

NÁVOD Kostky



Více herních variant:

pro 2 a více hráčů
ve věku od 7 let.

Obsah:

6 hracích kostek,
1 kelímek,
50 tabulek pro bodové
hodnocení.

BANK

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka.

Každý hráč obdrží 5 žetonů a hází třikrát za sebou kostkou. Ten, kdo má nejvyšší součet bodů, vyhrává kolo a vloží do banku jeden žeton. Kdo se takto nejrychleji zbaví všech žetonů, vyhrává celou hru a získává všechny žetony v banku.

HOUPAČKA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka.

Každý hráč hází 7× za sebou. Body za 1. a 2. hod se sečtou, 3. hod se odečte, 4. hod se přičte, 5. odečte, 6. přičte a 7. opět odečte. Kdo má nakonec nejvíce bodů, vyhrává.

ZLÁ TROJKA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka.

Hraje se na libovolný počet kol. Kdo hodí trojku, vypadává ze hry. Kdo má na konci hry nejvíce bodů, vyhrává.

ŠESTNÁCT

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka, zápalky nebo žetony.

Na začátku hry si musí hráči připravit dvakrát tolik zápalek (žetonů) než je hráčů plus jednu zápalku navíc. Například pro 4 hráče to tedy bude 9 zápalek, které se položí doprostřed stolu. Cílem každého kola hry je přiblížit se co nejvíce číslu 16. Nejlepší součet bodů je tedy 15. První dva hody jsou bez rizika, protože součet nemůže překročit 12. Hráč se musí po prvním dvojhodu rozhodnout, zda bude házet dál. Pokud se rozhodne házet dál, musí však opět házet 2×. Toto pravidlo platí i pro případné další pokračování v házení. Pozor! Hodí-li hráč více než 15, vypadává a prohrál kolo. Hodí-li hráč méně než 16, zapíše si body a ve hře pokračuje další hráč. Nevypadne-li ze hry žádný hráč, kolo prohrává ten, kdo má nejnížší počet bodů. Pokud má více hráčů stejný počet bodů, prohrává ten, který tento nejnížší součet hodil jako první. Hráč, který vypadl anebo prohrál kolo, si musí vzít jednu zápalku a začíná další kolo. Po rozebrání zápalek pokračují ve hře jen ti hráči, kterým zůstaly nějaké zápalky. Kdo v této části hry prohraje kolo, obdrží zápalku od hráče, který kolo vyhrál. Kdo má na konci hry všechny zápalky, prohrál celou hru.

KRAVSKÝ OHON

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka, zápalky nebo papír a tužka.

Každý hráč položí nebo namaluje před sebe „kravský ohon“ (viz obrázek). První řadu tvoří 6 zápalek, druhou 5, třetí 4 atd. Hází se popořadě. Hráč vždy odstraní nebo škrtně řadu, která odpovídá hozenému počtu bodů. Jednou škrtnutá



řada se samozřejmě podruhé neškrtná. Vyhrává ten hráč, který jako první odstraní (škrtně) všechny řady, resp. zbaví se svého „kravského ohonu“. Pokud se hraje se zápalkami, získává hráč zbylé zápalky ležící na stole jako odměnu.

Hru je možné obměnit tak, že se odstraňují zápalky jen po částech podle počtu hozených bodů.

HRA NA ŠEST

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka.

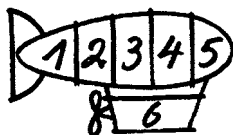
Jeden z hráčů nakreslí tabulku se šesti řádky pro čísla 1-6 a po jednom sloupečku pro každého hráče. Hází se popořadě. Po každém hodu vedoucí hry zapíše hráči hozený počet bodů do jeho sloupečku, přičemž si hráč rozhodne sám, do kterého řádku. Počet hozených bodů se násobí číslem řádku a výsledek se hned zapíše. Šestka v řádku číslo 6 přinese tedy 36 bodů, kdežto v řádku číslo 1 pouze 6 bodů. Každý řádek se smí použít pouze jednou. Po šesti kolech se body sečtou a vyhrává hráč, který má bodů nejvíce.

VZDUCHOLOD

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka, zápalky nebo žetony, papír a tužka.

Nejdříve se namaluje veliká vzducholoď (viz. obrázek), která se rozdělí na 5 políček. Gondola dostane číslo 6. To je nákladní prostor. Každý hráč obdrží 6 zápalek. Hází se popořadě.



Kdo hodí 1-5, položí jednu zápalku na

příslušné políčko. Leží-li už na políčku zápalka, smí si ji hráč vzít a nemusí žádnou odevzdat. Kdo hodí 6, musí vždy odevzdat jednu zápalku, protože do gondoly se jich vejde libovolné množství. Kdo nemá už žádné zápalky, vypadává ze hry. Vyhrává ten hráč, který je jako poslední ještě ve hře. Jako odměnu si smí vzít všechny zápalky z gondoly.

VYSOKÉ DOMOVNÍ ČÍSLO

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka, papír a tužka.

Cílem hry je hodit co nejvyšší třímístné číslo domu. Každý hráč má 3 hody. Po každém hodu se musí hned rozhodnout, napíše-li body na první, druhé nebo třetí místo.

VŠECHNO NEBO NIC

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka, papír a tužka.

Cílem hry je získat 301 bodů. Hráč, který je první na řadě, začne házet kostkou. Body, které získá, sčítá dohromady. Hráč v jednom kole hází libovolně dlouho. Kdykoli se rozhodne, že hru v daném kole ukončí, zapíše se mu body a ve hře pokračuje další hráč. Bodování je následující: 5 = 50 bodů, čísla 2, 3, 4, 6, platí svou bodovou hodnotou. Pozor! Padne-li hráči 1, musí přestat házet a všechny body v daném kole se nulují. Kdo první dosáhne 301 a více bodů, vyhrává.

JEDNADVACET

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka, papír a tužka.

Cílem hry je postupně hodit 1-2-3-4-5-6 bodů. Každý hráč má v jednom kole 6 hodů. Komu se podaří jako prvnímu dosáhnout šestky a tím získat 21 bodů, vyhrává.

