

# SET OD 100 IGARA

## SADRŽAJ:

- 2 ploče za igru
- 32 figurice za šah
- 16 figurica u 4 boje
- 30 žetona za damu/mlin u dvije boje
- kockica za bacanje
- pravila igre

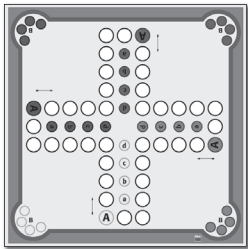
## PRAVILA IGARA HR

### IGRE ZA IGRANJE NA PLOČI ČOVJEČE NE LJUTI SE

ZA 2-4 IGRAČA, 6+

#### 1. ČOVJEČE NE LJUTI SE

Svaki igrač odabere 4 figurice iste boje. Cilj igre je sve svoje figurice dovesti do svoje „kućice“. Igru započinje igrač koji bacanjem kockice dobije najveći rezultat. Na početku igre, svaki igrač ima pravo na 3 pokušaja - ali, samo na početku igre. Kad dobije „šesticu“, jednu svoju figuru postavlja na START, zatim baca kockicu još jednom i pomiče se za toliko polja koliko je pokazala kockica. Nakon svake „šestice“, igrač ima pravo na još jedno bacanje, može startati sa još jednom figurom ili se pomiče za onoliko polja koliko je zbroj oba bacanja. Ako igrač mora stati na polje na kojem je već suigrač, igrač „ruši“ figuricu suigrača, koji mora ponovo startati sa šesticom, ali ima pravo na samo jedno bacanje jer je igra već u tijeku. Na određeno polje „kućice“ se ulazi kada kockica pokaže točno onoliko broj, koliko je polja igrač udaljen od određenog polja „kućice“.



Npr., ako je igrač dva polja udaljen od polja „kućice“, kockica mora pokazati broj 2. Ako pokaže više, igrač ostaje na mjestu i čeka novo bacanje.

Pobjednik je onaj igrač koji prvi uspije dovesti sve svoje figurice na polja svoje „kućice“.

#### 2. ČOVJEČE NE LJUTI SE – BARIKADE

Razlika od klasične igre Čovječe ne ljuti se je da ako igrač dođe s dvije figurice na isto polje, napravi barikadu i nitko od protivničkih igrača ne može ih prijeći ili srušiti. Nakon tri kruga, igrač mora ukloniti barikadu, tj. nastaviti igru s jednom od figurica.

#### 3. ČOVJEČE NE LJUTI SE – AFRIČKI

Razlika od klasične igre Čovječe ne ljuti se je da nakon što protivnik izbaci jednu od figurica, da bi se vratio u igru igrač od prvoga mora „otkupiti“ figuricu sve dok ne dobije broj 6 na kockici. Figurice mogu tvoriti i barikade kao u prethodnoj igri, ali one ne moraju biti uklonjene nakon 3 kruga igre. Kada je figurica na početnom polju, ne može biti izbačena iz igre.

#### 4. ČOVJEČE NE LJUTI SE – LUDI

Igra se uvijek igra u 4 igrača prema klasičnim pravilima osim jednog. Svaki igrač dobiva po 4 figurice, ali sve različitih boja i postavlja ih u polja za figurice. Cilj je dovesti sve figurice različitih boja u kućice. Ako igrač ima bar jednu figuricu u igri, može igrati s figuricom bilo kojeg igrača osim s onima koje su na startnom polju protivnika. Igrač ne može pomicati figuricu iste boje, ako figurice tih boja ima u startnoj ili ciljnoj kućici. Figurice mogu izbaciti drugu samo kretanjem

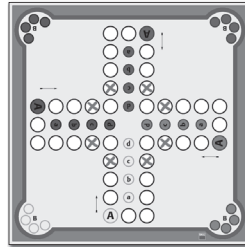
unazad. Izbačena figurica stavlja se u bilo koju početnu kućicu gdje nema figurice iste boje. U početnoj i ciljnoj kućici mogu biti samo figurice različitih boja. Prvi igrač koji sakupi 4 figurice različitih boja, pobjeđuje.

#### 5. ČOVJEČE NE LJUTI SE – DUPLI

Igraju dva para igrača. Igraču s kojim igraš, ne možeš izbaciti figuricu, a ako se tokom igre primijeti da se figurica mogla izbaciti, ali nije, uklanja se iz igre i vraća u startnu kućicu. Na istom polju mogu stajati dvije figurice igrača koji su u istom timu, a igrači ako naiđu na njih, preskaču ih. Prvi par koji u ciljnoj kućici ima 8 figurica, pobjeđuje.

#### 6. ČOVJEČE NE LJUTI SE – SKROVIŠTE

Označite 8 polja na ploči prema prikazanoj slici. Ta polja služe kao skrovište tijekom igre. Ako se igrač nađe na nekom od navedenih skrovišta, drugi igrač ne mogu ga izbaciti iz igre. Na polju skrovišta, može biti više figurica istovremeno. Ostala pravila su kao u klasičnoj igri.



#### 7. ČOVJEČE NE LJUTI SE – UDVARANJE

Igraju 2 igrača. Igrač A ima 4 figurice koje predstavljaju mladoženje, dok su 4 figurice igrača B mladenke. Svaki igrač kreće sa svog startnog polja. Startna polja moraju biti poravnata. Mladoženje su smješteni iza mladenki kako bi one imale malu prednost. Nevjeste bježe kako bi čim prije stigle kući, a mladoženje pokušavaju doći do mladenki. Kada se nađu na istom polju, oboje ispadaju. Viši brojevi na kocki dopuštaju mladoženjama da naprave više krugova po ploči. Kada su sve mladenke na cilju, igra je gotova. Ako igrač A ima više mladenki nego je mladenki u cilju, on je pobjeđio, ako ne, pobjeđio je igrač B.

