

KLASISKĀS METAMO KAULIŅU SPĒLES

Vairākām spēlēm Jums būs nepieciešami zīmulis un lapiņa pierakstiem.

Žetonu vietā var izmantot sērkociņus.

BANKA

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš

Spēles noteikumi.

Katrs spēlētājs saņem 5 žetonus un met kauliņus trīs reizes pēc kārtas. Spēlētājs, kurš uzmet vislielāko punktu skaitu (summā) kļūst par raunda uzvarētāju un noliek vienu žetonu bankā. Spēlētājs, kurš tādā veidā ir ticis prom no visiem žetoniem, kļūst par visas spēles uzvarētāju un saņem visus žetonus no bankas.

ŠŪPOŠANĀS

spēlētāju skaits ir neierobežots Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš

Spēles noteikumi.

Katrs spēlētājs pēc kārtas vienu reizi met kauliņu. Katram spēlētājam punkti, kas tiek uzmeti 1. un 2. metienā summējas, punkti, kas tiek uzmeti 3. metienā tiek atskaitīti no iepriekšējās summas, 4. metienā- summējas, 5. metienā- tiek atskaitīti, 6. metienā- summējas, 7. metienā- tiek atskaitīti. Spēlētājs, kuram spēles beigas ir visvairāk punktu, kļūst par spēles uzvarētāju.

SLIKTAIS TRIJNIEKS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš

Spēles noteikumi.

Spēlei ir neierobežots raundu skaits. Spēlētājs, kas uzmet trīs punktus iziet no spēles. Spēlētājs, kuram spēles beigas ir visvairāk punktu, kļūst par spēles uzvarētāju.

SEŠPADSMIT

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš, sērkociņi vai žetoni

Spēles noteikumi.

Spēles sākumā spēlētājiem ir jāsagatavo tādu sērkociņu (žetonu) skaitu, kas divreiz pārsniedz spēles dalībnieku skaitu un vēl vienu lielu sērkociņu. Piemēram, 4 spēlētājiem ir nepieciešami 9 sērkociņi. Tie ir jānoliek galda vidū. Spēles mērķis ir katrā spēles raunda iegūt punktu skaitu maksimāli tuvu skaitlim 16. Tātad labākais punktu skaits, ko var iegūt ir 15. Metot kauliņu pirmās divas reizes nepastāv nekāda riska, jo maksimālais punktu skaits, ko var uzmet ir 12. Pēc pirmā dubulta metiena spēlētājam ir jāizlemj vai mest kauliņu vēlreiz. Ja viņš nolēma turpināt spēli, tad viņam ir jāmet kauliņš vēl divas reizes pēc kārtas. Šie noteikumi attiecas arī uz jebkuru nākamo

metienu. Uzmanību! Ja spēlētājs uzmet vairāk par 15, tad viņš iziet no spēles un zaudē šo raundu. Ja spēlētājs uzmet mazāk par 16, tad viņš pieraksta savus punktus un nākamais spēles dalībnieks turpina spēli. Ja neviens no spēlētājiem nav izgājis no spēles, tad tas, kuram ir mazāks punktu skaits zaudē šo raundu. Ja vairākiem spēles dalībniekiem raunda beigās ir vienāds punktu skaits, tad zaudē tas, kurš pirmais uzmeta vismazāko punktu skaitu. Spēlētājam, kas izkrita no spēles vai zaudēja raundu, ir jāpaņem viens sērkociņš un jāsāk nākamais raunds. Pēc tam kad visi sērkociņi, kas atradās galda vidū ir beigušies, spēle turpinās un spēlētājs, kas zaudē raundu saņem sērkociņu no spēlētāja, kas ir šī raunda uzvarētājs. Spēlētājs, kam spēles beigās uz rokām ir visi sērkociņi zaudē visu spēli.