OKO

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka, papír a tužka.

Název hry vychází ze známé karetní hry. Každý hráč hází tak dlouho, dokud součet hozených bodů na kostce nedosáhne hodnoty 21. Ten, kdo tento limit překročí, vypadá ze hry. Kdo házel čtyřikrát, musí hodit ještě popáté, i když už dosáhl hodnoty 21. Vítězem se stává hráč, který dosáhl v součtu hodnoty 21 anebo nejbližší nižší hodnoty. Pokud má několik hráčů stejný počet bodů, vítězí ten, který daného skóre dosáhl s nejmenším počtem hodů.

ŠKRTÁNÍ

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 1 kostka, papír a tužka.

Každý hráč si na začátku hry napíše na svůj papír čísla od jedné do šesti. Potom hráči hází po řadě kostkou. Hráč, kterému padne jedno z čísel, si škrtně tutéž hodnotu na svém

papíru. Pokud se v průběhu hry stane, že hráči padne hodnota, kterou již má škrtnutou, škrtně toto číslo u svého souseda po levé nebo pravé straně. Mají-li sousedé toto číslo již přeškrtnuté, pak nezbyvá než aby si hráč toto číslo opět zapisal na svůj papír. Vyhrává ten z hráčů, který jako první vyškrtá všechna čísla.

VELKÁ SEDMIČKA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 2 kostky, žetony, papír a tužka.

Nejprve se namaluje hrací plán tak, jak je zde zobrazen. Políčka musí být dostatečně veliká, aby bylo možné na ně položit odděleně sázky více hráčů. Každý hráč obdrží stejný počet žetonů. Jeden převezme kostky a pokladnu. Tento hráč hází a hraje proti všem. Před každým hodem hráči sází. Vsadit mohou libovolný počet žetonů na kterákoli políčka. Po ukončení sázení hodí bankéř kostkami.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Odpovídá-li součet bodů číslům na levé straně herního plánu, obdrží bankéř všechny žetony, které tam leží, včetně žetonů které jsou na čísle 7. Za to musí ihned vyplatit všechny sázky, které leží na straně pravé, a to dvojnásobkem hodnoty. Hodí-li bankéř některý počet bodů z pravé strany, obdrží všechny tam ležící žetony a žetony z čísla 7 a opět dvojnásobkem vyplatí sázky vlevo. Hodí-li bankéř 7, obdrží žetony obou dvou stran. Musí však vyplatit sázky na políčku 7 trojnásobkem jejich hodnoty. Po každém vyplacení se sází znovu. Kdo už nemá žetony, vypadává ze hry.

STOVKA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 2 kostky, papír a tužka.

Hráči hází dokola 2 kostkami a každý má jeden hod. Hozené body se sčítají a zapisují do záznamníku. Hodí-li někdo dvojici (např. dvě dvojky), pak se body nesčítají, ale násobí: $2 \times 2 = 4$, $4 \times 4 = 16$, ale $1 \times 1 = 1$ bod. Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne nebo překročí sto bodů.

JEDENÁST ZLATÝCH

Počet hráčů 3.

Hrací potřeby: 3 kostky, 11 zápalek nebo žetonů.

Hra je pro tři hráče. Doprostřed herní plochy se položí 11 žetonů a hráči začnou postupně házet kostkami. Když hráč hodí méně než 11, vezme si 2 žetony. Když padne víc než 11, po jednom žetonu si berou spoluhráči. Když padne rovných 11, nikdo nic nebere. Poslední žeton získá ten, kdo hodí nejvyšší číslo. Vítězí hráč, který má nejvíce žetonů.

MACHÁČEK

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 2 kostky, papír a tužka.

Hráči hází postupně jeden po druhém ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hodí 2 kostkami tak, aby ostatní spoluhráči neviděli co hodil. Po hodu nahlas řekne, jakou hodnotu má na kostkách. Vždy to musí být více, než uvedl hráč před ním. To znamená, že i v případě, že hodil méně, musí nahlásit větší číslo. Kostky stále zakrývá dlaní a čeká na reakci hráče, který je na řadě. Ten má dvě možnosti. Buď zpochybní hlášku předchozího hráče nebo musí jeho hod přehodit vyšším číslem. Pokud zpochybní hlášku, kostky se odkryjí. Když je na kostkách skutečně hlášené číslo, získává trestný bod hráč, který hlášku zpochybnil. Pokud nevěřil právem, získává trestný bod hráč, který nahlásil jiné číslo, než ve skutečnosti hodil. V každém případě začíná nové kolo, aniž by musel přehazovat. Pokud hráč nechce zpochybňovat hlášku, přebere si kostky, aniž by ověřoval co na nich je a musí přehodit vyšším číslem. Tímto způsobem hra pokračuje stále

Hodnoty na kostkách: Hozené číslo čteme vždy od vyšší hodnoty. Např. na jedné kostce jsou dva body a na druhé pět bodů, hláška tedy bude 52. Nejméně je tedy možné hodit 32, nejvíce 65. Dále následují Apači, které hlásíme pokud hodíme stejný počet bodů na obou kostkách. Např. na obou kostkách padlo 5 bodů, hlásíme tedy 5 apačů. Nejvyšším hodem ve hře je „Macháček“, tj. 21. Macháček se nepřehazuje a trestný bod automaticky získává následující hráč.

RYCHLÁ STOVKA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 3 kostky, papír a tužka.

Cílem hry je dosáhnout co nejrychleji přesně 100 bodů. Hráči se po každém hodu pravidelně střídají. Hra má dvě části. V první části se hází jen jednou kostkou. Hráč, který hodí šestku, může postoupit do druhé části hry. V té se může házet až třemi kostkami najednou. Získané body se sčítají a zapisují. Kdo první dosáhne přesně 100 bodů, vyhrává. Pokud hráč posledním hodem nehodí potřebný počet bodů do 100, hod se mu nepočítá a čeká na další kolo.

O TŘI

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 3 kostky, zápalky nebo žetony.

