

SET OD 100 IGARA

Set sadrži:

- 2 obostrane table za igru
- 32 figure za šah u dve boje
- 16 figurica u četiri boje
- 30 žetona za Dame u dve boje
- 6 kockica za igru

Upozorenje! Nije preporučljivo za decu mlađu od 3 godine.
Sadrži sitne delove. Opasnost od gušenja.

PRAVILA

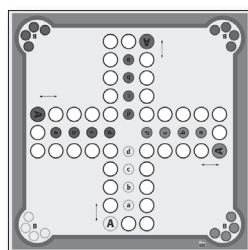
SR

ZA IGRE KOJE SE IGRAJU NA TABLI ZA NE LJUTI SE ČOVEČE

ZA 2-4 IGRAČA, 6+

1. Ne ljuti se čoveče

Cilj igre: Cilj svakog igrača je da vodi svoje figure u smeru strelce i da ih dovede na matična polja, tj. 4 polja iste boje u središtu table. Prvi igrač kojem ovo pođe za rukom je pobednik. Ostali igrači nastavljaju igru dok svi ne stignu na svoja polja.



Početak igre: Svaki igrač uzima 4 figure iste boje i postavlja ih na pozicije označeno slovom **B** koje je iste boje kao figure. Samo jedna figura se stavlja na polje označeno slovom **A** gde je startna pozicija.

Pravila igre: Na početku, svaki igrač baca kockicu. Igrač sa najvećim brojem započinje igru. Ostali igrači nastavljaju redosledom određenim smerom kretanja kazaljke na satu. Ako igrač dobije **6** tokom igre, mora da postavi svoju figuru na startnu poziciju – čak iako to podrazumeva da izbac i jednu od svojih figura iz igre jer ne sme biti više od jedne figure na početnom polju. Nakon toga, ponovo baca. Ako su sve igračeve figure u igri, a dobije 6, pomena željenu figuricu za **6** polja i dobija priliku da igra još jednom. Na svom putu, igrači će nailaziti što na svoje, što na tuđe figure i polja na kojima se ona nalaze se računaju prilikom kretanja. Ako se igrač zaustavi na polju koje zauzima protivnikova figura, ta figura se vraća ba početak igre, tj. poziciju **B** i igrač zauzima da zauzme slobodno mesto. Ako igrač ne dobije taču broj, a nema nijednu drugu figuru u igri, mora da čeka sledeće bacanje. Figura može da se pomeri u koloni sa kućicama na isti način kao u igri, ako ima prostora. Na primer: igraču se već nalaze figure u poljima **a, b i c**. Četvrta figura stoji na poslednjem mestu pre polja **A**. Ako dobije broj **5**, ne pravi potez i čeka sledeće bacanje, sve dok ne dobije broj **4**.

2. Barikade

U odnosu na osnovni *Ne ljuti se čoveče*, postoji samo jedna razlika: kada se dve figure iste boje nađu na istom polju, formiraju barikadu koja sprečava sve protivnike da ih preskoče ili uklone. Međutim, nakon najviše tri runde, igrač mora da ukloni barikadu, tj. jedna od figurica mora da se krene napred.

3. Afrički Ne ljuti se čoveče

Važe uobičajena pravila za *Ne ljuti se čoveče* osim sledećeg: Kada igrač izbac protivnikovu figuricu, protivnik mora prvo da je otkupi od igrača, tako što mora da dobije broj **6**. Figurica može da se vrati ponovo u igru samo kad se ponovo dobije **6**. Figurice mogu da prave barikade, ali se ne moraju uklanjati nakon tri runde. Figurice se ne mogu ukloniti od strane drugih igrača dok stoje na startnom položaju.

4. Ludi Ne ljuti se čoveče

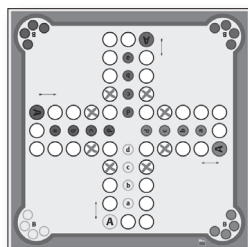
Igru uvek igra četiri igrača i važe uobičajena pravila za *Ne ljuti se čoveče* osim sledećeg: Svaki igrač dobija četiri figure različitih boja, koje će postaviti na matična polja. Cilj igre je da igrač pre svih dovede četiri figure različitih boja u kućice. Ukoliko ima bar jednu figuru u igri, igrač može odigrati sa figurom bilo koje boje (uključujući i tuđe), osim onih koje stoje na protivnikovim matičnim poljima. Igrač ne sme da igra figurom koja je iste boje kao i boja bilo koje figure koja stoji na matičnim poljima ili "kućicama". Na primer: Zelena i žuta figurica se nalaze na svojim matičnim poljima, a plava je u kućici, stoga igrač sme da igra samo sa crvenom figurom. Figure mogu da idu unapred, ali mogu da eliminišu tuđe figure samo unazad. Uklonjena figura se stavlja na bilo koje matično polje gde se ne nalazi figura iste boje. Tako se figurice iste boje ne mogu naći zajedno ni na matičnim poljima ni u kućicama. Prvi igrač koji dovede četiri figure različitih boja u kućicu je pobednik.

5. Igra parova

Igra se uvek igra u parovima, jedni protiv drugih. Sledeća pravila važe: Partneri ne smeju međusobno uklanjati figure, a ako neko od igrača ne primeti da je mogao da ukloni protivnikovu figuru, mora da je ukloni i vrati na početak. Belja polja mogu istovremeno da zauzimaju figure oba partnera i ova polja mogu biti preskakana. Prvi par koji dovede svojih 8 figura u kućice je pobednik.

6. Skloništa

Označite osam polja na tabli kao na slici koja će služiti kao skloništa na putu do cilja. Figurice mogu tu da se "odmore". Ovo znači da ne mogu biti uklonjene od strane protivničkih figura dok su tu. Na tom polju može biti "parkirano" više figura, bez obzira na boju. Ako igrač nema nijednu drugu figuru sa kojom bi mogao/la da odigra, mora da odigra sa "parkiranom" figurom. Ostala pravila ostaju nepromenjena.



7. Udvaranje

Igra za dva igrača. Jedan igrač (A) ima figure koje predstavljaju mladoženje. Drugi igrač (B) ima četiri mlade. Svaki igrač kreće sa svog matičnog polja. Ova polja treba da su jedna do drugog. Mladoženje se nalaze neposredno iza mladi kako bi im dali malu prednost. Mlade beže od svojih udvarača pokušavajući da stignu u svoje kuće. Mladoženje pokušavaju da stignu mlade i kada se zaustave na istom polju na kom se nalazi mlada, obe figure se uklanjaju iz igre. Mladoženje mogu da obiđu krug oko table više puta. Kada sve preostale mlade uđu u kućice, igra je gotova. Ko je pobednik, a ko je poražen? Ako na kraju igre igrač A ima kod sebe više mladi nego što je u kućicama, on/ona je pobednik. U protivnom, igrač B koji je pomerao/la mlade je pobednik/ca.

8. Begunac

Igra za 2 igrača. Svaki igrač dobija 5 figura, a peta figura (begunac) mora da se razlikuje u boji. Begunac se kreće u suprotnom smeru od ostalih i počinje sa protivnikovog matičnog polja. Kada baci kockicu, igrač bira da li će igrati svojom figurom ili beguncem. Protivničke figure može da izbac samo begunac. Više figura može da stoji na istom polju i u tom slučaju, begunac može sve da ih ukloni istovremeno. Međutim, ako protivnikova figurica dođe na polje koje zauzima begunac, begunac se izbacuje i vraća na matično polje. U tom slučaju, begunac prelazi na stranu protivnika koji/a može da igra sa dva begunca dok drugi igrač ne uspe da ga povрати. Prvi igrač koji dovede svoje četiri figure do cilja, mimo begunca je pobednik.

9. Ne ljuti se čoveče bez izbacivanja

Pravila su ista kao i za regularan *Ne ljuti se čoveče*, sa samo jednim izuzetkom: Igrač ne može da zauzme polje na kojoj stoji protivnikova figura. U tom slučaju, moraju da odigraju drugom figurom ako mogu, a ako ne, ne odigravaju ništa i čekaju sledeće bacanje kocke.

10. Mačja igra

Svaki igrač dobija po jednu figuru različitih boja i postavlja ih na startni položaj. U zavisnosti od nivoa težine koji žele da uspostave, igrači će obeležiti različita polja po tabli (npr. žetonim). Igrač bac kocku i napreduje za onoliko polja koliko pokaže kockica. Igrači igraju jedan za drugim. Ako se igrač zaustavi na obeleženom polju, mora da se vrati na startni položaj. Prvi igrač koji završi krug je pobednik.

11. Raspodela

Pravila su ista kao i za regularan *Ne ljuti se čoveče*, sa nekoliko izuzetaka: Igrač može da rasporedi broj poena koji je dobio bacanjem kockice na sve figure (npr. ako dobije 5, može da pomeri jednu figuru za dva polja, a drugu za tri polja). Izbacivanje nije dozvoljeno! Ako igrač naiđe na polje koje zauzima njegova figura, mora da igra drugom figurom ili propušta red. Ako igrač naiđe na polje koje zauzima protivnik, ponovo baca kocku.

