

КЛАССИЧЕСКИЕ ИГРЫ В КОСТИ

Для многих игр вам понадобятся карандаш и лист бумаги для записей.

Вместо жетонов можно использовать спички.

БАНК

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик

Правила игры.

Каждый игрок получает 5 жетонов и бросает кубик три раза подряд. Игрок, у которого выпало наибольшее количество очков (в сумме) становится победителем раунда и кладет один жетон в банк. Игрок, избавившийся таким образом ото всех жетонов становится победителем игры и забирает из банка все жетоны.

КОЛЕБАНИЕ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик

Правила игры.

Каждый игрок по очереди во время своего хода бросает кубик один раз. Очки считаются следующим образом: очки полученные во время 1 и 2 бросков суммируются, во время 3 броска-отнимаются от предыдущей суммы, во время 4 броска- прибавляются, во время 5- отнимаются, во время 6- прибавляются, во время 7- отнимаются. Игрок, набравший в конце игры больше всего пунктов, становится победителем.

ПЛОХАЯ ТРОЙКА

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик

Правила игры.

У игры неограниченное количество раундов. Игрок, у которого выпадает три очка, выходит из игры. Игрок, набравший в конце игры больше всего пунктов, становится победителем.

ШЕСТНАДЦАТЬ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик, спички или жетоны

Правила игры.

Перед началом игры игрокам надо приготовить такое количество спичек (жетонов), которое в два раза превышает количество игроков и еще одну лишнюю спичку. Например, для 4 игроков надо 9 спичек. Их надо положить на середину стола. Цель игры- в каждом раунде набрать количество очков максимально близкое к числу 16. Следовательно наилучший результат, которого можно достигнуть- 15. Бросая кубик первый и второй раз нет никакого риска, т.к. максимальное количество очков, которое можно набрать- 12. После первого двойного броска игрок должен решить будет ли он бросать кубик еще раз. Если он решает продолжить игру, то он должен сделать еще два броска подряд. Эти правила относятся и каждому следующему броску.

Внимание! Если игрок набирает больше 15 очков, то он выходит из игры и проигрывает этот раунд. Если игрок набирает меньше 16 очков, то он записывает свой результат и ход переходит к следующему игроку. Если никто из игроков не вышел из игры, то игрок, набравший наименьшее количество очков, проигрывает раунд. Если в конце раунда у нескольких игроков одинаково маленькое количество очков, то проигравшим считается тот, кто первым набрал меньше очков. Игрок, вышедший из игры или проигравший раунд, берет одну спичку и начинает следующий раунд. После того, как все спички, находившиеся посередине стола, кончились, игра продолжается и игрок, проигравший раунд, получает спичку от победителя раунда. Игрок, у которого в конце игры на руках оказываются все спички, проигрывает всю игру.

ХВОСТ КОРОВЫ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

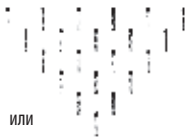
1 кубик, спички (жетоны) или карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Каждый игрок кладет перед собой (сделанный из спичек) или нарисованный «хвост коровы». Первый круг хвоста состоит из 6 спичек, второй- из пяти, третий- из 4 и т.д.

Игроки по очереди бросают кубик. Игрок каждый раз вычеркивает столько линий или убирает столько спичек, сколько у него выпало очков. Одну и ту же линию нельзя вычеркивать дважды. Участник игры, который первым уберет (вычеркнет) все линии, т.е. избавится от хвоста коровы, побеждает. Если в игре использовались спички, то в качестве награды победитель получает все спички, оставшиеся на столе.

Есть другой вариант игры. Можно поставить условие, что спички можно убирать только из того круга, где число спичек соответствует выпавшему на кубике количеству очков.



ИГРА С ШЕСТЬЮ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик

Правила игры.