Na začátku hry si každý hráč vezme 3 zápalky. Cílem hry je co nejrychleji odložit všechny zápalky. Důležitá čísla pro tuto hru jsou 3, 10 a 11. Hráč, který je na řadě, si určí číslo, které chce hodit. Může se rozhodnout pro variantu 10, 11. Pokud mu padne na kostkách tento počet bodů, může odložit 1 zápalku. Pokud se rozhodne pro 3 a opravdu mu padne, může odložit všechny 3 zápalky najednou. Nehodí-li hráč potřebný počet bodů, ve hře pokračuje další hráč. Vítězí ten, kdo se zbaví všech zápalek.

NIŽŠÍ BERE

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 3 kostky, zápalky nebo žetony.

Každý hráč hodí jednou třemi kostkami. Ten, který má nejnižší součet hozených bodů, vyhrává a dostane z banku jeden žeton. Vítězem hry se stává ten hráč, který jako první získá 5 žetonů.

ZRÁDNÁ JEDNIČKA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 3 kostky.

Hází se třemi kostkami kolem dokola. Hráč, kterému padne jednička, odebere jednu kostku ze hry. Ve hře pokračuje další

hráč. Pokud je ve hře již jen jedna kostka a hráč hodí jedničku, vypadává ze hry. Hraje se tak dlouho, až zbude jen jeden hráč. Ten se stává vítězem.

PĚTKA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 3 kostky, zápalky nebo žetony.

Důležité číslo v této hře je 5. Hráči na začátku hry vsadí do banku jeden žeton. Každý hráč má k dispozici 5 hodů, během kterých se snaží hodit číslo dělitelné pěti (beze zbytku). Jednotlivé hody se sčítají dohromady. Pokud se hráči nepodaří dosáhnout potřebného čísla v pěti hodech, předává kostky dalšímu hráči. Získá-li hráč potřebné číslo, může přestat hrát. Ve hře pokračuje další hráč.

Příklad: Hráč ve třetím hodu dosáhl celkového součtu 15 bodů ($15 : 5 = 3$). Ohlásí pět ve třech. Úkolem dalšího hráče je získat minimálně stejný počet bodů třetím hodem.

Pokud chce vyhrát, musí ve třetím hodu dosáhnout vyšší hodnotu (např. 20) nebo získat číslo dělitelné pěti s menším počtem hodů. Když odehrají všichni hráči, začne se hodnotit. Bank získává hráč s nejlepším výsledkem. Mají-li někteří hráči stejný výsledek, bank se mezi ně rozdělí.

MAROKO

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 3 kostky.

Každý hráč má k dispozici 3 hody pro získání „Maroka“ (dvě stejné kostky) nebo „Velkého Maroka“ (tři stejné kostky). Po prvním a druhém hodu může hráč nechat ležet jednu nebo dvě kostky a dohodit zbylé do „Maroka“. Hraje se na vítězství v jednotlivých kolech. Vítězem se stává hráč, který dosáhl nejvyšší bodovou hodnotu v „Maroku“, hodil „Velké Maroko“ nebo získal nejvyšší bodovou hodnotu ve „Velkém Maroku“.

ATLANTA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 3 kostky, papír a tužka.

Každý hráč má k dispozici 3 hody. Cílem je dosáhnout co nejvyššího počtu bodů.

Bodování: 1 bod je za 100, 6 bodů je za 60, všechny ostatní body mají svoji hodnotu.

Hráč po každém hodu zváží, zda některou z kostek nechá mimo hru nebo jestli bude pokračovat v házení všemi kostkami. Zapisuje se až konečný součet bodů po posledním hodu. Vítězem se stává hráč, který má na konci hry největší počet bodů.

O KOLIK

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 4 kostky, papír a tužka.

Hra se hraje na 5 kol. Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Hráč v jednom kole hází dvakrát. Pro první hod použije 2 kostky. Součet bodů, který mu padne, tvoří číslo od kterého bude odečítat součet bodů, který mu padne v dalším hodu na dalších dvou kostkách. Výsledek si hráč zapíše pod své jméno. Po pěti kolech se udělá vyhodnocení. Hráč, který má nejvíce bodů nebo nejmenší ztrátu, vyhrává.

DESET TISÍC

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 4 kostky, papír a tužka.

Cílem hry je získat nebo překročit 10 000 bodů. Hráč, který tohoto čísla dosáhne jako první, se stává vítězem hry. Způsob započítávání bodů: Jeden bod na kostce = 100 bodů, pět bodů na kostce = 50 bodů, 3×2 body na kostce = 200 b., 3×3 body na kostce = 300 b., 3×4 body na kostce = 400 b., 3×5 bodů na kostce = 500 b., 3×6 bodů na kostce = 600 b., 3×1 bod na kostce = 1 000 b., řady 1, 2, 3, 4 (2, 3, 4, 5; 3, 4, 5, 6) = 2 000 bodů. Jiné body se nezapočítávají. Každý hráč smí házet třikrát a po každém hodu může nechat ležet libovolný počet kostek na stole. Nejméně však musí odložit jednu kostku, i pokud to pro něj není výhodné.

POKER

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 5 kostek, papír a tužka.

Na začátku hry vytvořte tabulku tak, aby každý hráč měl svůj sloupek. Je dobré si určit, na kolik kol se hra bude hrát – např. na 7 kol. (Doporučení: čím méně kol se hraje, tím je hra napínavější, protože záleží na každém hodu.) Toto je důležité pro další taktiku. V každém kole se hází třikrát. Hráč, který je na řadě, hodí všech 5 kostek. V dalších dvou hodech se rozhoduje, zda bude opět házet všemi kostkami, či použije jen některé. Cílem každého kola je získat následující kombinace: řada 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodů, řada 2, 3, 4, 5, 6 = 250 bodů, 2 nebo 3 kostky se stejným počtem bodů = 30 bodů + součet hodnoty kostek, 4 kostky se stejným počtem bodů = 50 bodů + součet hodnoty kostek. Vítězem se stává hráč, který po odehrání všech kol získá celkově nejvíce bodů.