12. Orbita

Igra za četvoro podeljenih u dva tima koji sede jedni nasuprot drugih. Svaki igrač dobija po 4 figure. Po jedna figura od svakog igrača može da krene odmah. Sledeća figura čeka da kockica pokaže 1 ili 6. Međutim, nije neophodno uvek ubacivati novu figuru kada se dobije 1 ili 6 igrač može da tempira momenat. Ako igrač dobije 1 ili 6, mogu ponovo baciti kockicu dok ne dobiju 2, 3, 4 ili 5 za koliko polja će i pomeriti figuricu, nakon čega je protivnik na potezu. Igrači mogu da pomeraju bilo koju od svojih figura. Ako igrač naiđe na polje koje zauzima protivnikova figura, ona se izbacuje i počinje od početka. Svako početno polje mogu istovremeno da zauzimaju figure različitih boja i nijedna ne sme biti izbačena. Ostala polja istovremeno mogu zauzeti samo figure istog igrača ili tima. Ako na polje na kojem stoji više figura naiđe protivnik, on/ona može ukloniti samo jednu figuru po izboru. Prvi tim koji dovede sve svoje figure u kućice je pobednik.

13. Kazna

Svaki igrač dobija 4 figure i dogovoren broj žetona. Na početku svaki igrač daje jedan žeton u banku i stavlja svoju figuru na početni položaj. Ostale figure mogu da uđu samo kad igrač dobije na kockici broj 1. Ubacivanje novih figura nije obavezno. Figurice se pomeraju za broj polja koje određuje kockica i uvek u istom pravcu. Figurice ne mogu da se zaustave na polju koje je već zauzeto i protivničke figure ne mogu biti izbačene. Broj dobijen na kockici može biti raspoređen na više figura. Ako igrač ne može legalno da odigra potez, plaća kaznu. Ako igrač ostane bez žetona, ispada iz igre. Ako se igrač zaustavi na startno polje protivnika, baca kockicu još jednom. Prvi igrač koji dovede sve svoje figure u kućice je pobednik.

14. Munje

Igru uvek igra četiri igrača i važe uobičajena pravila za *Ne ljuti se čoveče* osim sledećeg: Svaki igrač po potezu ima mogućnost da dva puta baca kockicu i pomena figuru na osnovu ukupnog dobijenog broja. Igrač se ne sme zaustavljati niti uklanjati tuđe figure, nakon samo jednog poteza.



IGRE NA ŠAHOVSKOJ TABLI (šahovske figure)

ZA 2 IGRAČA, 8 +

15. Šah

Cilj igre: Cilj igre je da se matira protivnički kralj.

Pravila igre: Tabla za šah je tabla podeljena na 8 x 8 kvadrata, tj. 64 polja. Tamna i svetla polja su raspoređena naizmenično. Da bi se lakše pratilo pomeranje figurica na tabli, svaki kvadrat ima svoje koordinate (od a1 - a8 do h1 - h8). 64 polja su horizontalno obeležena brojevima 1-8, a vertikalno abecedno a-h. Tabla je pozicionirana tako da se svakom igraču svetlo polje nalazi sa desne strane (svetlo h1, tamno a8). Šah je bitka dva protivnika, gde je jedan general svetlih figura, a drugi tamnih figurica. Vojске sačinjavaju po 16 figurica na svakoj strani (1 kralj, 1 kraljica, 2 lovca, 2 skakača, 2 topa i 8 pešaka).

Na početku, igrači su jednaki po snazi.

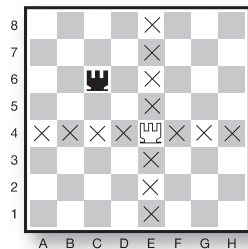
Razlika u figuricama je samo u njihovoj boji. Igrač sa svetlim figurama otvara igru. U nastavku igrači naizmenično odigravaju po jedan potez. Figurice imaju različite oblike i imena, razlikuju se po načinu kretanja što im daje određenu vrednost u igri.

Sledeće pravilo važi za sve figurice:

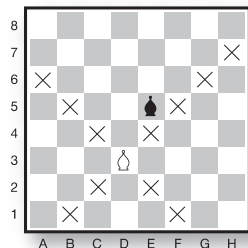
Figurica može da se pomeri samo na slobodno polje ili na polje koje zauzima figura protivnika. U tom slučaju, figura protivnika je zarobljena. Nijedna figurica ne može biti stavljena na polje koje već zauzima figura iste boje. Osim skakača, nijedna figurica ne može preskakati ni svoje ni tuđe figurice. Osim u slučaju rokade, samo se jedna figurica može pomerati u jednom potezu.

Pravila kretanja figurica:

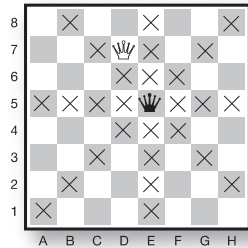
TOP: može da se pomera u horizontalnom ili vertikalnom pravcu sa bilo koje pozicije. Kontrolise 14 polja na slobodnoj tabli.



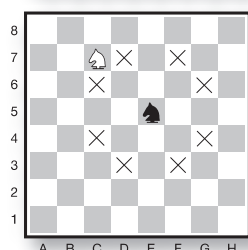
LOVAC: može da se pomera u dijagonalnom pravcu uvek sadržavajući istu boju polja. Kada je u središtu table, kontrolise 13 polja dok iz ugla kontrolise samo 7.



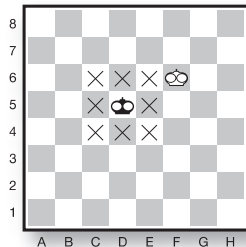
KRALJICA: ima kombinaciju pokreta topa i lovca i stoga je najjača figura na tabli. Može da se pomera za neograničen broj polja bilo u horizontalnom, vertikalnom ili dijagonalnom pravcu.



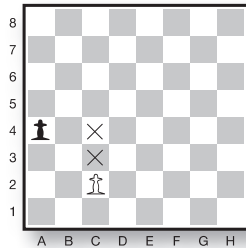
SKAKAČ: ima najinteresantniji pokret od svih figurica. Sa svoje pozicije može da "skoči" na polje druge boje formirajući u svom pokretu latinično slovo "L". Na primer, ako se skakač nalazi na poziciji d5, može da ode na bilo koje od sledećih polja: b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4, f6 osim ako polje već na zauzima figura iste boje.



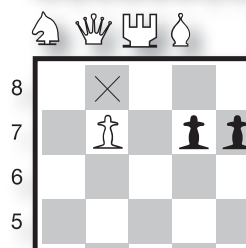
KRALJ: može da se pomera za po jedno polje u horizontalnom, vertikalnom ili dijagonalnom pravcu, ukoliko polje već ne zauzima figura iste boje. Kralj ne može da zarobi protivnikovu figuricu koja je pokrivena (zaštićena) od strane figurice iste boje. Stoga, kralj može da se pomera za po jedno polje u bilo kom pravcu, osim u slučaju rokade.



PEŠAK: je najslabija figurica na tabli jer može da se kreće samo za jedno polje u vertikalnom pravcu. Izuzetak važi samo za početnu poziciju – Bele pešake u drugom i crne pešake u sedmom redu odakle mogu da se kreću za po dva polja unapred.



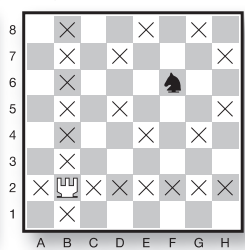
Dalje mogu da se kreću za samo po jedno polje. Pešak ne može da zarobi figuricu protivnika koja se nalazi u smeru njegovog kretanja. Može ukloniti samo figuricu protivnika koja se nalazi u bilo koja od dva dijagonalna polja ispred, zauzimajući njegovo mesto. Ako pešak stigne do poslednjeg reda, može biti unapređen u bilo koju figuru poput kraljice, topa, lovca ili viteza osim u kralja. Igrač onda može posedovati više kraljica ili drugih figura nego što ih je imao/la na početku igre. Zarobljavanje an pasan je izuzetak u pokretu pešaka koji omogućava svetlom pešaku koji je došao do petog reda (ili četvrtog ako je pešak tamne boje) da momentalno u sledećem potezu zarobi protivnikovog pešaka koji je napredovao za dva polja sa početnog položaja što rezultira da su oba pešaka u istom redu.



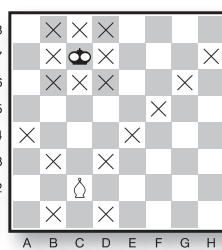
Vrednost svake figurice je određena po sposobnosti kretanja iste. Vrednost pešaka je jedinica mere.

Približne vrednosti figurica su sledeće: Mala figura (lovac ili skakač) vredi 3-3 1/2 pešaka, top vredi kao jedna mala figura i dva lovca, kraljica vredi dva topa i dve male figure. Ovo je samo prosečna vrednost i stoga nije egzaktna. Tačna vrednost figurice se određuje u odnosu na njene mogućnosti u zadatoj poziciji.