Один из игроков рисует таблицу, состоящую из шести строчек, которые предназначены для чисел 1-6 и одним столбиком для каждого игрока. Игроки по очереди бросают кубик. После каждого броска ведущий игры записывает очки в столбик, предназначенный для конкретного игрока. В какой ряд записывать очки выбирает сам игрок. Выпавшее на кубике количество очков умножается на номер ряда и записывается в соответствующую ячейку. Если на кубике выпало число 6, то в шестом ряду оно принесет 36 очков, а в первом ряду- только шесть. После шести раундов очки суммируются, и игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

ДИРИЖИБЛЬ

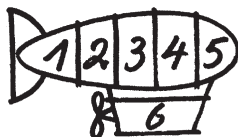
количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик, спички (жетоны) , карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Сначала рисуется большой дирижабль (см. рисунок), который делится на 5 частей. Корзине присваивается номер 6. Она предназначена для груза.



Каждый игрок получает 6 спичек. Игроки по очереди бросают кубик. Игрок, у которого выпадают 1-5 очков, кладет спичку на соответствующее поле. Если на этом поле уже находится другая спичка, то игрок ее забирает и оставляет себе. Если у игрока на кубике выпадает 6, то он в любом случае может оставить спичку в корзине, т.к. она может выдержать любое количество спичек. Игрок, оставшийся без спичек, выходит из игры. Игрок, который последним остался в игре, становится победителем. Он может забрать себе все спички из корзины как награду.

ДОМ БОЛЬШИХ ОЧКОВ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик, карандаш и лист бумаги Правила игры.

Цель игры- записать как можно большее трехзначное число. Каждый игрок делает три броска. После каждого броска, цифра выпавшее на кубике записывается на любое место в трехзначном числе (например, выпала цифра 6, ее можно записать следующим образом XX6 или X6X или 6XX). Игрок, который запишет наибольшее число, побеждает.

ВСЕ ИЛИ НИЧЕГО

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Цель игры- набрать 301 очко. Игрок начинает игру бросая кубик. Он суммирует вместе очки, выпавшие на кубике. Игрок во время одного хода может бросать кубик неограниченное количество раз. Когда игрок решает закончить свой ход, он записывает набранный очки и игру продолжает следующий игрок. Очки считаются следующим образом: 5= 50 очков, для чисел 2, 3, 4, 6 количество очков не меняется (2= 2 очка, 3= 3 очка и т.д.). Внимание! Если у игрока на кубике выпадает цифра 1, то он не может продолжать бросать кубик во время этого хода и все набранные им очки аннулируются. Игрок, первым набравший 301 и больше очков побеждает.

ДВАДЦАТЬ ОДИН

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Цель игры- выбросить на кубике 1-2-3-4-5-6 очков по очереди. Каждый игрок во время своего хода делает 6 бросков. Игрок, у которого на кубике выпадает шесть цифр подряд (что вместе составляет 21 очко), становится победителем.

ГЛАЗ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Правила игры основываются на хорошо знакомой карточной игре. Каждый игрок бросает кубик столько раз, пока сумма очков не составит 21. Игрок превысивший этот лимит выбывает из игры. Если игрок сделал четыре броска, то он должен бросить кубик и пятый раз, даже если он уже

набрал 21 очко. Игрок, набравший 21 очко становится победителем. Если 21 очко удалось набрать нескольким игрокам, то побеждает тот, кому это удалось при наименьшем количестве бросков кубика.

ВЫЧЕРКИВАНИЕ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

1 кубик, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

В начале игры каждый игрок на своем листике пишет числа от одного до шести. Затем игроки по очереди бросают кубик. Игрок вычеркивает со своего листика число, которое выпадает на кубике. Если во время игры у игрока выпадает на кубике число, которое он уже вычеркнул, то он вычеркивает это число на листе соседа, слева или справа от него. Если сосед уже вычеркнул это число, то игроку не остается ничего другого, как записать это число на своем листе еще раз. Побеждает игрок, который первым вычеркнул все числа со своего листика.