VABANK

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 5 kostek, papír a tužka.

Na začátku hry hráči vytvoří vkladem bank, o který se hraje, a určí jednoho bankéře, který hlídá pravidla hry. Tento bankéř se samotného házení neúčastní. Počet kol je závislý na počtu hráčů. Hází se každou kostkou zvlášť. Hráč hodí první kostkou poté druhou a rozhodne se, který matematický úkon použije. V průběhu jednoho kola musí použít sčítání, odčítání, násobení a dělení a to vždy jen jednou. Po provedení výpočtu hází třetí kostkou a celou proceduru zopakuje.

Příklad: První hod 3, druhý hod 5 bodů. Hráč se rozhodne pro sčítání $3 + 5 = 8$. V třetím hodu padne 6. Hráč se rozhodne pro násobení. $8 \times 6 = 48$. Ve čtvrtém hodu padne 1. Hráč se rozhodne pro dělení $48 : 1 = 48$. V pátém hodu padne 4. Zbývá už jenom odčítání $48 - 4 = 44$. Hráč dosáhl 44 bodů.

Pozor! Výsledky musí být beze zbytku.

Bank vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud se hráči nepodaří vytvořit výsledek beze zbytku, bank připadá bankéři. Když odehrají všichni hráči, určí se nový bankéř.

ČÁRA

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 6 kostek, papír a tužka.

Hráči hází postupně jeden po druhém. Každý hráč hodí jen jednou všech 6 kostek. Před vlastním hodem každý oznámí, co bude chtít započítat. Sestavy („oznámení“) které se započítávají do hodnocení: Liché – hráč si započítá jen body z kostek, na kterých padla lichá čísla (1, 3, 5); Sudá – hráč si započítá jen body z kostek, na kterých padla sudá čísla (2, 4, 6); řada – postupka tří po sobě jdoucích čísel = 10 bodů, postupka čtyř po sobě jdoucích čísel = 15 bodů, postupka pěti po sobě jdoucích čísel = 30 bodů, postupka šesti po sobě jdoucích čísel = 50 bodů; Dvojice – za každou dvojici obdrží hráč 20 bodů; za každou trojici obdrží hráč 30 bodů. Vítězí ten, kdo má na konci hry nejvíce bodů.

MARATON

Počet hráčů neomezen.

Hrací potřeby: 6 kostek, papír a tužka.

Hraje se s 6 kostkami. Každý hráč může v jednom kole házet až třikrát. Po každém hodu nechává kostky s potřebnými hodnotami odložené. Dál hází jen se zbývajícimi kostkami. Může se však stát, že během házení změní taktiku a pro další hod použije opět všech 6 kostek.

Každému hráči bude v tabulce přidělen jeden sloupec. Hraje se buď volně, tzn. že záznam se do tabulky zapisuje až po ukončení hodu a hráč si vybírá, kam chce daný hod zapsat, nebo se hraje „od shora dolů“ v předepsaném sledu. U nesplněných podmínek se okénka proškrtnou. Je možné rovněž hrát dvoukolově t.j. povinnou a volnou sestavu.

Bodování:

Jedničky – započítávají se jen kostky, na kterých padl jeden bod (maximum možných bodů v tomto kole je 6).

Dvojky – započítávají se jen kostky, na kterých padly dva body.

Trojky – započítávají se jen kostky, na kterých padly tři body.

Čtyřky – započítávají se jen kostky, na kterých padly čtyři body.

Pětky – započítávají se jen kostky, na kterých padlo pět bodů.

Šestky – započítávají se jen kostky, na kterých padlo šest bodů.

Mezisoučet – mezisoučet z předcházejících disciplín.

Bonus – 25 si připsá ten, který má mezisoučet minimálně 63 bodů.

1 dvojice – zaznamenají se body ze dvou kostek se stejnou hodnotou.

2 dvojice – zaznamenají se body ze dvou párů kostek se stejnou hodnotou.

Trojice – zaznamenají se body ze tří kostek stejné hodnoty.

Čtveřice – zaznamenají se body ze čtyř kostek.

Malá cesta – 15 bodů si připsá ten, který má následující postupku: 1-2-3-4-5.

Velká cesta – 25 bodů si připsá ten, který má celou postupku: 1-2-3-4-5-6.

Pyramida – zaznamenají se všechny body, pokud se podařilo vytvořit sestavu: „1 samotnou kostku, 1 dvojici a 1 trojici“.

Šance – zde se může zaznamenat počet bodů z libovolného vrhu, který nelze začlenit jinak (tato možnost se užívá, pokud je velký počet bodů).

Hra – nezávisle na počtu bodů tohoto hodu se do okénka HRA zaznamená 50 bodů, pokud je na všech kostkách stejná hodnota.

Součet – hráč, který v konečném součtu má nejvíce bodů – vyhrává.

NÁVOD Kocky



Viac herných variantov:
pre 2 a viac hráčov
vo veku od 7 rokov.

Obsah:
6 hracích kociek,
1 nádobku,
50 tabuliek pre bodové
hodnotenie.

BANK

Počet hráčov neobmedzený.
Hracie potreby: 1 kocka.

Každý hráč dostane 5 žetónov a hádže trikrát za sebou kockou. Ten, kto má najvyšší súčet bodov, vyhráva kolo a vloží do banku jeden žetón. Kto sa takto najrýchlejšie zbaví všetkých žetónov, vyhráva hru a získava všetky žetóny v banku.

HOJDAČKA

Počet hráčov neobmedzený.
Hracie potreby: 1 kocka.

Každý hráč hádže 7× za sebou. Body za 1. a 2. hod sa spočítajú, 3. hod sa odpočíta, 4. hod sa pripočíta, 5. odpočíta, 6. pripočíta a 7. znovu odpočíta. Kto má nakoniec najviac bodov, vyhráva.

ZLÁ TROJKA

Počet hráčov neobmedzený.
Hracie potreby: 1 kocka.

Hrá sa na ľubovoľný počet kôl. Kto hodí trojku vypadáva z hry. Kto má na konci najviac bodov, vyhráva.