GOVS ASTE

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš, sērkociņi (žetoni) vai zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Katrs spēlētājs noliek (no sērkociņiem uztaisīto) vai uzzīmē sev priekšā „govs asti”. Pirmais astes aplis sastāv no 6 sērkociņiem, otrais- no piecām, trešais- no 4 utt.

Spēlētāji pēc kārtas met kauliņu. Spēlētājs katru reizi izsvītro vai ņem prom tik sērkociņu, cik viņš ir uzmetis punktu. Rinda, kas jau tika izsvītota, nevar tikt izsvītota vēlreiz. Spēles dalībnieks, kas pirmais izņem prom (izsvītro) visas rindas, t.i. tiec valā no govs astes, kļūst par spēles uzvarētāju. Ja spēlē tiek izmantoti sērkociņi, tad spēlētājs, kā balvu saņem sērkociņus, kas palika uz galda.

Spēle var tikt mainīta ņemot prom tikai tos sērkociņus, kas atrodas tanī apla daļā, kas atbilst uzņemtam punktu skaitam.



SPĒLE AR SEŠI

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš

Spēles noteikumi.

Viens no spēlētājiem uzzīmē tabulu no sešām rindām, kas domāti skaitļiem 1-6 un vienu stabiņu katram spēlētājam. Spēlētāji met kauliņu pēc kārtas. Pēc katra metiena spēles vadītājs pieraksta punktu skaitu katram spēlētājam atbilstošajā stabiņā, bet kurā rindā- to spēlētājs izvēlas pats. Uzņemtais punktu skaits tiek reizināts ar rindas numuru un pierakstīts attiecīgajā ailē. Ja ir uzņemti 6 punkti, tad 6. rindā tie atnesīs 36 punktus, bet pirmajā rindā- tikai sešus. Pēc sešiem raundiem, punkti summējas kopā un spēlētājs, kuram ir visvairāk punktu, kļūst par spēles uzvarētāju.

DIRIŽABLIS

spēlētāju skaits ir neierobežots

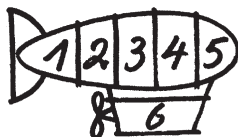
Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš, sērkociņi vai žetoni, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Vispirms tiek uzzīmēts liels dirižablis (skat. zīmējumu), kas tiek sadalīts 5 daļās. Piekaru grozam tiek piešķirts numurs 6. Šī vieta ir domāta kravaī.

Katrs spēlētājs saņem 6 sērkociņus. Spēlētāji met kauliņu pēc kārtas. Spēlētājs uzņem 1-5 punktus



noliek sērkociņu atbilstošajā laukumā. Ja uz šī laukuma jau ir sērkociņš, spēlētājs var to paņemt un atstāt sev. Ja spēlētājs uzmet 6, tad viņš jebkurā gadījumā drīkst nolikt sērkociņu piekaru grozā, jo tā var izturēt jebkuru sērkociņu daudzumu. Spēlētājs, kuram nepaliek sērkociņu izstājās no spēles. Spēlētājs, kas pēdējais paliek spēlē ir spēles uzvarētājs. Viņš var paņemt visus sērkociņus no groza kā balvu.

LIELO PUNKTU MĀJA

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēles mērķis ir ierakstīt pēc iespējas lielāko trīszīmju skaitli. Katram spēlētājam ir trīs metieni. Pēc katra uzmetiena, uz kauliņa iegūto skaitli, ieraksta vēlāmā vietā trīszīmju skaitli (piem. uzmes-ts cipars 6, to var ierakstīt šajās vietās XX6 vai X6X, vai 6XX). Tas kurš ierakstīs vislielāko skaitli, tas ir uzvarētājs

VISU VAI NEKO

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēles mērķis ir iegūt 301 punktu. Spēlētājs uzsāk spēli metot kauliņu. Viņš summē kopā punktus, ko uzmet. Spēlētājs viena gājiena laikā drīkst mest kauliņu tik reizes, cik vēlas. Kad spēlētājs vēlas pabeigt savu gājienu, viņš pieraksta punktus un spēli turpina nākamais spēlētājs. Punkti tiek skaitīti sekojoši: 5= 50 punkti, skaitļiem 2, 3, 4, 6 ir viņu pašu vērtība. Uzmanību! Ja spēlētājs uzmet 1, tad viņam vairs nedrīkst mest kauliņu un visi punkti, ko viņš saņēma tiek anulēti. Spēlētājs, kas pirmais iegūst 301 vai vairāk punktu ir spēles uzvarētājs.