БОЛЬШАЯ СЕМЕРКА

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

2 кубика, жетоны, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Сначала рисуется план игры (см. рисунок). Поля должны быть достаточно большими, чтобы там могли быть размещены ставки нескольких игроков. Каждый игрок получает одинаковое количество жетонов. Один из игроков берет кубики и коробку для жетонов. Этот игрок играет против всех остальных. Игроки перед каждым броском делают ставки. Они могут класть любое количество жетонов на поле. Когда все ставки сделаны, банкир бросает кубики. Если количество выпавших очков соответствует числу, находящемуся на левой стороне плана, банкир забирает все жетоны, находящиеся там, включая жетоны, находящиеся на числе 7. В этом случае банкир должен выплатить все ставки, находящиеся на правой стороне плана (ставки выплачиваются в двойне). Если у банкира выпадает количество очков, соответствующее числу, находящемуся на правой стороне плана, то он забирает все находящиеся там жетоны, включая жетоны, находящиеся на числе 7. В этом случае банкир должен выплатить все ставки находящиеся на левой стороне плана (ставки выплачиваются в двойне). Если у банкира выпадает 7 очков, то он забирает все жетоны с обеих сторон поля. Но он выплачивает ставки, сделанные на число 7 (ставки выплачиваются в тройном размере). После каждой выплаты игроки опять делают ставки. Игрок, у которого не осталось жетонов выбывает из игры.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

СОТНЯ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

2 кубика, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Игроки по очереди бросают два кубика одновременно. Очки суммируются и записываются. Если выпадает пара (например две двойки), то очки умножаются: $2 \times 2 = 4$, $4 \times 4 = 16$, $1 \times 1 = 1$. Игрок, который первым набирает 100 и больше очков, становится победителем.

ОДИННАДЦАТЬ ГУЛЬДЕНОВ

количество игроков- 3

Вам понадобится:

3 кубика, 11 спичек или жетонов

Правила игры.

Игра предназначена для 3 игроков. 11 жетонов кладут в центре и игроки начинают по очереди бросать кубики. Если у игрока выпадает меньше 11 очков, он получает 2 жетона. Если у игрока выпадает больше 11 очков, то каждый игрок получает по одному жетону. Если у игрока выпадает 11 очков, то никто ничего не получает. Игрок у которого больше всего очков получает последний жетон. Побеждает игрок, у которого больше всего жетонов.

"МАСНАСЕК"

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

2 кубика, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Игроки бросают кубики по очереди по часовой стрелке. Игрок во время своего хода бросает 2 кубика так, чтобы другие игроки не видели что у него выпало. После броска он говорит сколько очков выпало. Это количество очков обязательно должно быть больше, чем количество очков, названное предыдущим игроком. Это значит, что даже если выпавшее число меньше, игрок все равно должен назвать число большее, чем было названо до этого. Он закрывает кубики рукой и ждет ответ следующего игрока. У следующего игрока есть два варианта: **принять вызов. Если игрок принимает вызов, то кубики открываются. Если названное число совпадает с количеством очков, выпавшим на кубике, то игрок принявший вызов, получает штрафное очко. Но если числа не совпадают, то штрафное очко получает игрок, назвавший неправильное число. В этом случае, игрок, который ходит следующий не должен называть число большее чем предыдущее. **выбросить на кубике большее число. Если игрок не хочет принимать вызов, то он берет кубики и бросает их, пытаясь выбросить большее число, чем было названо до этого. В этом случае ему надо назвать число, большее, чем назвал предыдущий игрок, даже если у него выпало меньше. Игрок, набравший 5 штрафных очков выбывает из игры.