ŠESTNÁŠŤ

Počet hráčov neobmedzený.
Hracie potreby: 1 kocka, zápalky alebo žetóny.

Na začiatku hry si musia hráči pripraviť dvakrát toľko zápaliiek (žetónov) ako je hráčov plus jednu zápalku navyše. Napríklad pre 4 hráčov to teda bude 9 zápaliiek, ktoré sa položia do stredu stola. Cieľom každého kola hry je priblížiť sa čo najbližšie číslu 16. Najlepší súčet bodov je teda 15. Prvé dva hody sú bez rizika, pretože súčet nemôže prekročiť 12. Hráč sa musí po prvom dvojhode rozhodnúť, či bude hádzať ďalej. Pokiaľ sa rozhodne hádzať ďalej, musí však opäť hádzať 2x. Toto pravidlo platí i pre prípadné ďalšie pokračovanie v hádzaní. Pozor! Ak hodí hráč viac než 15, vypadáva a prehrá kolo. Ak hodí hráč menej než 16, zapíše si body a v hre pokračuje ďalší hráč. Ak nevypadne z hry žiadny hráč, kolo prehráva ten, kto má najnižší počet bodov. Pokiaľ má viac hráčov rovnaký počet bodov, prehráva ten, kto tento najnižší súčet hodil ako prvý. Hráč, ktorý vypadol alebo prehrá kolo, si musí vziať jednu zápalku a začína ďalšie kolo.

Po rozobratí zápaliiek pokračujú v hre len tí hráči, ktorí nejaké svoje zápalky majú. Kto v tejto časti hry prehrá kolo, dostane zápalku od hráča, ktorý kolo vyhral. Kto má na konci hry všetky zápalky, prehrá celú hru.

KRAVSKÝ CHVOST

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 1 kocka, zápalky alebo papier a ceruzka.

Každý hráč položí alebo namaluje pred seba „kravský chvost“ (viď obrázok).

Prvý rad tvorí 6 zápaliiek, druhý 5, tretí 4 atď. Hádže sa po poradí. Hráč vždy odstráni alebo preškrtnie rad, ktorý zodpovedá hodenému počtu bodov. Raz

preškrtnutý rad sa samozrejme druhýkrát neškrtná. Vyháva ten hráč, ktorý ako prvý odstráni (preškrtnie) všetky rady, resp. zbaví sa svojho „kravského chvosta“. Pokiaľ sa hrá so zápalkami, získava zostávajúce ležiace zápalky na stole.

Hru je možné variováť tak, že sa odstraňujú zápalky len po častiach podľa počtu hodených bodov.



HRA NA ŠEŠŤ

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 1 kocka.

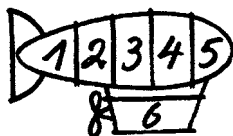
Jeden z hráčov nakreslí tabuľku so šiestimi riadkami pre čísla 1-6 a po jednom stĺpčeku pre každého hráča. Hádže sa po poradí. Po každom hode vedúci hry zapíše hráčovi hodený počet bodov do jeho stĺpčku, pričom si hráč rozhodne sám, do ktorého riadku. Počet hodených bodov sa násobí číslom riadku a výsledok sa hneď zapíše. Šestka v riadku číslo 6 teda prinesie 36 bodov, zatiaľ čo v riadku číslo 1 len 6 bodov. Každý riadok sa môže použiť len raz. Po šiestich kolách sa body spočítajú a vyhráva hráč, ktorý má bodov najviac.

VZDUCHOLOĎ

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 1 kocka, zápalky alebo žetóny, papier a ceruzka.

Najprv sa namaľuje veľká vzducholoď (viď. obrázok), ktorá sa rozdelí na 5 políčok. Gondola dostane číslo 6. To je nákladný priestor. Každý hráč dostane 6 zápaliiek. Hádže sa po poradí. Kto hodí 1-5, položí jednu zápalku na príslušné políčko. Ak už leží na políčku zápalka, smie si ju vziať a nemusí žiadnu odovzdať. Kto hodí 6, musí vždy odovzdať jednu zápalku, pretože do gondoly sa ich vojde ľubovoľné množstvo. Kto nemá už žiadne zápalky, z hry vypadáva. Vyhráva ten hráč, ktorý je ako posledný ešte v hre. Smie si vziať všetky zápalky z gondoly.



VYSOKÉ DOMOVÉ ČÍSLO

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 1 kocka, papier a ceruzka.

Cieľom hry je hodiť čo najvyššie trojmiestne číslo domu. Každý hráč má 3 hody. Po každom hode sa musí hneď rozhodnúť, či napíše body na prvé, druhé alebo tretie miesto

VŠETKO ALEBO NIČ

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 1 kocka, papier a ceruzka.

Cieľom hry je získať 301 bodov. Hráč, ktorý je prvý v poradí, začne hádzať kockou. Body, ktoré získa, spočíta dohromady. Hráč v jednom kole hádže ľubovoľne dlho. Kedykoľvek sa rozhodne, že hru v danom kole ukončí, zapíše sa mu body a v hre pokračuje ďalší hráč. Bodovanie je nasledujúce: 5 = 50 bodov, čísla 2, 3, 4, 6 platia svojou bodovou hodnotou. Pozor! Ak hráč hodí 1, musí prestať hádzať a všetky body v danom kole sa vynulujú. Kto prvý dosiahne 301 a viac bodov, vyhráva.

DVADSAŤJEDEN

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 1 kocka, papier a ceruzka.

Cieľom hry je postupne hodiť 1-2-3-4-5-6 bodov. Každý hráč má v jednom kole 6 hodov. Komu sa podarí ako prvému dosiahnuť šesťku a tým získať 21 bodov, vyhráva.

OKO

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 1 kocka, papier a ceruzka.