Pohyb věže a jezdce

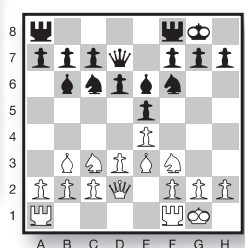


Pohyb střelce a krále

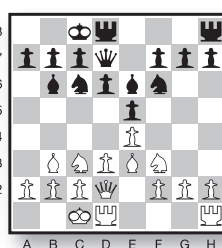


Rokada je dupli potez, gde se kralj pomera za dva polja levo ili desno, dok se top istovremeno stavlja odmah od kralja sa suprotne strane. Glavna svrha rokade je da se obezbedi kralj i uvede top u igru. Rokada je dozvoljena samo ako kralj i top koji je uključen u potez, nisu prethodno pomerani i ukoliko su polja između njih slobodna. Dok se izvodi rokada, kralj ne sme biti u šah poziciji, niti sme proći kroz ili završiti na polju koje je ugroženo protivničkom figurom.

Mala rokada – kralj se pomera na polje g1 ili g8, a top na f1 ili f8.



Velika rokada – kralj se pomera na polje c1 ili c8, a top na d1 ili d8.



Cilj igre: Kralj je najvažnija figura na tabli. Ukoliko je ugrožen, mora biti pomenen sa te pozicije ili se može upotrebiti druga figurica koje će blokirati napad ili zarobiti protivničku figuru. Kralj se nalazi u šah poziciji kada je ugrožen od strane protivničke figure. Ukoliko kralj nije u mogućnosti izvući iz šah pozicije, kralj je matiran i igra je gotova. Stoga je cilj igre, matirati protivničkog kralja. Zadatak svih figurica je da u odlučujućem momentu napadnu protivničkog kralja i ujedno zaštite svog. Međutim, ne završava se svaka igra matom. Neka se igra prekine odustajanjem igrača koji je izložen neminovnom porazu, tj. kada je predstojeći šah mat samo pitanje vremena. Igra se takođe prekida kada jedan od igrača prekorači vremensko ograničenje, čime gubi partiju.

Često se dešava da se igra završava nerešenim rezultatom (remijem):

Nijedan od igrača nema kapacitet ili nema materijalnu superiornost da matira.

Igrač na potezu ne može da izvrši nijedan legalan potez a da ne izloži kralja šahu (pat).

Jedan igrač konstantno šahira drugog bez matiranja (remi većitim šahom).

Trostruko ponavljanje, tj. ako se ista pozicija pojavi tri puta, a na potezu je isti igrač, a svaki igrač ima isti skup mogućih poteza svaki put (ovo drugo uključuje i pravo da se uzme an pasan i pravo na rokadu).

Kada u poslednjih 50 poteza nijedna figurica nije zarobljena od strane pešaka.

Pravilo dodira je najosnovnije pravilo šaha, koje označava da ako igrač na potezu dodirne jednu od svojih figura, mora sa njom i da odigra. Ako dodirne protivnikovu figuru, mora da je zarobi ako to pravila dozvoljavaju. Igrač može dodirnuti figuru koja se legalno ne može ni pomeriti ni zarobiti bez posledica. Potez se smatra završenim kada igrač koji je na redu, skloni ruku sa figure ili kada nakon sklanjanja protivničke figure sa table prilikom zarobljavanja skloni ruku sa svoje figure.

Kada igrač želi da namesti (popravi) figuru na tabli, mora prethodno to da najavi protivniku.

Beleške u šahovskoj igri

Beleške u šahovskoj igri omogućavaju praćenje svih poteza na šahovskoj tabli kao i svih igara i pozicija u pojedinačnim potezima. Pogledajte neke od simbola koje se koriste za beleženje poteza:

–	potez	?	loš potez
x	zarobljavanje	!!	veoma dobar potez
+	šah	??	velmi slabý tah
=	mat	!?	veoma loš potez
!	dobar potez	0-0	mala rokada
		0-0-0	velika rokada

Šta bi trebalo da zna početnik?

Uzimajući u obzir mogućnosti određenih figura, možemo uvideti da se one najefikasnije i najmoćnije nalaze u središnjem delu table. Stoga, prava bitka nastaje od prvih pokušaja da se zauzme ili kontroliše centralni deo table. Mali centar uključuje polja d4, d5, e4, e5, a veliki je oivičen poljima c3, c6, f6 i f3.

Najpogodniji način da se otvori igra je da se pomeri pešak ispred kralja za dva polja unapred. Na ovaj način se započinje bitka za centar i oslobađa put za lovce i kraljicu. U bici za centar, pogodno je mobilisati figure za podršku u borbi tako da ne mogu olako biti izbačene iz igre. Stoga se se skakači obično pomeraju na pozicije f3 i c3, f6 i c6 odakle kontrolisu centar. Prilikom otvaranja, izbegavajte da odigrate više poteza istom figurom jer toliko gubitak vremena izvesno vodi u katastrofu. U svakom potezu moramo pokušavati da ubacimo novu figuru u igru. Najbolji način je da se mobilise deo porred kralja kako bi ga zaštitili, da bi potom aktivirali kraljičinu stranu. Kraljica se obično ubacuje u igru što kasnije jer bi prerano bilo opasno. Protivnik može napasti kraljičinu poziciju, ugroziti njenu poziciju ili je čak ukloniti iz igre. Ishod igre zavisi od dobre koordinacije figurica i intenziteta izvedenog napada. Preuranjen napad koji se može lako braniti je obično gubljenje vremena, a često i materijala. U cilju unapređenja igre, važno je igrati sa jačim protivnicima od kojih možemo dosta naučiti. Izučavanje literature o šahu takođe.

16. Poglavica i ratnici

Jedan igrač raspoređuje figure po tabli po pravilima šaha – ovo su ratnici. Drugi igrač dobija samo kraljicu – Poglavicu. Poglavica poseduje mogućnosti kretanja kraljice i skakača i može da zarobi sve figure, uključujući i kralja. Ratnici se kreću po pravilima šaha. Igrač sa 16 figura započinje igru. Cilj ratnika je da matiraju poglavicu.

17. Dupli šah

Igra se po regularnim pravilima šaha sa izuzetkom da svaki igrač može da napravi dva poteza. Ako igrač napravi šah poziciju u prvom potezu, ne može da odigra drugi. Ugroženi igrač mora da odbije napad u prvom potezu jer je u suprotnom matiran. Ako nijedan od igrača ne može da napravi drugi potez, igra se završava remijem.

18. Gubitnički šah

U ovoj verziji igre, nema ni šaha ni mata. Zarobljavanje je obavezno i uključuje i kralja. Ako pešak stigne do kraja table, može da se zameni samo za figuru koja je poslednja zarobljena. Prvi igrač koji ostane bez svojih figura je pobednik.

19. Pozicioni šah

U ovoj verziji igre, igrači postavljaju različite figure po svom izboru na bilo koje polje na tabli. Jednom kada je figura postavljena, ne može biti pomerena na drugo polje. Pešaci ne mogu biti postavljeni u prvi i poslednji red. Lovci moraju stajati tako da je jedan na svetlom polju, a drugi na tamnom. Nijedna figura ne sme biti stavljena na polje iz koje bi ugrožavala protivnikove figure i iz koje bi bila ugrožena. Igrač koji više nije u mogućnosti da postavi na tablu nijednu svoju figuru je poražen.

20. Nokaut šah

Igra se po pravilima regularnog šaha, a pobednik je igrač koji više nije u mogućnosti da napravi potez. Međutim, igrač ne sme da dozvoli da bude matiran od strane protivnika.

21. Vitez protiv kralja

Igrač postavlja kralja u svoj donji levi ugao, a protivnik skakača u svoj donji levi ugao (protivnikov gornji desni). Figure se kreću po pravilima šaha. Cilj igre je da se kralj stavi u šah poziciju.

22. Šahovski niz

U igri učestvuju po 4 pešaka i po 1 skakač od obe boje. Svetli pešaci idu na polja a1, h1, b7, g7 a skakač na d4, a tamni pešaci idu na b2, g2, a8, h8 i skakač na e5. Igrač sa svetlim figurama započinje igru. Pešaci mogu da se kreću za po jedno polje u svim pravcima (uključujući i unazad). Skakač se kreće po pravilima šahovske igre. Igrači ne mogu zarobljavati figure protivnika, već samo blokiraju njihovo kretanje. Igrač koji prvi poreda 4 svoje figure u niz (npr. a7, b6, c5, d4 or g4, g3, g2, g1 or c3, d3, e3, f3) je pobednik.

23. Vitezov skok

Igra za jednog igrača. Igrač koristi samo skakača koji se kreće po pravilima šahovske igre. Cilj igre je da igrač kretanjem pređe preko sva 64 polja, ali ne više od jednom. Najpraktičnije je da se na papiru nacrtata tabla prati kretanje skakača.