Как считать очки:

Число полученных очков всегда начинают считать с кубика, на котором выпало наибольшее число, т.е. на одном кубике выпало 26 на другом- 5, тогда количество набранных очков- 52. Следовательно, наименьшее возможное число очков 32, а наибольшее 65. Апачи- когда на обоих кубиках выпадает одинаковое количество очков на обоих кубиках, в этом случае игрок сообщает, что у него Апачи (например, выпало две пятерки, игрок говорит «пять Апачи»). Наибольшее количество очков, которое можно набрать- »Machachek«, это числа 66 и 21. У следующего игрока не может выпасть больше чем »Machachek« и он автоматически получает 1 штрафное очко.

БЫСТРАЯ СОТНЯ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

3 кубика, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Цель игры- как можно быстрее набрать 100 очков. Во время своего хода игрок бросает кубик только один раз. Игра состоит из двух частей. В первой части бросается только один кубик. Игрок, у которого выпадает 6, переходит во вторую часть игры. Во второй части бросаются 3 кубика. Выпавшие на кубиках очки суммируются и записываются. Игрок, первым набравший 100 очков, побеждает. Если у игрока во время последнего броска выпало больше очков, чем необходимо, чтобы набрать ровно 100 очков, тогда очки не засчитываются и ход переходит к следующему игроку.

ДЛЯ ТРОЙКИ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

3 кубика, спички или жетоны

Правила игры.

В начале игры каждый игрок получает 3 жетона. Цель игры- как можно быстрее избавиться от жетонов. Важные для этой игры числа: 3, 10, 11. Игрок перед броском кубика называет количество очков, которое хочет получить. Если названное и выпавшее числа совпадают, то игрок кладет в сторону один жетон. Если названное и выпавшее число- 3, 10, 11, то игрок выиграл. Если названное и выпавшее числа отличаются, то ход переходит к следующему игроку. Побеждает игрок, у которого не осталось ни одного жетона.

ЧЕМ МЕНЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

3 кубика, спички или жетоны

Правила игры.

Каждый игрок бросает все кубики одновременно. Тот, у кого на кубиках выпала наименьшая сумма, побеждает и получает один жетон из банка. Игрок, который первым соберет 5 жетонов побеждает.

ПРЕДАТЕЛЬСКОЕ ЧИСЛО ОДИН

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

3 кубика

Правила игры.

Первый игрок бросает 3 кубика одновременно, каждый игрок во время своего хода бросает кубики только один раз. Если на кубике выпадает число 1, то этот кубик убирается из игры, и игра продолжается с двумя кубиками. Когда остается только один кубик и на нем выпадает единица, то игрок, у которого она выпала, выходит из игры, и игра продолжается с тремя кубиками. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, оставшийся игрок становится победителем.

ПЯТЕРКА

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

3 кубика, спички или жетоны

Правила игры.

Число 5 играет очень большую роль в этой игре. Каждый игрок в начале игры кладет в банк по одному жетону. У каждого игрока во время своего хода есть 5 бросков, во время которых он старается получить число, которое делится на 5. Выпавшие на кубиках очки суммируются. Если игрок не смог получить необходимое число во время одного из 5 бросков, то ход передается следующему игроку. Если во время одного из бросков игрок получает нужное число, он может не продолжать бросать кубики. Тогда игру продолжает следующий игрок.

Например: у игрока во время третьего броска выпало 10 очков ($10:5=2$). Он сообщает об этом другим игрокам, произнося фразу «пятерка в двойке». Цель следующего игрока - получить хотя бы такое же число во время третьего броска, а для того, чтобы выиграть ему во время третьего броска надо получить большее число, которое делится на 5 (напр. 20) или получить число, которое делится на 5, при меньшем количестве бросков. После того, как все игроки бросали кубики, начинается подсчет очков. Игрок с лучшим результатом забирает ставки из банка. Если у нескольких игроков одинаково хорошие результаты, то банк делится между ними.

MOROCCO

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

3 кубика

Правила игры.