Názov hry vychádza zo známej kartovej hry. Každý hráč hádže tak dlho, pokiaľ súčet hodených bodov na kocke nedosiahne hodnotu 21. Ten, kto tento limit prekročí, vypadáva z hry. Kto hádzal štyrikrát, musí hodiť ešte piatykrát, aj keď už dosiahol hodnotu 21. Víťazom sa stáva hráč, ktorý dosiahol v súčte hodnotu 21 alebo najbližšiu nižšiu hodnotu. Pokiaľ má niekoľko hráčov rovnaký počet bodov, víťazí ten, ktorý dané skóre dosiahol s nižším počtom hodov.

ŠKRTANIE

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 1 kocka, papier a ceruzka.

Každý hráč si na začiatku hry napíše na svoj papier čísla od jedna do šesť. Potom hráči hádžu v poradí kockou. Hráč, ktorému padne jedno z čísel, si škrtne rovnakú hodnotu na svojom papieri.

Pokiaľ sa v priebehu hry stane, že hráčovi padne hodnota, ktorú už má škrtnutú, škrtnie toto číslo u svojho suseda po ľavej alebo pravej strane. Ak majú susedia toto číslo už preškrtnuté, potom nezostáva nič iné, než aby si hráč toto číslo opäť zapísal na svoj papier. Vyhráva ten z hráčov, ktorý ako prvý vyškrtá všetky čísla.

VEĽKÁ SEDMIČKA

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 2 kocky, žetóny, papier a ceruzka.

Najprv sa namaľuje hrací plán tak, ako je tu zobrazený. Políčka musia byť dostatočne veľké, aby bolo možné na ne položiť oddelene stávky viacerých hráčov. Každý hráč dostane rovnaký počet žetónov. Jeden prevezme kocky a pokladňu. Tento hráč hádže a hrá proti všetkým. Pred každým hodom hráči uzatvárajú stávky. Staviť môžu ľubovoľný počet žetónov na ktorékoľvek políčka. Po ukončení stávok hodí bankár kockami. Ak zodpovedá súčet bodov číslam na ľavej strane herného plánu, dostane bankár všetky žetóny, ktoré tam ležia, vrátane žetónov, ktoré sú na čísle 7. Za to musí ihneď vyplatiť všetky stávky, ktoré ležia na strane pravej, a to dvojnásobkom hodnoty. Ak hodí bankár niektorý počet bodov z pravej strany, dostane všetky tam ležiace žetóny a žetóny z čísla 7 a opäť dvojnásobkom vyplatí stávky vľavo. Ak hodí bankár 7, dostane žetóny obidvoch strán. Musí však vyplatiť stávky na políčku 7 trojnásobkom ich hodnoty.

Po každom vyplatení sa stávky uzatvárajú znovu. Kto už nemá žetóny, vypadáva z hry.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

STOVKA

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 2 kocky, papier a ceruzka.

Hráči hádžu dokola 2 kockami a každý má jeden hod. Hodené body sa spočítavajú a zapisujú do záznamníka. Ak hodí niekto dvojicu (napr. dve trojky), potom sa body nespočítavajú, ale násobia: $2 \times 2 = 4$, $4 \times 4 = 16$, ale $1 \times 1 = 1$ bod. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekročí sto bodov.

JEDENÁŠŤ ZLATÝCH

Počet hráčov 3.

Hracie potreby: 3 kocky, 11 zápaliek alebo žetónov.

Hra je pre troch hráčov. Do prostriedku hernej plochy sa položí 11 žetónov a hráči začnú postupne hádzať kockami. Keď hráč hodí menej než 11, vezme si 2 žetóny. Keď padne viac než 11, po jednom žetóne si berú spoluhráči. Keď padne rovných 11, nikto nič neberie. Posledný žetón získa ten, kto hodí najvyššie číslo. Víťazí hráč, ktorý má najviac žetónov.

MACHÁČIK

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 2 kocky, papier a ceruzka.

Hráči hádžu postupne jeden po druhom v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade hodí 2 kockami tak, aby ostatní spoluhráči nevideli čo hodil. Po hode nahlas povie, akú hodnotu má na kockách. Vždy to musí byť viac, ako uviedol hráč pred ním. To znamená, že i v prípade, že hodil menej, musí nahlásiť vyššie číslo. Kocky stále zakrýva dlaňou a čaká na reakciu hráča, ktorý je na rade. Ten má dve možnosti. Buď spochybni hlášku predchádzajúceho hráča alebo musí jeho hod prehodiť vyšším číslom. Pokiaľ spochybni hlášku, kocky sa odkryjú. Keď je na kockách skutočne hlásené číslo, získava trestný bod hráč, ktorý hlášku spochybnil. Pokiaľ neveril právom, získava trestný bod hráč, ktorý nahlásil iné číslo, než aké v skutočnosti hodil. V každom prípade začína nové kolo, aj keď by musel prehadzovať. Pokiaľ hráč nechce spochybňovať hlášku, preberie si kocky bez overenia, čo na nich je a musí prehodiť vyšším číslom. Týmto spôsobom hra pokračuje stále dokola. Hráč, ktorý počas hry získa 5 trestných bodov, vypadáva z hry.

Hodnoty na kockách: Hodené číslo čítame vždy od vyššej hodnoty. Napr. na jednej kocke sú dva body a na druhej päť bodov, hláška teda bude 52. Najmenej je teda možné hodiť 32, najviac 65. Ďalej nasledujú Apači, ktorých hlásime, pokiaľ hodíme rovnaký počet bodov na oboch kockách. Napr. na oboch kockách padlo 5 bodov, hlásime teda 5 apačov. Najvyšším hodom v hre je „Macháčik“, tj. 21. Macháčik sa neprehadzuje a trestný bod automaticky získava nasledujúci hráč.

RÝCHLA STOVKA

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 3 kocky, papier a ceruzka.

Cieľom hry je dosiahnuť čo najrýchlejšie presne 100 bodov. Hráči sa po každom hode pravidelne striedajú. Hra má dve časti. V prvej časti sa hádže len jednou kockou. Hráč, ktorý hodí šestku, môže postúpiť do druhej časti hry. V tej sa môže hádzať až tromi kockami naraz. Získané body sa spočítavajú a zapisujú. Kto prvý dosiahne presne 100 bodov, vyhráva. Pokiaľ hráč posledným hodom nehodí potrebný počet bodov do 100, hod sa mu nepočíta a čaká na ďalšie kolo.