24. Potera

Postavite tamnog skakača u jedan ugao table, a svetlog u suprotan. Svaki igrač dobija 15 žetona na početku. Tamni započinje i pamera skakača u skladu sa pravilima šahovske igre. Nakon toga je potrebno postaviti dva žetona na tablu. Jedan na polje sa koje je figura krenula, a drugi na bilo koje slobodno polje sa jednim izuzetkom: žeton ne sme da se stavi na polje na koje protivnik može da ode. Nakon toga, igrač sa svetlim figurama je na potezu i igrači se naizmenično smenjuju. Svaki žeton ostaje na svom mestu do kraja igre i figura ne može da stane na njihova polja. Kada svetli skakač stane na polje koje zauzima tamni skakač, igra se završava, tamni gubi. Igrač sa svetlim figurama gubi, ako ne uspe da napadne tamnog u roku od 10 poteza od postavljanja poslednjeg žetona.

25. Brzi šah

Igrač sa svetlim figurama kreće i pravi jedan potez. Tamni preuzima praveći dva poteza, dok svetli nastavlja sa 3 poteza itd. Kada jedan igrač napravi šah poziciju protivniku, red odmah preuzima drugi igrač koji mora da izađe iz šah pozicije u jednom potezu. Sva ostala pravila šaha važe uobičajeno.

26. Zaseda

Igra se po regularnim pravilima šaha sa jednim izuzetkom: Igrači drže skakače van table i postavljaju ih na tablu onda kad to pože. Samo ubacivanje skakača u igru se računa kao jedan potez. Skakač može biti postavljen bilo gde, čak i na poziciju iz koje može staviti protivničkog kralja u šah poziciju.

27. Pešadija

Postavite dva pešaka na polja d4 i e5 na sredini table. Nakon toga se redom postavlja preostalih 14 pešaka na slobodna polja, ali pod uslovom da ne sme biti više od dva pešaka u nizu, bilo horizontalno, vertikalno ili dijagonalno.

28. Mozganje

Rasporedi figure po tabli tako da po 5 figura stoji u svakom redu i svakoj koloni. Koliko je figurica potrebno? Koji je najbolji raspored?

29. Skakači

Rasporedite 12 skakača po tabli tako da kontrolišu sva preostala slobodna polja.

IGRE NA ŠAHOVSKOJ TABULI (žetoni)

ZA 2 IGRAČA, 6 +

30. Dame

Cilj igre: Igrač pokušava da zarobi sve protivnikove figure ili da ih zablokira da ne mogu da se kreću.

Početak igre: Igra se na šah tablu 8x8 sa po 12 žetona od svake boje. Tabla je okrenuta tako da je svakom igraču crno polje u donjem levom uglu. Igra se samo na tamnim poljima. Igrači nasumično biraju boji svojih žetona. Raspoređuju svojih 12 žetona na tamna polja u prva tri reda. Dva reda u sredini ostaju slobodna. Igrač sa svetlim žetonima započinje igru.

Pravila igre: Igrači pomeraju svoje žetone dijagonalno za po jedno polje isključivo na polja crne boje. Ne sme se postavljati žeton na polje koje već zauzima sopstveni ili tuđi žeton. Žetoni mogu ići samo unapred, nikad unazad niti smeju ići na svetla polja. Ako igrač naiđe na protivnikov žeton, a polje iza tog žetona je slobodno, taj žeton se preskače i izbacuje iz igre. Ako igrač propusti da to uradi, protivnik im može oduzeti taj žeton bez gubitka prava na potez. Ako postoji više prilika za izbacivanje, žeton sa većom vrednošću (dama) ima prioritet. Može se desiti da u jednom potezu igrač preskoči i ujedno ukloni više protivničkih žetona, ali pod jednim uslovom – da nakon preskakanja naiđu na žeton sa slobodnim poljem iza sebe. Kada žeton stigne do poslednjeg reda, bilo skokom ili pokretom, unapređuje se u DAMU i obeležava se stavljanjem žetona iste boje na njega. Igrač može imati više dami u igri. Dama može da se kreće dijagonalno napred i neograničen broj polja pod uslovom da su slobodna. To znači da nakon preskakanja protivničkog žetona, može da stane na bilo koje polje, čak i na udaljenije prazno polje dijagonalno iza ovog žetona. Ako nakon preskakanja protivničkog žetona dama stane na polje sa kojeg može preskočiti drugi žeton (bez obzira na njegov smer i udaljenost), nastavlja sa preskakanjem i uklanja sve žetone koje legalno može da preskoči na svom putu. Ako dama propusti da preskoči neki žeton, protivnik je može ukloniti. Dama može biti preskočena i uklonjena od strane običnog žetona, ali će zbog svojih mogućnosti lakše biti u prilici da izbegne napad.

31. Dame II

Pravila su ista kao za obične dame osim što su na početku žetoni raspoređeni samo u prva dva reda. Igra se igra sa ukupno 16 figura.

32. Gubitničke dame

Pravila su ista kao za obične dame osim sa razlikom da je pobednik igrač koji prvi ostane bez žetona. Svaki žeton koji može biti preskočen po pravilima igre, mora biti uklonjen iz igre. Stoga, igrač koji želi da pobedi, mora da pamera žetone tako da protivnik mora da ih ukloni.

33. Ugaone dame

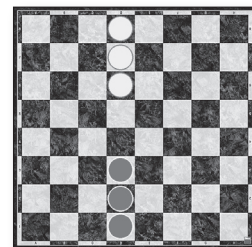
Tabla je okrenuta tako da njeni uglovi budu okrenuti ka njima. Igrači raspoređuju svojih 9 žetona preko tamnih polja počevši od ugla. Tako se u drugom redu nalaze 3 žetona, a u trećem 5. Žetoni se uvek pomeraju sa po jedno polje unapred ili u stranu. Mogu da se koriste i tamna i svetla polja. Ne sme se ići unazad. Protivnički žetoni mogu biti preskakani, ali ne i uklonjeni. Preskakanje svojih žetona nije dozvoljeno. Prvi igrač koji zauzme tamna polja na suprotnoj strani je pobednik.

34. Čudne dame

Igrač sa svetlim žetonima postavlja svojih 12 žetona na tablu kao po osnovnim pravilima dame. Tamni ima jednu damu koja može da stoji na bilo kom tamnom polju u prva tri reda. Svetli započinje igru. Njegov/njen cilj je da ostane bez svojih žetona u najviše dvanaest poteza. Ako ne uspe, tamni pobeđuje. Preskakanje figura gde postoji mogućnost je obavezno. Tamna dama ne sme biti preskočena.

35. Mačke i miša

Postavite 3 svetla žetona (mačke) i 3 tamna žetona (miševi) kao na slici. Sveti započinje igru, pa se igrači igraju po jedan potez naizmenično. Protivnički žeton se može preskočiti ako se zaustavite do njega i ako je polje iza slobodno. Ako pomeranje unapred nije moguće, mora se ići unazad ili preskakati. Prvi igrač koji zauzme tri početna polja protivnika je pobednik.



36. Francuska dama

Pravila su ista kao za obične dame, žetoni se kreću unapred, ali mogu da skaču u suprotnom smeru.

37. Engleska dama

Pravila su ista kao za obične dame, ali se žetoni mogu kretati i preskakati po horizontalnoj i vertikalnoj liniji. (tj. u svih osam pravaca).

38. Zidanje

Oba igrača igraju sa po 8 žetona na tamnim poljima. Žetoni mogu da kreću napred samo preko tamnih polja. Cilj je blokirati tuđe žetone i sprečiti ih da se pomeraju. Žetoni mogu biti uklonjeni sa table samo ako blokirani od strane protivnika sa svih strana. Igrač koji više ne može da pomeri nijedan svoj žeton je poražen.

39. Skrivena dama

Posle ređanja svih žetona, jedan igrač pokriva oči dok drugi obeležava jednu svoju figuru po izboru, sa donje strane, nakon toga, drugi igrač radi isto. Igra se u nastavku odvija po regularnim pravilima dame. Igrač pobeđuje kada stigne do poslednjeg reda sa obeleženim žetonom. Ako nijedan igrač ne uspe u tome, igra se završava u skladu sa pravilima igre.

40. Skakač

Pravila su ista kao za obične dame osim što igrači mogu da preskaču svoje žetone samo unapred. Pripadajući žetoni koji su preskočeni ostaju u igri. Dama može da preskače samo protivničke žetone.

41. Blokade

Postavite 12 svetlih i 12 tamnih žetona na tamna polja u prva tri reda. Žetoni se mogu pomerati samo za po jedno tamno polje bilo unapred ili unazad. Protivnički žetoni mogu biti eliminisane iz igre. Žeton može biti zarobljen kada je okružen protivnikom tako da nije ni na jedan način povezan sa svojim žetonima. Zablokirani žeton se uklanja iz igre. Igrač koji ostane bez žetona je poražen.