У каждого игрока есть 3 попытки, чтобы получить »Мороссо« (на двух кубиках выпадает одинаковое количество очков), или »Big Мороссо« (на трех кубиках выпадает одинаковое количество очков). После первого или второго броска игрок может оставить на поле один или два кубика, чтобы получить »Мороссо". Побеждает игрок, получивший »Big Мороссо", если такого нет, то побеждает игрок получивший »Мороссо".

АТЛАНТА

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

3 кубика, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Каждый игрок во время своего хода бросает кубики 3 раза. Цель игры - получить наибольшее количество очков.

Очки: 1 очко на кубике - 100 очков

2,3,4,5 очков на кубике, соответственно - 2,3,4,5 очков

6 очков на кубике - 60 очков

После каждого броска игрок решает оставлять ли какие нибудь кубики или бросать все снова. После третьего броска полученные очки суммируются и сумма записывается на листик. Побеждает игрок набравший больше всего очков.

СКОЛЬКО

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

4 кубика, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Игра состоит из пяти раундов. Цель игры- набрать как можно больше очков. Во время каждого раунда игрок бросает кубики два раза. Каждый раз он бросает только два кубика. Сумма очков полученная во время второго броска отнимается от суммы очков, полученных при первом броске, и результат записывается на листик. После пяти раундов набранные очки суммируются. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

ДЕСЯТЬ ТЫСЯЧ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

4 кубика , карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Цель игры достичь рубежа в 10 000 очков. Игрок, которому первым удастся это сделать, побеждает. Каждый игрок бросает кубики 3 раза подряд и после каждого броска он может оставлять на столе необходимые ему кубики, но он в любом случае должен бросать хотя бы один кубик, даже если ему это не выгодно.

Подсчет очков:

Одно очко на кубике = 100 очков

3х4 очков на кубике = 400 очков

Пять очков на кубике = 50 очков

3х5 очков на кубике = 500 очков

3х2 очков на кубике = 200 очков

3х6 очков на кубике = 600 очков

3х3 очков на кубике = 300 очков

3х1 очков на кубике = 1000 очков

ряд (1,2,3,4; 2,3,4,5; 3,4,5,6)= 2000 очков

остальные очки не засчитываются

ПОКЕР

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

5 кубиков , карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Начертите таблицу для записывания очков, чтобы у каждого игрока был свой столбик. Желательно сразу определить сколько раундов будет в игре- допустим 7 (чем меньше раундов, тем увлекательнее игра, т.к. каждый бросок становится более ценным). Это важно для выбора дальнейшей тактики. В каждом раунде игроки бросают кубики 3 раза. Первый раз игрок бросает все 5 кубиков, во время оставшихся двух бросков он может бросать все кубики или только те, которые ему необходимо. В конце каждого раунда надо пытаться достичь следующей комбинации:

ряд 1,2,3,4,5= 20 очков

ряд 2,3,4,5,6= 250 очков

2 или 3 кубика с одинаковым количеством очков= 30 очков+ сумма очков выпавших на кубике

4 кубика с одинаковым количеством очков= 50 очков+ сумма очков выпавших на кубике

Игрок, набравший наибольшее количество очков после всех раундов, становится победителем.

VABANK

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

5 кубиков , карандаш и лист бумаги

Правила игры.

В начале игры игроки делают депозит, чтобы образовать банк и выбирают одного игрока банкиром, который будет следить за соблюдением правил игры. Банкир не бросает кубики. Число раундов зависит от количества игроков. Каждый кубик бросается отдельно. Игрок бросает первый кубик, затем второй и потом решает какую математическую операцию ему произвести. Во время одного раунда ему надо использовать сложение, вычитание, умножение и деление, каждое из этих действий производится только один раз. После произведения подсчетов игрок бросает третий кубик и повторяет процедуру.

Пример: первый бросок- 3 очка, второй- 6 очков. Игрок решает прибавить $3+5=8$. Во время третьего броска выпадает 6 очков. Игрок решает умножить, $8 \times 6=48$. Во время четвертого броска выпадает 1. Он решает делить, $48:1=48$. Во время пятого броска выпадает 4. Осталось только вычитание, $48-4=44$. Игрок получает 44 пункта.