O TRI

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 3 kocky, zápalky alebo žetóny.

Na začiatku hry si každý hráč vezme 3 zápalky. Cieľom hry je čo najrýchlejšie ich všetky odložiť. Dôležité čísla pre túto hru sú 3 a 10, 11. Hráč, ktorý je na rade, si určí číslo, ktoré chce hodiť. Môže sa rozhodnúť pre variant 10, 11. Pokiaľ mu padne na kockách tento počet bodov, môže odložiť 1 zápalku. Pokiaľ sa rozhodne pre 3 a skutočne mu padne, môže odložiť všetky 3 zápalky naraz. Ak hráč nehodí potrebný počet bodov, v hre pokračuje ďalší hráč. Víťazí ten, kto sa zbaví všetkých zápalek.

NIŽŠÍ BERIE

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 3 kocky, zápalky alebo žetóny.

Každý hráč hodí jedenkrát tromi kockami. Ten, ktorý má najnižší súčet hodených bodov, vyhráva a dostane z banku jeden žetón. Víťazom hry sa stáva ten hráč, ktorý ako prvý získa 5 žetónov.

ZRADNÁ JEDNIČKA

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 3 kocky.

Hádže sa tromi kockami kolom dokola. Hráč, ktorému padne jednotka, odoberie jednu kocku z hry. V hre pokračuje ďalší

hráč. Pokiaľ je v hre už len jedna kocka a hráč hodí jednotku, vypadáva z hry. Takto sa hrá tak dlho, až zostane len jeden hráč. Ten sa stáva víťazom.

PÄŤKA

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 3 kocky, zápalky alebo žetóny.

Dôležité číslo v tejto hre je 5. Hráči na začiatku hry stavia do banku jeden žetón. Každý hráč má k dispozícii 5 hodov, počas ktorých sa snaží hodiť číslo deliteľné piatimi (bezo zvyšku). Jednotlivé hody sa spočítajú dohromady. Pokiaľ sa hráčovi nepodari dosiahnuť potrebné číslo v piatich hodoch, odovzdáva kocky ďalšiemu hráčovi. Ak získa hráč potrebné číslo, môže prestať hrať. V hre pokračuje ďalší hráč.

Príklad: Hráč v treťom hode dosiahol celkový súčet 15 bodov ($15 : 5 = 3$). Ohlásí päť v troch. Úlohou ďalšieho hráča je získať minimálne rovnaký počet bodov tretím hodom.

Pokiaľ chce vyhrať, musí v treťom hode dosiahnuť vyššiu hodnotu (napr. 20) alebo získať číslo deliteľné piatimi s menším počtom hodov. Keď odohrajú všetci hráči, začne sa hodnotiť. Bank získava hráč s najlepším výsledkom. Ak majú niektorí hráči rovnaký výsledok, bank sa medzi nich rozdelí.

MAROKO

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 3 kocky.

Každý hráč má k dispozícii 3 hody pre získanie „Maroka“ (dve rovnaké kocky) alebo „Veľkého Maroka“ (tri rovnaké kocky). Po prvom a druhom hode môže hráč nechať ležať jednu alebo dve kocky a dohodiť zostávajúce do „Maroka“. Hrá sa na víťazstvo v jednotlivých kolách. Víťazom sa stáva hráč, ktorý dosiahol najvyššiu bodovú hodnotu v „Maroku“ alebo hodil „Veľké Maroko“ alebo získal najvyššiu bodovú hodnotu vo „Veľkom Maroku“.

ATLANTA

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 3 kocky, papier a ceruzka.

Každý hráč má k dispozícii 3 hody. Cieľom je dosiahnuť čo najvyšší počet bodov.

Bodovanie: 1 bod je za 100, 6 bodov je za 60, všetky ostatné body majú svoju hodnotu.

Hráč po každom hode zváži, či niektorú z kociek nechá mimo hru alebo či bude pokračovať v hádzaní všetkými kockami. Zapisuje sa až konečný súčet bodov po poslednom hode. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má na konci hry najvyšší počet bodov.

O KOLKO

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 4 kocky, papier a ceruzka.

Hra sa hrá na 5 kôl. Cieľom hry je získať čo najviac bodov. Hráč v jednom kole hádže dvakrát. Pre prvý hod použije 2 kocky. Súčet bodov, ktorý mu padne, tvorí číslo, od ktorého bude odčítat súčet bodov, ktorý mu padne v ďalšom hode na ďalších dvoch kockách. Výsledok si hráč zapíše pod svoje meno. Po piatich kolách sa urobí vyhodnotenie. Hráč, ktorý má najviac bodov alebo najmenšiu stratu, vyhráva.

DESAŤ TISÍC

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 4 kocky, papier a ceruzka.

Cieľom hry je získať alebo prekročiť 10 000 bodov. Hráč, ktorý toto číslo dosiahne ako prvý, sa stáva víťazom hry. Spôsob započítavania bodov: Jeden bod na kocke = 100 bodov, päť bodov na kocke = 50 bodov, 3×2 body na kocke = 200 b., 3×3 body na kocke = 300 b., 3×4 body na kocke = 400 b., 3×5 bodov na kocke = 500 b., 3×6 bodov na kocke = 600 b., 3×1 bod na kocke = 1 000 b., rady 1, 2, 3, 4 (2, 3, 4, 5; 3, 4, 5, 6) = 2 000 bodov. Ostatné body sa nezapočítavajú. Každý hráč môže hádzať trikrát, a po každom hode môže nechať ľubovoľný počet kociek na stole (podľa výhodnosti), najmenej však musí odložiť jednu kocku.

POKER

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 5 kociek, papier a ceruzka.