42. Lopov i policajci

Igrač LOPOV ima samo jedan svetli žeton. Protivnik igra sa 4 tamna žetona – POLICAJCI. Žetoni se kreću samo po tamnim poljima. Postavite policajce na četiri tamna polja u prvom redu. Lopov može stajati na bilo kom tamnom polju. Žandari započinju igru i mogu da se kreću samo unapred za po jedno polje. Lopov se kreće na isti način, sa izuzetkom da može da ide i unazad. Cilj policajaca je da zablokiraju lopova da ne može da se kreće. Ako lopov uspe da im izmakne i stigne do početnog reda protivnika, pobeđuje.

43. Halma

Igrači postavljaju po 10 žetona dijagonalno u suprotne uglove (1, 2, 3 i 4 figure). Svetle figure počinju igru. Figura se uvek pomera na slobodno susedno polje i ne može biti pomerano dijagonalno. Svi susedni žetoni, bilo svoji ili tuđi, mogu biti preskakani (ne u dijagonalnom pravcu) pod uslovom da postoji slobodno polje iza njih. Može se i preskočiti više žetona u nizu. Preskočeni žetoni se ne uklanjaju iz igre. Igrač koji prvi rasporedi svoje figure na protivnikovoj početnoj poziciji u originalnoj formaciji je pobeđnik.

44. Problem sa 8 dama

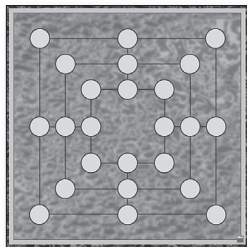
Cilj igre je postaviti 8 dama na tablu tako da nijedna ne može preskočiti drugu. Dama može da se kreće u svim pravcima.

IGRE NA TABLI ZA MICE

ZA 2 IGRAČA, 6 +

45. Mice

Cilj igre: Cilj igre je eliminisanje protivničkih žetona. Radi ovoga igrači pokušavaju da naprave što više mlinova, tj. red od tri žetona iste boje. Ako uspeju, imaju pravo da eliminišu bilo koju protivničku figuru.



Pravila igre: Na početku igre sve figure stoje van table. Jedan igrač dobija 12 svetlih, a drugi 12 tamnih žetona. Igrači se dogovaraju sami ko započinje igru. Nakon toga igraju naizmenično stavljajući žetone na slobodna polja pokušavajući da formiraju red od tri. Kada jedan igrač uspe, formirao/la je MLIN i može da eliminiše jednu protivničku figuru po izboru. Nije dozvoljeno eliminisati figure koje formiraju mlin. Suština je da igrači spreče jedni druge da formiraju mlin postavljajući svoje žetone. Kada igrači rasporede sve svoje žetone po tabli igra se nastavlja tako što se žetoni pomeraju za po jedno slobodno polje povezano linijom. Nastavlja se sa pokušajima da se naprave mlinovi kako bi se eliminisali protivnički žetoni. Izmeštanjem jednog žetona iz mlina na susedno povezano polje, mlin se "razbija", dok se vraćanjem žetona na staru poziciju iznova formira čime igrač ponovo stiče pravo da eliminiše protivnički žeton. Bitno je pažljivo planirati tako da igrač ima više povezanih mlinova, čime stiče prednost da lako razbija i ponovo formira mlinove i uklanja protivničke žetone. Kada igraču ostanu sa samo tri žetona, mogu skakati na bilo koje polje sprečavajući protivnika da formira mlin. Istovremeno, to je poslednja prilika za igrača da napravi red od tri figure. Igrač koji ostane sa samo dva žetona, ne može da napravi mlin i samim tim gubi partiju.

46. Ugaone mice

Igra se sa 12 svetlih i 12 tamnih žetona po pravilima mice sa izuzetkom da mlin može da se formira i iz ugla (dijagonalno).

47. Kule

Igra se sa 6 svetlih i 6 tamnih figura. Igrači se naizmenično smenjuju sa redosledom igre. Kada je na redu, igrač postavlja žeton na bilo koje slobodno polje na tabli ili na vrh drugog žetona koji već stoji na tabli. Kada se žetoni ređaju jedan na drugi, ne sme ih biti više od tri. Druga faza igre počinje kada se rasporedi svih 12 žetona. Igrači pomeraju svoje žetone sa jednog polja na drugo. Cilj igre je sastaviti kulu sastavljenu samo od sopstvenih žetona.

48. Skakač

Igra se sa 9 svetlih i 9 tamnih figura. Važe uobičajena pravila za mice sa izuzetkom da se nakon raspoređivanja žetoni kreću isključivo skokom. Pravilo preskakanja je poput skakača u šahu – jedno polje u stranu i dva napred (ili dva napred i jedno u stranu). Igrač može preskakati i svoje i tuđe žetone, ali polje na koje sleće mora biti slobodno. Igrač koji ostane sa samo tri žetona ih može pomerati na bilo koje polje na tabli.

49. Ukrštene mice

Poredati 6 svetlih i 6 tamnih žetona po dijagonalama. Igrači se smenjuju u redosledu igre pomerajući žetone za po jedno slobodno opvezano polje. Prvi igrač koji formira mlin je pobeđnik.

50. Lov

Jedan igrač dobija 3 svetla, a drugi 7 tamnih žetona. Igrač sa tamnih žetona pokušava da formira mlin. Mlinovi sa početnih položaja se ne važe. Pomerajući po jedan svetli žeton, drugi igrač pokušava da ga spreči. Igrač sa tamnim žetonima pobeđuje uspe da napravi mlin u 15 poteza. U suprotnom, pobeđuje protivnik.

51. Lasker Morris

Igra se sa 9 svetlih i 9 tamnih figura i važe uobičajena pravila za mice sa izuzetkom da igrači u prvoj fazi ne moraju isključivo stavljati žetone na tablu već ih mogu i pomerati. Kada igrač formira mlin, može ga "razbiti" i da nastavi da ubacuje žetone u igru. Protivnik je tada primoran da ga spreči da napravi novi mlin čime je prvi igrač u prednosti imajući "žeton više".

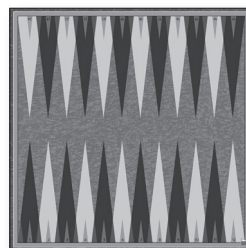
IGRE NA TABLI ZA TAVLU (BEKGEMON)

ZA 2 IGARAČA, 8 +

52. Tavla (bekgemom)

Cilj igre: Koristeći vrednosti na kockici taktički, svaki igrač sa svojih 15 žetona pokušava da stigne do poslednjeg reda i skloni ih sa table. Prvi igrač koji u ovome uspe je pobeđnik.

Igrači pomeraju svoje žetone u suprotnim smerovima. Svetli kreće od 1. boda do 12. odakle nastavlja od 13. preko 24. boda do izlaza. Tamni kreće od 24. boda do 13. odakle nastavlja od 12. preko 1. boda do izlaza. Na svom putu igrači pokušavaju da izblokiraju ili izbace jedan drugog.



Igra se sastoji od tri faze:

- Postavljanje žetona na tablu
- Kretanje
- Sklanjanje sa table

Postavljanje žetona na tablu: Na početku igre, svi žetoni su van table. Igrač sa najvećim brojem počinje sa stavljanjem žetona na tablu. Nakon toga se igrači naizmenično smenjuju u potezima i bacaju po dve kockice. Posle svakog bacanja, dve figure se postavljaju na pozicije sa bodovima koje pojedinačno pokazuje svaka kockica računajući od startne pozicije svakog igrača. Svetli žetoni se se postavljaju na brojeve 1 – 6, a tamni na 24 – 19. Ako žetoni stoje na istom broju mogu se staviti jedan pored ili jedan na drugog. Nakon postavljanja svih 15 žetona na tablu počinje druga faza igre.

Kretanje: Igrači se naizmenično smenjuju u potezima bacajući dve kockice. Igrač bira po kom redu će koristiti dobijene vrednosti. Ako može da se upotrebi samo jedna vrednost sa kockice, uzima se veća vrednost! Ako ovo nije moguće, igrač propušta potez i protivnik je na potezu. Igrač može da odluči da li će pomeriti oba žetona za vrednost obe kockice ili samo jedan i time napraviti DUGI potez. Ovaj potez se sastoji iz dva odvojena poteza (nema sabiranja dobijenih brojeva) tako da ako nije moguće izvesti prvi, ne može se napraviti dugi potez.

Ako se dobije isti broj na obe kockice (od 1 do 6), igrač može napraviti 4 zasebna poteza uvek koristeći broj sa svake kockice i mogu pomeriti oba svoja žetona ili samo jedan. Žeton mora biti pomeren za broj do vijen na kockici. Žetoni protivnika se kreću u suprotnim smerovima. Žeton može da dođe na slobodno polje, polje koje zauzima žeton iste boje ili na polje koje zauzima protivnik samo jednim žetonom. Ne može stati na polje koje zauzeto od strane dva ili više protivničkih žetona. Prilikom pomeranja, sva polja (poeni) se broje, uključujući slobodna ili zauzeta od strane svojih ili tuđih žetona. Polje je okupirano kada bar na njemu stoje bar dva žetone iste boje. U okupirano (zauzeto) polje (poen) ne sme ući protivnički žeton. Na ovaj način, svaki igrač može zaštititi svoje žetone od napada i istovremeno onemogućiti protivnički potez. Ako igrač uspe da zauzme dva ili više polja u nizu, pravi prime (prajm). Prajm je odlična prepreka protivniku za dalje kretanje.

