Trei identice	= punctele obținute după trei zaruri identice
Patru identice	= punctele obținute după patru zaruri identice
Quint mic	= 15 puncte pentru un sir de 1-2-3-4-5
Quint mare	= 25 puncte pentru un sir de 1-2-3-4-5-6
Piramida	= puncte dintr-un set: 1 zar, 1 pereche, 1 set de trei identice
Sansa	= număr de puncte dintr-o aruncare, cu numere care nu se include în nici o categorie
Joc	= 50 puncte dacă toate zarurile au același punct
TOTAL	= cel care are cele mai multe puncte, câștigă



DinoToys s.r.o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

Importat și distribuit de:
SC. PEAK TOYS SRL.
str. Traian Vuia nr. 232
400397 Cluj-Napoca, Romania
tel: 0264-434.083, fax: 0264-483.044
email: info@peaktoys.ro
www.peaktoys.ro