Na začiatku hry vytvorte tabuľku tak, aby každý hráč mal svoj stĺpček. Je dobré určiť si, na koľko kôl sa hra bude hrať – napr. na 7 kôl. (Odporúčanie: čím menej sa hrá kôl, tým je hra napínavejšia, pretože záleží na každom hode.) Toto je dôležité pre ďalšiu taktiku. V každom kole sa hádže trikrát. Hráč, ktorý je na rade, hodí všetkých 5 kociek. V ďalších dvoch hodoch sa rozhoduje, či bude opäť hádzať všetkými kockami, či použije len niektoré. Cieľom každého kola je získať nasledujúce kombinácie: rad 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodov, rad 2, 3, 4, 5, 6 = 250 bodov, 2 alebo 3 kocky s rovnakým počtom bodov = 30 bodov + súčet hodnoty kociek, 4 kocky s rovnakým počtom bodov = 50 bodov + súčet hodnoty kociek. Víťazom sa stáva hráč, ktorý po odohraní všetkých kôl získa celkovo najviac bodov.

VABANK

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 5 kociek, papier a ceruzka.

Na začiatku hry hráči vytvoria vkladom bank, o ktorý sa hrá a určia jedného bankára, ktorý stráži pravidlá hry. Tento bankár sa samotného hádzania nezúčastní. Počet kôl je závislý od počtu hráčov. Hádže sa každou kockou zvlášť. Hráč hodí prvú kocku, potom druhú a rozhodne sa, ktorý matematický úkon použije. V priebehu jedného kola musí použiť sčítanie, odčítanie, násobenie a delenie, a to vždy len raz. Po prevedení výpočtu hádže treťou kockou a celú procedúru zopakuje.

Príklad: Prvý hod 3, druhý hod 5 bodov. Hráč sa rozhodne pre sčítanie $3 + 5 = 8$. V treťom hode padne 6. Hráč sa rozhodne pre násobenie. $8 \times 6 = 48$. V štvrtom hode padne 1. Hráč sa rozhodne pre delenie $48 : 1 = 48$. V piatom hode padne 4. Zostáva už len odčítanie $48 - 4 = 44$. Hráč dosiahol 44 bodov. Pozor! Výsledky musia byť bezo zvyšku.

Bank vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Pokiaľ sa hráčovi nepodarí vytvoriť výsledok bezo zvyšku, bank pripadá bankárovi. Keď dohrajú všetci hráči, určí sa nový bankár.

ČIARA

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 6 kociek, papier a ceruzka.

Hráči hádžu postupne jeden po druhom. Každý hráč hodí len raz všetkých 6 kociek. Pred vlastným hodom každý oznámi, čo bude chcieť započítať. Zostavy („oznámenia“) ktoré sa započítavajú do hodnotenia: Nepárne – hráč si započíta len body z kociek, na ktorých padli nepárne čísla (1, 3, 5); Párne – hráč si započíta len body z kociek, na ktorých padli párne čísla (2, 4, 6); Rad – postupka troch po sebe nasledujúcich čísel = 10 bodov, postupka štyroch po sebe nasledujúcich čísel = 15 bodov, postupka piatich po sebe nasledujúcich čísel = 30 bodov, postupka šiestich po sebe nasledujúcich čísel = 50 bodov; Dvojice – za každú dvojicu obdrží hráč 20 bodov; za každú trojicu obdrží hráč 30 bodov. Víťazí ten, kto má na konci hry najviac bodov.

MARATÓN

Počet hráčov neobmedzený.

Hracie potreby: 6 kociek, papier a ceruzka.

Hrá sa so 6 kockami. Každý hráč môže v jednom kole hádzať až trikrát. Po každom hode necháva kocky s potrebnými hodnotami odložené. Ďalej hádže len so zostávajúcimi kockami. Môže sa však stať, že počas hádzania zmení taktiku a pre ďalší hod použije opäť všetkých 6 kociek. Každému hráčovi bude v tabuľke pridelený jeden stĺpec. Hrá sa buď voľne, tzn. že záznam sa do tabuľky zapisuje až po ukončení hodu a hráč si vyberá, kde chce daný hod zapísať alebo sa hrá „od hora dolu“ v predpísanom slede. Pri nesplnených podmienkach sa okienka preškrtnú. Je možné taktiež hrať dvojkolovo t.j. povinnú a voľnú zostavu.

Bodovanie:

Jednotky – započítavajú sa len kocky, na ktorých padol jeden bod (maximum možných bodov v tomto kole je 6).

Dvojky – započítavajú sa len kocky, na ktorých padli dva body.

Trojky – započítavajú sa len kocky, na ktorých padli tri body.

Štvorky – započítavajú sa len kocky, na ktorých padli štyri body.

Pätky – započítavajú sa len kocky, na ktorých padlo päť bodov.

Šestky – započítavajú sa len kocky, na ktorých padlo šesť bodov.

Medzisúčet – medzisúčet z predchádzajúcich disciplín.

Bonus – 25 si pripíše ten, kto má medzisúčet minimálne 63 bodov.

1 dvojica – zaznamenajú sa body z dvoch kociek s rovnakou hodnotou.

2 dvojice – zaznamenajú sa body z dvoch párov kociek s rovnakou hodnotou.

Trojica – zaznamenajú sa body z troch kociek rovnakej hodnoty.

Štvorica – zaznamenajú sa body zo štyroch kociek rovnakej hodnoty.

Malá cesta – 15 bodov si pripíše ten, kto má tento nasledujúci postup: 1-2-3-4-5.

Veľká cesta – 25 bodov si pripíše ten, kto má celú postupku: 1-2-3-4-5-6.

Pyramída – zaznamenajú sa všetky body, pokiaľ sa podarilo vytvoriť zostavu: „1 samotnú kocku, 1 dvojicu a 1 trojicu“.

Šanca – tu sa môže zaznamenať počet bodov z ľubovoľného hodu, ktorý nemožno začleniť inak (táto možnosť sa využíva, pokiaľ je veľký počet bodov).

Hra – nezávisle od počtu bodov tohoto hodu sa do okienka HRA zaznamená 50 bodov, pokiaľ je na všetkých kockách rovnaká hodnota.

Súčet – hráč, ktorý má v konečnom súčte najviac bodov – vyhráva.

Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.dinotoys.cz



97710035 N