DIVDESMIT VIENS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēles mērķis ir uzmet 1-2-3-4-5-6 punktus pēc kārtas. Katrs spēlētājs sava gājiena laikā izdara 6 metienus. Spēlētājs, kas pirmais veiksmīgi uzmet sešus skaitļus pēc kārtas (kas kopā ir 21 punkts), kļūst par spēles uzvarētāju.

ACS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēles nosaukums ir balstīts uz labi pazīstamas karšu spēles. Katrs spēlētājs met kauliņu tik reizes, kamēr punktu summa sasniedz 21. Spēlētājs, kas pārsniedza šo limitu izstājās no spēles. Ja spēlētājs meta četras reizes, viņam ir jāmet arī piekto, pat ja viņš jau ir uzmetis 21 punktu. Spēlētājs, kas uzmet 21 punktu ir uzvarētājs. Ja dažiem spēlētājiem uzmeta 21 punktu, tad uzvar tas, kurš uzmeta šo punktu skaitu izdarot mazāk metienu.

SVĪTROŠANA

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

1 metamais kauliņš, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēles sākumā katrs spēlētājs raksta skaitļus no viens līdz seši uz savas lapiņas. Tad spēlētāji pēc kārtas met kauliņu. Spēlētājs uzmetot kādu skaitli, izvītro to pašu skaitli no savas lapiņas. Ja spēles gaitā spēlētājs uzmet skaitli, ko viņš jau ir izvītrojis, viņš izvītro šo skaitli uz kaimiņa lapiņas, kas atrodas pa labi vai pa kreisi. Ja kaimiņš jau ir izvītrojis šo skaitli, tad spēlētājam nav citas izejas ka pierakstīt šo skaitli uz savas lapiņas vēlreiz. Spēlētājs, kas pirmais izvītro visus skaitļus no savas lapiņas ir spēles uzvarētājs.

LIELAIS SEPTITNIEKS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

2 metamie kauliņi, žetoni, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Vispirms tiek zīmēts spēles plāns (skat. zīmējumu). Laukumiem ir jābūt tik lieliem, lai dažu spēlētāju likmes varētu tikt tur izvietoti. Katrs spēlētājs saņem vienādu žetonu skaitu. Viens spēlētājs paņem kauliņus un žetonu kasti. Šis spēlētājs spēle pret visiem citiem. Spēlētāji pirms katra metiena izdara likmes. Viņi drikst likt jebkuru žetonu daudzumu uz laukuma. Kad visas likmes ir izdarītas, baņķieris met kauliņus. Ja punktu skaits atbilst skaitlim, kas ir spēles plāna kreisajā pusē, baņķieris saņem visus žetonus, kas tur atrodas, ieskaitot žetonus uz skaitļa 7. Tad viņam ir jāizmaksā visas likmes, kas atrodas spēles plāna labajā pusē, dublējot pamatlikmes. Ja baņķieris uzmet punktu skaitu, kas atbilst skaitlim, kas atrodas spēles plāna labajā pusē, tad viņš saņem visus žetonus, kas tur atrodas, ieskaitot žetonus uz skaitļa 7. Tad viņam ir jāizmaksā visas likmes, kas atrodas spēles plāna kreisajā pusē, dublējot pamatlikmes. Ja baņķieris uzmet 7 punktus, tad viņš saņem žetonus no spēles laukuma abām pusēm. Bet viņam ir jāizmaksā likmes, kas tika darīti uz 7 (trīskāršojot tās). Pēc katras izmaksas spēlētāji atkal izdara likmes. Spēlētāji, kam vairs nav žetonu izstājas no spēles.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