Pogađanje: Ako igrač dođe na polje gde se nalazi samo jedan protivnički žeton, protivnički žeton je pogođen i sklanja se sa table (pravljajem DUGOG poteza, može se pogoditi više žetona). U sledećem potezu protivnik mora prvo da uvede ponovo svoj žeton u igru da bi mogao/la da krene napred sa ostalim. Uklonjeni žetoni se vraćaju u igru kao na početku – stavljajući ih na polja (poene) 1 – 6 ili 24 – 19 u zavisnosti od broja na kockicama. Ako dobijena vrednost na kockicama ne obezbeđuje ponovni ulazak (ta polja su zauzeta od strane protivnika) igrač ne može da odigra ni sa jednim svojim žetonom i čeka sledeći red. Igrač može da prođe prajm ako ako dobije broj koji mu/joj omogućava da ga preskoči i sleti na slobodno polje ili na polje gde se nalaze sopstveni žetoni. Kada igrač stigne do poslednjih polja (svetli na 19 – 24 i tamni na 6 – 1) sa svih svojih 15 žetona, druga faza igre je za njega/nju završena. Tada počinje treća, poslednja faza igre koja retko počinje istovremeno za oba igrača.

Sklanjanje sa table: je dozvoljeno samo kad igrač stigne do poslednjih 6 polja (poena) sa svih svojih 15 žetona, tj. 19 – 24 za svetlog igrača i 6 – 1 za tamnog. Sklanjanje sa table zavisi od broja dobijenog na kockicama. Igrač može da skloni žeton koji stoji na trećem poenu dobijajući broj 3, 4, 5 ili 6. Ako broj ne dozvoljava sklanjanje, žeton može biti pomeren za taj broj bliže finišu. Dozvoljeno je napraviti oba poteza jednim žetonom. Ako se dobije isti broj na obe kockice, važi pravilo 4 poteza i u ovoj fazi. Dešavaće se da igrač koji je ostavio jedan svoj žeton pozadi, pogodi žeton protivnika koji je u procesu sklanjanja sa table. U ovom slučaju je sklanjanje odloženo dok žeton ne uđe ponovo u igru i dođe do poslednjih šest polja.

53. Duplikati

Svaki igrač ima po 12 žetona. Igrači ređaju žetone u parovima u svoju unutrašnju tablu gde se igra isključivo odvija. Svaki igrač koristi samo ovih šest poena i baca po jednu kocku. Igrač sa većim brojem igra prvi nakon čega baca odmah obe kocke kako bi odigrao/la prvi potez. Dobijeni broj označava poen (polje) na koje će biti postavljani žetoni. Ako se dobiju dva ista broja, stavlja se jedan set žetona i kocka se baca ponovo. Ako se dobijeni broj poklapa sa poenom

gde se žetoni već nalaze, igrač nema pravo na potez i protivnik je na redu. Kada su svi žetoni raspoređeni, igrač na isti način počinje sa njihovim demontiranjem. Konačno, kada su svi žetoni razdvojeni, može se krenuti sa njihovim uklanjanjem sa table. Prvi igrač koji skloni sve žetone sa table je pobednik.

54. Žaket

Na početku su svi žetoni raspoređeni van table, a početna pozicija im zavisi od broja na kockici. Kada su svi žetoni raspoređeni, igra se nastavlja po osnovnim pravilima tavlje.

55. Arapska tavlja

Ova verzija igre je vrlo slična osnovnoj verziji tavlje sa izuzetkom da se prvi poeni ne računaju, već se koriste kao početne i ciljne pozicije za žetone. Igrači stavljaju po 15 svojih žetona na prvo polje (poen) svoje unutrašnje table. Žetoni nastavljaju da se kreću sa početnog polja na uobičajen način ka unutrašnjem polju protivnika. Igrači prvo moraju da dovedu svoj prvi žeton do cilja da bi mogli da pomeraju sledeće žetone. U ovoj verziji igre nema pogađanja. Sam žeton može da blokira poen. Kada se postavi na polje, nijedan protivnički se ne sme staviti tu. Igrači prave taktiku da blokiraju što više polja kako bi sprečili protivnika da napreduje. Kada jedan od igrača dovede sve svoje žetone na protivnikovo početno polje, igra se završava. Pobednik dobija jedan poen za svaki protivnikov žeton koji je van ciljne pozicije. Meč se obično sastoji iz više igara. Pvi igrač koji skupi 31 poen je pobednik.

56. Lurč

U prvom delu igre, žetoni se uvek postavljaju na polja (poene) koje pokazuju brojevi na kockici računajući od ivice table (ako se dobiju 3 i 4, jedna žeton se stavlja na polje 3 a drugi na 4, računajući od ivice table). Svako polje može biti zauzeto od strane bilo kog broja žetona istovremeno. Kada se svih 15 žetona nađu u igri, lurč nastavlja da se igra po osnovnim pravilima tavlje.

IGRE SA KOCKICAMA

ZA NEOGRANIČEN BROJ IGRAČA, 6+

Igre sa kockicama

57. Mornarska igra

Prvi igrač bira broj od 1 do 6. Protivnik onda baca kockicu i na dobijeni broj dodaje odabrani. Kockica se od tog trenutka više ne baca. Smenjujući se u redosledu igrači okreću kockicu za po 90° u bilo kom smeru. Nakon svakog okretanja, broj na kockici se dodaje ukupnom zbiru. Igrač koji pređe 25 gubi.

58. Cepelin

Za početak nacrtajte veliki cepelin (kao na slici) koji je podeljen u 5 sekcija. Gondola je broj 6. To je prostor za prenos tereta. Svaki igrač dobija 6 šibica. Igrači naizmenično bacaju kockicu. Ko dobije broj od 1 – 5 stavlja jednu od svojih šibica na odgovarajuće mesto na cepelinu. Ako se tu već nalazi šibica, igrač na potezu je uzima. Ako neko dobije 6 mora da vrati šibicu jer gondola može da drži neograničen broj šibica. Igrač koji ostane bez šibica ispada. Poslednji/a koji ostane u igri je pobednik.



59. Oko (21)

Potrebna je jedna kockica i najveći broj bacanja po rundi je 5. Igrač čiji je ukupan zbir dobijenih brojeva najbliži 21 je pobednik/ca. Ako zbir pređe 21, igrač gubi

60. 50

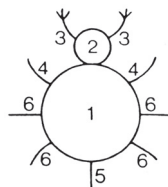
Igrači jedan za drugim bacaju kockicu po tri puta, pokušavajući zajedno da dobiju ukupan zbir od 50. Broj mora biti tačan. Brojevi svih igrača se sabiraju. Ako neko pređe 50, sledeći igrač mora da spusti zbir ispod 50 svojim bacanjem. Cilj igre je da se zajedničkim snagama dođe do broja 50.

61. Množenje

Svaki igrač zapisuje brojeve od 1 do 10 sa putačom (1x, 2x, 3x... 10x). Nakon toga, igrači bacaju kockicu jedan za drugim. Dobijene brojeve zapisuju pored slobodnih vrednosti na papiru ciljajući da što veći broj dodele što većem proizvodu. Nakon 10 bacanja, svim vrednostima je dodeljen broj. Brojevi se pojedinačno množe i na kraju sabiraju. Igrač sa najvećim brojem je pobednik.

62. Buda

Svakom igraču je potreban po jedan papir na kome će crtati bubu kao na slici. Igrači naizmenično bacaju kockicu. Prvi koji dobije 1 počinje sa crtanjem. Crtaju telo odmah, pa se posle dodaju ostali delovi u zavisnosti od dobijene vrednosti. Svaki igrač crta posebno na svom papiru. Prvi igrač koji nacrtaja bubu je pobednik.



63. General

Igra se igra za prethodno dogovoren broj rundi. Igrač baca kockicu tri puta. Nakon svakog bacanja, igrač bira kom redu brojeva (jedinice, desetice ili stotine) želi da dodeli dobijenu cifru. Cilj igre je da dobije što veći mogući broj (gde je najveći 666). Ako igrač dobije 666, postaje GENERAL i on/ona je pobednik i igra se završava.

64. Plus Minus

Cilj igre je da se dobije što veći broj na kockici. Svaki igrač ima 9 bacanja. Svako treće bacanje se oduzima, ostala se sabiraju. Igrač sa najviše poena je pobednik.

65. Kravliji rep

Potrebna je jedna kockica i 21 šibica za svakog igrača. Svaki igrač koristi svoje šibice da napravi kravliji rep: tj. 6 šibica za prvi red, 5 za drugi i tako dalje. Nakon toga se pristupa bacanju kockica. Igrači uklanjaju red koji odgovara broji dobijenom bacanjem kocke. Ako je red već uklonjen, sledeći igrač je na potezu. Prvi igrač koji ukloni rep je pobednik.