Внимание! Результаты должны быть точными.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает весь банк. Если игроку не удастся достичь точного результата, то банк остается у банкира. После того, как все игроки сделали свой ход, выбирается новый банкир.

ЛИНИЯ

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

6 кубиков, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Игроки по очереди бросают кубики. Каждый игрок делает один бросок всеми 6 кубиками одновременно. Перед броском каждый игрок сообщает сколько очков он думает у него выпадет. Очки считаются следующим образом: Нечетные- игрок считает только нечетные очки, выпавшие на кубиках (1,3,5); Четные- игрок считает только четные очки, выпавшие на кубиках (2,4,6); Ряд- три идущих подряд числа= 10 очков; пять идущих подряд числа= 30 очков; шесть идущих подряд числа= 50 очков; Пара- за каждую пару (два одинаковых числа, выпавших на кубиках) игрок получает 20 очков; игрок получает 30 очков за каждое трио (три одинаковых числа, выпавших на кубиках). Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

МАРАФОН

количество игроков неограничено

Вам понадобится:

6 кубиков, карандаш и лист бумаги

Правила игры.

Игрок играет сразу шестью кубиками. Каждый игрок во время своего хода бросает кубики три раза. После каждого броска игрок может оставить любые кубики на столе и не использовать их во время следующего броска. Так поступают в том случае, если на кубике выпало благоприятное для игрока количество очков. Он продолжает бросать оставшиеся кубики. Но если игрок хочет, он может бросать все шесть кубиков снова.

Для каждого игрока предназначен один столбик в таблице. Игра проходит свободно, т.е. записи производятся после всех бросков, и игрок выбирает куда какой результат записывать, или игра происходит «сверху вниз» в определенном порядке. Если какой то результат не достигнут, то соответствующие поля вычеркиваются. У игры также может быть два раунда, т.е. обязательный (определенный) и свободный.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ:

Единица — считаются только выпавшие на кубиках единицы (максимально можно набрать 6 очков)

Двойка — считаются только выпавшие на кубиках двойки

Тройка — считаются только выпавшие на кубиках тройки

Четверка — считаются только выпавшие на кубиках четверки

Пятерка — считаются только выпавшие на кубиках пятерки

Шестерка — считаются только выпавшие на кубиках шестерки

РЕЗУЛЬТАТ — общий результат предыдущих бросков

Дополнительные очки = 25 очков получает тот игрок, который в первой группе чисел собрал 63 или больше очков. **Дополнительные очки записываются в строке »Bonus«.**

1 пара = 2 кубики с одинаковыми цифрами. Подсчитывается сумма очков двух одинаковых кубиков.

2 пары = 2 пары кубиков с одинаковыми цифрами. Подсчитывается сумма очков всех четырёх кубиков.

3 одинаковых = 3 кубики с одинаковыми цифрами. Подсчитывается сумма очков всех трёх одинаковых кубиков.

4 одинаковых = 4 кубика с одинаковыми цифрами. Подсчитывается сумма очков всех четырёх одинаковых кубиков.

Малая улица = пять кубиков показывают последовательность цифр от 1 до 5 (1,2,3,4,5) → игрок получает 15 очков

Большая улица = все шесть кубиков показывают последовательность цифр от 1 до 6 (1,2,3,4,5,6) → игрок получает 25 очков

Пирамида — все очки суммируются если выпадает «1 кубик отдельно, 1 пара и три одинаковых кубика»

Шанс — записываются очки любого броска если его нельзя классифицировать иначе (любой бросок с наибольшей суммой очков)

Игра — независимо от выпавших чисел, если на всех кубиках они одинаковые, записывается 50 очков в поле ИГРА.

РЕЗУЛЬТАТ = игрок набравший наибольшее количество очков становится победителем.