SIMTS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

2 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēlētāji pēc kārtas met 2 kauliņus vienlaicīgi. Punktu skaits tiek summēts un pierakstīts. Ja kāds uzmet pāri (piemēram divus divniekus), tad punkti tiek reizināti: $2 \times 2 = 4$, $4 \times 4 = 16$, $1 \times 1 = 1$. Spēlētājs, kas pirmais iegūst 100 vai vairāk punktu ir spēles uzvarētājs.

VIENPADSMIT GULDEŅI

spēlētāju skaits- 3

Jums būs nepieciešams:

3 metamie kauliņi, 11 sērkokčiņi vai žetoni

Spēles noteikumi.

Spēle ir domāta 3 spēlētājiem. 11 žetonus noliek spēles norises centrā un spēlētāji sāk pēc kārtas mest kauliņus. Ja spēlētājs uzmet mazāk par 11 punktiem, viņš saņem 2 žetonus. Ja viņa punktu skaits ir lielāks par 11, tad katrs no spēlētājiem saņem vienu žetonu. Ja tiek uz mesti 11 punkti, tad neviens neko nesāņem. Spēlētājs, kas uzmet visvairāk punktu saņem pēdējo žetonu. Spēlētājs, kuram ir visvairāk žetonu ir spēles uzvārtētājs.

"MACHACEK"

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

2 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēlētāji met kauliņus pēc kārtas pulksteņa radītāja virzienā. Spēlētājs sava gājiena laikā met 2 kauliņus tā, lai citi spēlētāji neredzētu, ko viņš uzmeta. Pēc metiena viņš skaļi pasaka cik punktu viņš ir uzmetis. Šim punktu skaitam obligāti jābūt lielākam par punktu skaitu, ja tāds ir, ko nosauca iepriekšējais spēlētājs. Tas nozīmē ka pat ja uzņemtais skaitlis ir mazāks, viņam tik un tā jāpasaka lielāko skaitli par to kurš bija līdz šim. Viņš aizsedz ar roku kauliņus un gaida nākamā spēlētāja atbildi. Tam spēlētājam ir divi varianti kā rīkoties: **pieņemt izaicinājumu

Ja spēlētājs pieņem izaicinājumu, tad kauliņi tiek atklāti. Ja nosauktais skaitlis sakrīt ar uzņemto, tad spēlētājs kurš pieņēma izaicinājumu saņem soda punktu. Bet ja skaitļi nesakrīt, tad soda punktu saņem tas kurš pateica nepareizu skaitli. Pie šā varianta nākamam spēlētājam veicot gājieni nav vajadzības teikt lielāko skaitli par to kas bija iepriekš nosaukts. **uzmest lielāko skaitli.

Ja spēlētājs negrib pieņemt izaicinājumu, tad viņš paņem kauliņus un uzmet tos, mēģinot pārspēt iepriekš nosaukto skaitli. Šajā gadījumā viņam būs jānosauca lielāko skaitli kas bija iepriekš nosaukts, pat ja viņam ir uzņemts mazāks.

Spēlētājs kurš savāc 5 soda punktus izstājas no spēles.

Kā skaitīt punktus:

legūto skaitli vienmēr nolasa no uzņemta kauliņa lielākas vērtības, t.i. uz viena kauliņa ir uz mesti divi punkti, uz otrā pieci, tad skaitlis ir 52. Tātad mazākais uzņemtais skaitlis ir 32, bet lielākais 65. Apači- kad tiek uzņemts vienāds skaitlis uz abiem kauliņiem, tad spēlētājs paziņo ka viņam ir Apači (piem. uz mesti divi piecinieki, spēlētais paziņo „pieci Apači”). Lielākais uzņemtais skaitlis ir „Machachek”, tie skaitļi ir 66 un 21. Nākamais spēlētājs nevar uzņemst vairāk par „Machachek” un automātiski saņem soda punktu.