66. Čvorak

Najmlađi igrač započinje igru, a ostali nastavljaju u smeru kazaljke na satu. Igrač koji je na redu, baca kocku. Sledeći/a ko je na redu dodaje taj dobijeni broj na svoj konto. Jedini izuzetak je broj 1 koji se ne sabira već oduzima. Igrač sa najviše poena posle 5 krugova je pobednik.

67. Otkaćena trojka

Ko dobije broj 3 ispada. Igrač koji je na potezu može da baca kockicu neograničen broj puta. Ukoliko ne dobije 3, igrač može da se zaustavi kad god želi i dobijeni poeni se sabiraju. Kada igrač dobije 3, zaustavlja i svi poeni mu/joj se oduzimaju. Nakon jednog kruga bacanja igrač sa najviše poena je pobednik.

68. Mađioničar

Svaki igrač ima pet bacanja. Pre svakog bacanja, igrač mora da kaže "par" ili "nepar". Ako pogodi, dobijeni broj se sabira. Igrač sa najviše poena nakon deset krugova je pobednik.

Igre sa dve kockice

69. Slepa krava

Prvi igrač baca obe kocke i pokriva rezultat rukama (kada je zbir 7, ponovo se baca). Protivnik pogađa da li je dobijeni zbir iznad ili ispod 7. Ako pogodi, poeni se dodaju na njegov/njen konto i sledeći igrač je na potezu. Prvi igrač koji dobije 15 poena je pobednik.

70. Lolek i Bolek

Igrači se smenjuju bacajući po dve kocke. Igrač koji dobije dva ista broja je Lolek, a igrač koji u zbiru dobije 7 (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4) je Bolek. Prvi igrač koji postane i Lolek i Bolek je pobednik.

71. Par ili nepar

Igrač koji je na redu, baca kockicu tri puta. U prvom krugu, poeni se računaju samo ako su oba broja parna (npr. 6 i 2). Dobijene vrednosti se sabiraju. U sledećem krugu se po istom principu sabiraju samo neparni brojevi. Igrači takođe imaju po tri bacanja. Igrač sa najviše poena posla sva kruga je pobednik.

72. Stotka

Cilj igre je da prvi stignete do broja 100. Igrač na potezu baca kockice. Poeni se računaju na dva načina: a) kada su dobijena dva različita broja na kockicama, sabiraju se i dodaju na igračev konto (npr. 1+6=7); b) kada se dobiju dva ista broja, oni se množe međusobno i dodaju na ukupan konto (npr. 3x3=9). Prvi igrač koji stigne do 100 je pobednik.

73. Jedan puta jedan

Igrač na redu baca kockice jednom. Dobijene vrednosti se množe i zapisuju. Nakon dva bacanja, pomnožene vrednosti se sabiraju i igrač koji ima najviše je pobednik.

74. Petice

Cilj igre je da se dobije što više petica. Igrač na redu baca dve kockice. Računaju se samo dobijene petice. Vrednost jedne petice je 5, a duple 25. Igrač koji sakupi više poena iz prethodno dogovorenog broja krugova je pobednik.

75. Krstići

Svaki igrač dobija papir na kojem crta 20 krstića. Prvi igrač baca kockice i briše onoliko broj krstića koji pokazuje kockica. Sledeći igrač je na potezu. Ako igrači vremenom dobiju veći broj nego što imaju krstića, ne brišu preostale već dodaju nedostajuću razliku (npr. ako neko dobije 7, a ima samo 3 krstića, mora da docrta još 4). Prvi igrač koji uspe da obriše sve svoje krstiće je pobednik.

76. Lažljiva kockica (Baron)

Igrač baca dve kocke tako da protivnik ne vidi rezultat. Broj će prijaviti u dvocifrenoj formi sa većim brojem stavljenim na prvu poziciju (npr. 6 i 2 će biti zapisani kao 62). Igru nastavlja igrač koji se nalazi u smeru kretanja kazaljke na satu. Ima dve opcije:

- Da ne veruje da je igrač dobio prijavljen broj. Ako je u pravu, protivnik dobija kazneni poen. Ako je broj ipak ispravan, kazneni poen se dodeljuje igraču koji nije poverovao.
- Da veruje da je igrač dobio prijavljen broj. U tom slučaju baca kockice sakrivajući rezultat i prijavljuje rezultat koji uvek mora biti veći od prethodnog, čak iako su drugi brojevi na kockici.

Sledeći igrač nastavlja igru po istom principu.

Poeni se vrednuju od najmanjeg ka najvećem: 32 – 64, 1 – 6 pešaci (1 pešak = 1+1 na kockici, 2 pešaka = 2+2 itd.). Baron je najveća vrednost u igri: 21 (2 + 1 na kockici). Baron ne može biti nadmašen. Kazneni poen se dodeljuje sledećem igraču. Kada jedan od igrača dobije 10. kazneni poen, igra se završava. Igrač sa najmanje kaznenih poena je pobednik.

77. Meksiko

Brojevi na kockicama se vrednuju kao u prethodnoj igri. Ovog puta se rezultat ne sakriva. Igrač baca dve kockice istovremeno. Sledeći igrač mora da nadmaši rezultat. Ako ne uspe, dobija kazneni poen i sledeći igrač je na potezu. Baron (21) ne može biti nadmašen pa se sledećem igraču automatski dodeljuje kazneni poen. Igrač sa 10 kaznenih poena ispada iz igre.

Igre sa 3 kockice

78. Petica

Petica je bitan broj u ovoj igri. Svakom igraču je dozvoljeno 5 bacanja, tokom kojeg pokušavaju da dobiju broj deljiv sa 5 (bez ostatka). Pojedinačne vrednosti se sabiraju. Ako igrač ne uspe da dobije neophodan broj u okviru 5 bacanja, daju kockicu sledećem igraču. Ako pak uspeju, zaustavljaju se sa igrom. Sledeći igrač nastavlja. Na primer: Igrač je dobio u ukupnom zbiru 10 u trećem bacanju ($10:5=2$). Prijavljuju 5 u 2. Cilj sledećeg igrača je da dobije najmanje isti rezultat do trećeg bacanja. Međutim, ako žele pobedu, moraju da dobiju veću vrednost (npr. 15) ili da dobiju broj deljiv sa 5 u manje od 3 bacanja.

79. Brza stotka

Cilje igre je dobiti tačan broj 100 što je pre moguće. Igrači se smenjuju u redosledu bacanja kockica. Igra se sastoji iz dva dela. U prvom delu se baca samo jedna kockica. Igrač koji dobije 6 može da pređe na drugi deo igre. U drugom delu, do tri kockice mogu biti bacane istovremeno. Dobijeni poeni se sabiraju i zapisuju. Prvi igrač koji stigne do 100 je pobednik. Ako igrač nije dobio odgovarajući broj za zbir od 100 u poslednjoj ruci, ona se ne računa i igrač čeka sledeći red.

80. Atlanta

Svaki igrač baca kockice tri puta zaredom. Pravilo kaže da 1 vredi 100 poena, 6 vredi 60, a ostali zadržavaju svoju numeričku vrednost. Nakon svakog bacanja, igrač može da odigra ponovo sa svim kockicama ili sa određenim po izboru. Postignut zbir se zapisuje. Igrač sa najviše poena nakon 7 krugova je pobednik.

81. 1000 pobjeda

Igra ima tri kruga. Na kraju svakog kruga igrač zapisuje dobijene vrednosti u formi trocifrenog broja. Na primer: pri dobijenim 4, 2 i 3 zapisuje 423, 432, 234, 342 ili 324. Pobednik je igrač za tri kruga dostigne zbor poena najbliži broju 1000 (ne preko). Igrač koji pređe 1000 je izgubio.

82. Duduk

Igra se za onoliko krugova koliko ima igrača. Jedan od igrača baca kockice, a ostali pokušavaju da dobiju isti ukupan rezultat. Ko ne uspe je DUDUK i dobija kazneni poen za svaki poen za koliko je rezultat manji ili 2 kaznena poena za svaki preko. Igrač koji dobije isti broj ne dobija ništa. Drugu krug započinje sledeći igrač po redu itd. Igrač koji sakupi najviše kaznenih poena je izgubio.

83. Petnaestica

Svaki igrač baca 3 kockice istovremeno. Sabiranjem, oduzimanjem, množenjem ili deljenjem dobijenih vrednosti pokušava da dobije broj 15. Na primer: dobijeni brojevi su 3, 6 i 3, tj. $6 \times 3 - 3 = 15$. Ako igrač u svom krugu ne uspe da dobije 15, ispada. Poslednji koji ostane u igri je pobednik.

84. Najveći (najmanji) broj kuće

Domovnim čislem je složený hosených bodů na 3 kostkách do troj-Broj kuće je trocifrena vrednost sastavljena od brojeva dobijenih uz pomoć 3 kockice. Prvi broj predstavlja stotine, drugi desetine a poslednji jedinice. Tako je najmanji broj kuće 111, a najveći 666. Igra može da se igra u 1 ili 3 kruga. Kada se igra u 3 kruga, igrač može da odvoji kockicu sa najvećim brojem i da nastavi sa bacanjem ostale 2, a u poslednjem krugu može odvojiti još 1 pa baciti poslednju. Igrač sa najvećim brojem je pobednik.