ĀTRAIS SIMTNIKS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

3 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk iegūt 100 punktus. Sava gājiena laikā spēlētājs met kauliņu tikai vienu reizi. Spēlei ir divas daļas. Pirmajā daļā tiek mests tikai viens kauliņš. Spēlētājs, kurš

uzmet sešinieku tiek pie otrās spēles kārtas. Otrajā kārtā tiek mesti 3 kauliņi. Uzmesti skaitļi summējas kopā un tiek ierakstīti. Spēlētājs, kurš pirmais savāc 100 punktus ir uzvarētājs. Ja spēlētais pēdējā metienā uzmet lielāko skaitli par nepieciešamo, lai sasniegtu tieši 100 punktus, tad punkti netiek skaitīti un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

TRIJNIEKAM

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

3 metamie kauliņi, sērkociņi vai žetoni

Spēles noteikumi.

Spēles sākumā katrs spēlētājs saņem 3 žetonus. Spēles mērķis ir tikt vaļā no žetoniem, cik ātri tas ir iespējams. Svarīgi šīs spēles cipari ir: 3, 10, 11. Spēlētājs pirms metiena saka kuru skaitli viņš grib uzmet. Ja pieteikts un uzmests skaitlis sakrīt, tad spēlētājs liek malā vienu žetonu. Ja pieteikts un uzmests skaitlis ir 3, 10, 11, tad spēlētājs ir uzvarētājs. Ja pieteikts un uzmests skaitlis atšķiras, tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja. Tas spēlētājs, kam nebūs neviena žetona, kļūs par spēles uzvarētāju.

JO MAZĀK, JO LABĀK

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

3 metamie kauliņi, sērkociņi vai žetoni Spēles noteikumi.

Katrs spēlētājs met visus kauliņus vienlaikus. Tas kurš uzmetīs mazāku skaitļu summu tas ir uzvarētājs un saņem žetonu no bankas. Tas kurš pirmais savāks 5 žetonus ir uzvarētājs.

NODEVĪGAIS NUMURS VIENS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

3 metamie kauliņi

Spēles noteikumi.

Pirmais spēlētājs met 3 kauliņus, katrs spēlētājs sava gājiena laikā met tikai vienu reizi. Ja izkrit skaitlis 1, tad spēlētājs to kauliņu izņem no spēles atstāj sev un spēle turpinās ar diviem kauliņiem. Kad paliek viens kauliņš un uz tā ir izkritis vieninieks, tad tas spēlētājs iziet no spēles un spēli turpina atkal ar trim kauliņiem. Spēle turpinās kamēr paliks tikai 1 spēlētājs un tas kurš paliks būs uzvarētājs.

PIECINIEKS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

3 metamie kauliņi, sērkociņi vai žetoni

Spēles noteikumi.

Skaitlis 5 ir nozīmīgs šajā spēlē. Katrs spēlētājs spēles sākumā novieto bankā pa vienam žetonam. Katram spēlētājam sava gājiena laikā ir 5 metieni, kura laikā viņš mēģina iegūt skaitli, kurš dalās uz 5. Uzmestie punkti tiek skaitīti kopā. Ja spēlētājs neiegūst nepieciešamo skaitli, pēc 5 metiena, tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja. Ja vienā no metieniem viņš iegūst nepieciešamo skaitli, viņš var vairs nemest kauliņus. Tad nākamais spēlētājs turpina spēli.

Piemēram: spēlētājs uzmetis 10 punktus ($10:5=2$) trešajā metienā. Viņš to paziņo citiem spēlētājiem pasakot „piecinieks divniekā”. Nākamā spēlētāja mērķis ir iegūt, vismaz, tādu pašu skaitli ar trešo metienu, ja viņš grib vinnēt, tad ir jāuzmet trešajā metienā lielāku skaitli kurš dalās uz 5 (piem.20) vai iegūt dalāmo uz pieci skaitli ar mazāku metienu skaitu. Pēc tam, kad visi bija metuši kauliņus, sākas vērtēšana. Spēlētājs ar labāko rezultātu savāc likmes bankā. Ja ir vairāki spēlētāji ar vienādu rezultātu, tad banka tiek dalīta to starpā.

MOROCCO

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

3 metamie kauliņi

Spēles noteikumi.

Katram spēlētājam ir 3 mēģinājumi lai iegūtu „Morocco” (diviem kauliņiem ir vienāds punktu skaits), vai „Big Morocco” (trim kauliņiem ir vienāds punktu skaits). Pēc pirmā vai otrā metiena spēlētājs var atstāt uz laukuma vienu vai divus kauliņus lai iegūtu „Morocco”. Spēlētājs, kurš iegūst „Big Morocco” ir uzvarētājs. Ja tāda nav, uzvar spēlētājs, kuram ir „Morocco”.

ATLANTA

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

3 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Katram spēlētājam ir 3 metieni, viena gājiena laikā. Spēles mērķis ir iegūt pēc iespējas lielāku punktu skaitu.

Punkti: 1 punkts uz kauliņa- 100 punkti

2,3,4,5 punkti uz kauliņa, attiecīgi- 2,3,4,5 punkti

6 punkti uz kauliņa- 60 punkti

Pēc katra metiena spēlētājs apdomā kurus kauliņus atstāt vai mest visus no jauna. Pēc trešā metiena tiek summēti punkti, kas ir uz mesti un summa pierakstīta uz lapiņas. Uzvar tas, kuram ir visvairāk punktu.

CIK DAUDZ

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

4 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēle notiek piecos raundos. Spēles mērķis ir savākt pēc iespējas vairāk punktu. Spēlētājs katrā raundā met divas reizes. Katrā metienā viņš izmanto 2 kauliņus. No pirmā metiena punktu summas tiek atņemta otrā metiena punktu summa un rezultātu pieraksta uz lapiņas. Pēc pieciem raundiem iegūtie punkti summējas. Uzvarētājs ir tas, kam ir visvairāk punktu.

DESMIT TUKSTOŠI

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

4 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēles mērķis ir sasniegt 10 000 punktu robežu. Pirmais spēlētājs, kas to izdara ir spēles uzvarētājs. Katrs spēlētājs var mest kauliņus 3 reizes pēc kārtas un atstāt uz galda nepieciešamos kauliņus, bet viņam tik un tā ir jāmet viens kauliņš, pat ja tas ir neizdevīgi.

Punktu skaitīšana:

Viens punkts uz kauliņa = 100 punkti	3x4 punkti uz kauliņa = 400 punkti
Pieci punkti uz kauliņa = 50 punkti	3x5 punkti uz kauliņa = 500 punkti
3x2 punkti uz kauliņa = 200 punkti	3x6 punkti uz kauliņa = 600 punkti
3x3 punkti uz kauliņa = 300 punkti	3x1 punkti uz kauliņa = 1000 punkti

rinda (1,2,3,4; 2,3,4,5; 3,4,5,6) = 2000 punkti citi punkti netiek skaitīti.

POKERS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

5 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Uzzīmējiet tabulu punktu ierakstīšanai, lai katram spēlētājam būtu sava kolonna. Labi ja uzreiz noteiksiet cik raundi būs spēlei- pieņemsim 7. (jo mazāk raundu, jo spēle būs aizraujošāka, jo katrs metiens paliek vērtīgāks). Tas ir svarīgi lai izvēlētos tālāko taktiku. Spēlētāji met kauliņus 3 reizes katrā raundā. Spēlētājs pirmo reizi uzmet uzreiz 5 kauliņus, atlikušos divos metienos viņš var mest vai nu visus kauliņus vai tikai tos, kurus ir nepieciešams. Katra raunda beigās jācenšas iegūt sekojošas kombinācijas:

rinda 1,2,3,4,5 = 20 punkti

rinda 2,3,4,5,6 = 250 punkti

2 vai 3 kauliņi ar vienādiem skaitļiem = 30 punkti + uz kauliņa uzņemto punktu summa