85. Igra desetki

Kod jednog igrača je depozit i on/ona baca kockice. Ostali se klade na broj koji će biti dobijen. Ako je ispod 10, dobijaju dupli uloženi depozit, a ako je preko, bankar pobeđuje i zadržava njihov.

86. Najmanji pobeđuje

Igra se u 5 krugova. Rezultat se zapisuje. Igrač koji dobije 2 ili 5 oduzima ove vrednosti od ukupnog zbira. Igrač sa najmanje poena na kraju igre je pobednik.

87. 11 žetona

Igra za 3 igrača. Igrači stavljaju 11 žetona u središte table i bacaju kockice redom. Igrač koji dobije manje od 11 uzima 2 žetona. Kada igrač koji dobije više od 11, protivnici moraju uzeti po 1 žeton svaki. Kada se dobije 11, niko ne uzima ništa. Poslednji žeton se dodeljuje igraču koji dobije najveći broj. Pobednik je igrač sa najviše žetona.

Igre sa 4 kockice

88. Odrana zmija

Cilje igre je pretvoriti igrača sa leve strane u odranu zmiju. Zbirom dobijenim bacanjem 4 kockice treba biti umanjen zbir koji je dobio igrač sa leve strane. Ako je rezultat 0 ili minus, igrač sa leve strane ispada iz igre. Ako je rezultat u plusu, igrač sam postaje odrana zmija i ispada. Sledeći igrač na redu pokušava na isti način da "odere" igrača sa leve strane. Igrač koji poslednji ostane u igri je pobednik.

89. Đavolja kockica

Za ovu igru je potrebno da jedna od 4 kockice bude druge boje (Đavolja kockica). Od zbira poena 3 kockice se oduzima vrednost sa "Đavolje kockice". Pobednik je igrač sa najviše poena iz 5 krugova.

Igre sa 5 kockice

90. Poker

Kockice se bacaju 3 puta po svakom krugu. Igrač može iznova baciti sve kockice ili izdvojiti one koje mu/joj odgovaraju posle prvog odnosno drugog bacanja. Kombinacije brojeva daju sledeće vrednosti: mala kenta 1, 2, 3, 4, 5 = 20 poena; velika kenta 2, 3, 4, 5, 6 = 25 poena; 2 identična ili 3 identična broja = 30 poena + zbir te dve odnosno tri kockice; 4 identična broja = 50 poena + zbir te 4 kockice; 5 identičnih brojeva = 100 poena. Igrač sa najviše poena nakon 10 krugova je pobednik.

91. Matematika

Svaki igrač baca svojih 5 kockica pojedinačno i bira da li će broj biti sabran, oduzet, pomnožen ili podeljen. Svaka od ovih operacija mora da se iskoristi po jednom. Na primer: Prvo bacanje je 3, drugo 5. Igrač može da odabere sabiranje $3 + 5 = 8$. U trećem bacanju dobija 6 i tu može da se opredeli za množenje $8 \times 6 = 48$. Četvrto bacanje je 1. U tom slučajunajbolje da se upotrebi deljenje $48 : 1 = 48$. U poslednjem bacanju dobija 4 i tu mora da upotrebi oduzimanje jer je samo ta operacija preostala $48 - 4 = 44$. Napomena: Rezultat deljenja uvek mora biti ceo broj, osim u poslednjem krugu. Igrač sa najviše osvojenih poena je pobednik.

Igre sa 6 kockica

92. Jedinice i petice

Igrač započinje igru bacanjem 6 kockica i nakon svakog bacanja mora da odvoji bar jednu kockicu sa strane. Nakon toga može nastaviti sa bacanjem preostalih kockica ili zapisati trenutni rezultat. U tom slučaju, njegov/njen krug je gotov i na redu je sledeći igrač. Kada odvoji i poslednju kockicu, nastavlja ponovo sa svih šest. Ako nijedna kockica ne može biti odvojena, gubi sve poene iz tog kruga. Bodovanje: jedinica = 100p., petica = 50p., 3x dvojka = 200p., 3x trojka = 300p., 3x četvorka = 400p., 3x petica = 500p., 3x šestica = 600p., 3x jedinica = 1000p., 3x dupla = 1000p., niz (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000p., 6x isti broj = 5000p. Dodatno bacanje se dozvoljava kada igrač dobije niz ili sve iste brojeve. Poeni se sabiraju i prvi/a koji dostigne dogovoreni broj (npr. 10000) je pobednik.

93. Poeni

Svaki igrač baca kockice 6 puta u svakom krugu, prvo baca jednu, pa dve, pa tri, pa četiri, pa pet i na kraju svih šest. Dobijene vrednosti se sabiraju. U sledećem krugu bacaju kockice obrnutim redosledom. Zapčinju sa šest, završavaju sa jednom. Igrač koji osvoji najviše poena nakon dve ruke je pobednik.

94. 3 x 2

Svaki igrač ima 3 bacanja. Samo se dupli brojevi računaju u krajnji rezultat. Nakon svakog bacanja, igrač može da odstrani duple i da igra sa ostatkom. Igrač sa najvećim brojem duplih kockica, je pobednik. Ako 2 igrača imaju isti broj parova, pobednik je igrač sa većim brojevima u paru.

95. Maraton

Na početku igre, crta se tabela, gde će svakom igraču biti dodeljena kolona. U svakom krugu, igrač baca kockicu tri puta i nakon svakog bacanja mogu odvojiti bilo koji broj kockica sa strane. Nakon trećeg bacanja igrač bira u koje će polje na tabeli popuniti poenima. Polje se može popuniti samo jednom. Igrač sa najviše poena sa svih svojih popunjenih polja (nakon 14 krugova) je pobednik. Polja uključuju: jedinice (zbir svih jedinica dobijenih u jednom krugu), dvojke (zbir dvojki), trojke (zbir trojki), četvorka (zbir četvorki), petice (zbir petica), šestice (zbir šestica), zbir 1 - 6 (zbir svih polja od 1 do 6), bonus (25 poena ako je zbir 1 - 6, 63 ili veći), 1 par (zbir dve kockice istih vrednosti), 2 para (zbir poena 2 para), triling (zbir poena 3 iste kockice), poker (zbir poena 4 iste kockice), mala kenta (15 poena ako se dobije 1-2-3-4-5), velika kenta (25 poena ako se dobije 1-2-3-4-5 - 6), šansa (zbir 6 kockica koji ne može da se upiše ni u jedno polje), gej m (50 poena, ako se dobije 6 identičnih brojeva) i ukupan zbir svih polja. Igrač sa najviše poena je pobednik.

96. Put za jug

Cilj igre je dobiti niz od 1 do 6. Kockice koje prave početni niz ili niz koji može da se nadoveže na početni se odvajaju. Na primer: igrač dobije 1,2,4,5,5,6. Odvaja samo kockice sa brojevima 1 i 2 i nastavlja sa bacanjem. Igrač sa najmanjim brojem bacanja je pobednik

97. Sedmice

Cilje igre je kombinovati parove kockica koji uvek daju broj 7. Dobijeni parovi se odvajaju i igrač igra samo sa ostatkom kockica. Igrač koji napravi 3 para iz najmanjeg broja ruku je pobednik.

98. 3000

Igrači se smenjuju po redu u bacanju kocke. Samo se jedinice i petice računaju u rezultat. Ako neko dobije pet ili šest petica istovremeno, automatski pobeđuje. U suprotnom beleže poene na sledeći način: 1 jedinica = 100 p., 2 jedinice = 200 p., 3 jedinice = 1000 p., 4 jedinice = 2000 p. 5 i 6 jedinica se računaju kao 4 + 1 odnosno 4 + 2 jedinice. Petice se računaju duplo manje. Na primer: igrač dobija 1,1,3,5,6,2 i zapisuje rezultat od 200 + 50. Igrač koji prvi stigne do 3000 je pobednik.

99. Loša trojka

Igra se u neograničenom broju krugova, tj. igrač može da se zaustavi kad proceni da je to najsigurnije. On/ona koji/a dobije 3 ispada iz igre. Igrač sa najviše poena je pobednik.

100. Zabranjeni brojevi

Jedan od igrača baca dve kockice na početku i dobijeni brojevi će se smatrati zabranjenim. Ako se dobiju dva ista broja, ponavlja se bacanje. Nakon toga, sledeći igrač je na potezu. Baca šest kockica i odvaja kockice sa zabranjenim brojevima. Poeni na ostalim sabiraju. Igrač nastavlja sa bacanjem kocki koje nisu pokazale neki od zabranjenih brojeva. Ovaj proces se nastavlja sve dok se ne ukloni i poslednja kockica. Dobijeni poeni se sabiraju i sledeći igrač je na potezu. Igra se igra u prethodno dogovorenom broju krugova. Igrač sa najviše poena je pobednik.