4 kauliņi ar vienādiem skaitļiem = 50 punkti + uz kauliņa uzņemto punktu summa

Spēlētājs, kas iegūst visvairāk punktu pēc visiem raundiem, kļūst par spēles uzvarētāju.

VABANK

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

5 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēles sākumā spēlētāji izdara depozītu, lai veidotu banku un izvēlas vienu spēlētāju par banķieri, kas vēros lai tiktu ievēroti visi spēles noteikumi. Banķieris pats nepiedalās kauliņa mešanā. Raundu skaits ir atkarīgs no spēlētāju skaita. Katrs kauliņš tiek mests atsevišķi. Spēlētājs met pirmo kauliņu, tad otro un tad viņš izlemj kādu matemātisko operāciju viņš vēlas veikt. Viena raunda laikā viņam ir jāizmanto pieskaitīšana, atņemšana, reizināšana un dalīšana, katru no tam drīkst izmantot tikai vienu reizi. Pēc skaitīšanas pabeigšanas spēlētājs met trešo kauliņu un atkārtu visu procedūru. Piemērs: pirmais metiens- 3 punkti, otrs- 5 punkti. Spēlētājs nolemj pieskaitīt, $3+5=8$. Tad trešajā metienā viņš uzmet 6 punktus. Spēlētājs nolemj reizināt, $8 \times 6=48$. Ceturtajā metienā

spēlētājs uzmet 1. Viņš nolemj dalīt, $48:1=48$. Piektajā metienā spēlētājs uzmet 4. Palika tikai atņemšana, $48-4=44$. Spēlētājs iegūst 44 punktus.

Uzmanību! Rezultātiem ir jābūt precīziem.

Spēlētājs ar lielāku punktu skaitu vinnē visu banku. Ja spēlētājam nesanāk sasniegt precīzu rezultātu, tad banka paliek pie bankjera. Pēc tam kad visi spēlētāji ir nospēlējuši, tiek izvēlēts jauns bankjers.

LĪNIJA

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

6 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēlētāji met kauliņus pēc kārtas. Katrs spēlētājs izdara vienu metienu, metot uzreiz 6 metamos kauliņus. Pirms metiena, katrs spēlētājs paziņo, ko viņš vēlas uzvest. Punkti tiek skaitīti sekojoši: Nepāra- spēlētājs skaita tikai nepāra punktus, kas tiek uzvesti uz kauliņa (1, 3, 5); Pāra- spēlētājs skaita tikai pāra punktus, kas tiek uzvesti uz kauliņa (2, 4, 6); Rinda- trīs pēc kārtas sekojoši skaitļi= 10 punkti, pieci pēc kārtas sekojoši skaitļi= 30 punkti, seši pēc kārtas sekojoši skaitļi= 50 punkti; Pāris- spēlētājs saņem 20 punktus par katru pāri; spēlētājs saņem 30 punktus par katru trio (trīs vienādi uzvesti skaitļi). Spēlētājs, kas saņem visvairāk punktu kļūst par spēles uzvarētāju.

MARATONS

spēlētāju skaits ir neierobežots

Jums būs nepieciešams:

6 metamie kauliņi, zīmulis un lapiņa

Spēles noteikumi.

Spēlētājs spēle ar 6 kauliņiem. Katrs spēlētājs sava gājiena laikā izdara trīs metienus. Pēc katra metiena, spēlētājs var atstāt jebkurus kauliņus uz galda un neizmantojot tos nākamā metiena laikā. Tā tiek darīts ja uz kauliņa tiek uzvests spēlētājam labvēlīgs punktu skaits. Viņš turpina mest atlikušos kauliņus. Bet spēlētājs drīkst atkal mest arī visus 6 kauliņus.

Katram spēlētājam ir domāts viens stabīgs tabulā. Spēle noriet visai brīvi, t.i. pieraksti tiek veikti pēc visiem metieniem, un spēlētājs izvēlas kur kādu punktu ierakstīt, vai nu arī spēle iet „no augšas uz leju”, noteiktajā kārtībā. Ja netiek sasniegts noteiktais rezultāts, tad atbilstošie laukumi tiek izsvītroti. Spēlei var arī būt divi raundi, t.i. obligāts (noteikts) un brīvs.

Punktu skaitīšana:

Vieninieks – tiek skaitīti tikai to kauliņu punkti, kur iz uzvests skaitlis viens (maksimāli var iegūt 6 punktus)

Divnieks – tiek skaitīti tikai to kauliņu punkti, kur iz uzvests skaitlis divi

Trijnieks – tiek skaitīti tikai to kauliņu punkti, kur iz uzvests skaitlis trīs

Četrinieks – tiek skaitīti tikai to kauliņu punkti, kur iz uzvests skaitlis četri

Piecinieks – tiek skaitīti tikai to kauliņu punkti, kur iz uzvests skaitlis pieci

Sešinieks – tiek skaitīti tikai to kauliņu punkti, kur iz uzvests skaitlis seši

KOPĀ – kopējais no iepriekšējiem metieniem

Papildus punkti = 25 punkti tiek piešķirti spēlētājam, ja pirmajā skaitļu grupā sasniegti 63 vai vairāk punkti, kurus ieraksta ailē „Bonus”.

1 pāris = divi kauliņi ar vienādu punktu skaitu → tiek skaitīti 2 vienādo kauliņu punktu summa

2 pāri = divi kauliņu pāri ar vienādu punktu skaitu → tiek skaitīti visu 4 kauliņu punktu summa

3 vienādi = trīs kauliņi ar vienādu punktu skaitu → tiek skaitīti visu 3 vienādo kauliņu punktu summa

4 vienādi = četri kauliņi ar vienādu punktu skaitu → tiek skaitīti visu 4 vienādo kauliņu punktu summa

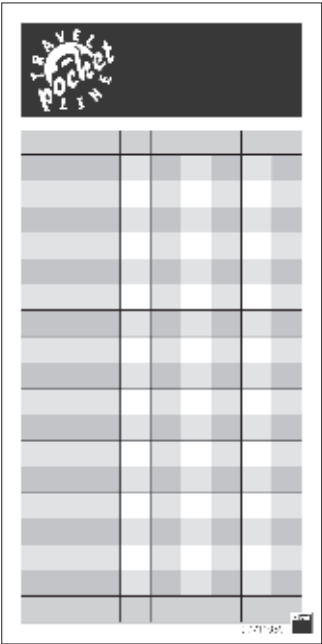
Mazā iela = (1–2–3–4–5) 5 viens otram sekojošu vērtību metamie kauliņi → tiek iegūti 15 punkti

Lielā iela = (1–2–3–4–5–6) 6 viens otram sekojošu vērtību metamie kauliņi → tiek iegūti 25 punkti

Piramīda – visi punkti tiek skaitīti kopā, ja tiek uzmet: „1 kauliņš atsevišķi, 1 pāris un trīs vienādi kauliņi”

Izdevība – var tikt ierakstīts jebkura metiena punktu skaits, ja atbilstošs nevar tikt klasificēts citādi (jebkurš metiens ar lielāku punktu skaitu).

Spēle – neatkarīgi no punktu skaita uz visiem kauliņiem tiek uzmeti vienādi skaitli, tiek ierakstīti 50 punkti laukumā SPĒLE .



REZULTĀTS = spēlētājs, kas savāc visvairāk punktu kļūst par uzvarētāju.