#### 8. ČOVJEČE NE LJUTI SE – BJEGUNAC

Igraju 2 igrača. Svaki mora dobiti 5 figurica, peta je druge boje i predstavlja bjegunca. Bjegunac se kreće u suprotnom smjeru i kreće sa startnog polja protivnika. Kada se baci kockica, igrač može odlučiti hoće li krenuti s bjeguncem ili običnom figuricom. Protivničke figurice mogu se izbaciti samo s figuricom bjegunca. Na jednom polju može biti više figurica, a ako bjegunac dođe na to polje, izbacuje ih sve iz igre. Ako obična figurica protivnika stigne do polja na kojoj je bjegunac, izbacuje bjegunca na početno polje. U tom slučaju bjegunac će napustiti protivničku stranu koja može igrati s dva bjegunca sve dok mu protivnik opet ne preotme bjegunca. Prvi igrač koji 4 figurice dovede do kućice, pobjeđuje.

#### 9. ČOVJEČE NE LJUTI SE – MAČJA IGRA

Svaki igrač dobiva jednu figuricu svoje boje i stavljaju je na početno polje. Ovisno o željenoj razini težine, igrači će po ploči postaviti prepreke (štapice za mikado). Igrači bacaju kocku i pomiču se po ploči. Ako naiđe na polje s preprekom, mora se vratiti na početak. Prvi igrač koji prijeđe cijeli krug, pobjeđuje.

#### 10. ČOVJEČE NE LJUTI SE – PODIJELJEN BROJ S KOCKICE

Igra se prema redovnim pravilima osim što igrač može s jednim brojem na kocki pomicati više figurica. Npr. ako igrač dobije 5, jednu figuricu može pomaknuti tri polja, a drugu dva. Izbacivanje nije dopušteno i dvije figurice ne mogu biti na istom polju.

#### 11. ČOVJEČE NE LJUTI SE – ORBITA

Igra za četiri igrača koju igraju u dvije ekipe. Svaki igrač dobiva 4 figurice. Prvi dio svakog tima može odmah početi, a drugi mora čekati brojeve 1 ili 6 na kockici. Ako se dobije 1 ili 6, nije potrebno ubacivati novu figuricu u igru. Igrač može čekati da dobije 2, 3, 4 ili 5 što znači da će izvršiti posljednji potez prema zadanom broju, a sljedeći igrač će zauzeti svoj red. Igrači se mogu kretati po raznim dijelovima. Ukoliko igrač dođe na polje s protivničkom figuricom, izbacuje je na startno polje. Početno polje može imati više figurica koje ne mogu biti izbačene. Ostala polja mogu biti s više figurica ako su od istog igrača. Protivnički igrač može izbaciti samo jednu figuricu. Prvi igrač koji dovede sve figurice do cilja, pobjeđuje.

#### 12. ČOVJEČE NE LJUTI SE – KAZNA

Svaki igrač će dobiti 4 figurice i dogovoreni broj tokena. Na početku igre, svaki igrač plaća jedan token u banku i vadi jednu figuricu na početno polje. Nova figurica može se uvesti u igru samo kada igrač dobije na kockici jedan. Unos figurica u igru nije obavezan. Nema izbacivanja i dvije figurice ne mogu biti na istom polju. Broj dobiven na kockici uvijek se mora odigrati. Ako igrač ne može odigrati potez, platit će kaznu. Ako se figurica nađe na početnom polju protivnika, igrač baca kocku ponovno. Prvi igrač koji dovede sve figurice do cilja, pobjeđuje.

#### 13. ČOVJEČE NE LJUTI SE – FLASH

Igra se prema redovnim pravilima osim što se kockica baca dvaput te pomiče za broj polja zbroja dvije kockice. Nema izbacivanja igrača nakon samo jednog bacanja i uvijek se baca dvaput.



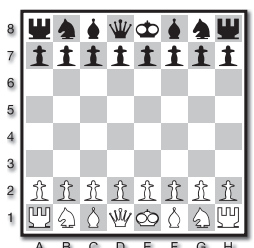
### IGRE NA PLOČI ZA ŠAH (ŠAHOVSKE FIGURE)

ZA 2-4 IGRAČA, 8+

#### 14. ŠAH

##### 1. korak: Kako postaviti šahovsku ploču

Na početku partije šahovska je ploča poleana tako da svaki igrač ima polje bijele (ili svijetle) boje na donjoj desnoj strani. Šahovske su figure raspoređene uvijek na isti način. Drugi red (ili vrsta) je ispunjen pješacima ili pijunima. Topovi ili kule idu u kuteve, zatim skakači ili konji do njih, slijede lovci i konačno dama ili kraljica, koja uvijek ide na polje podudarno njoj boji (bijela dama na bijelo, crna dama na crno) te kralj na jedino preostalo polje.



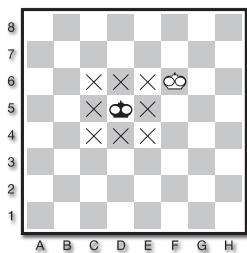
##### 2. korak: Kako se šahovske figure pomiču

Svaka od 6 različitih vrsta figura pomiče se drugačije. Figure se ne mogu kretati preko drugih (iako ih skakač može preskakati) i ne mogu se nikada postaviti na polje koje već zauzima druga figura iste boje. Međutim, one mogu uzimati protivničke figure i zauzimati njihova polja. Figure se u pravilu pomiču tako da mogu uzeti protivničke (postavljanjem

na njihova mjesto), te braniti svoje vlastite figure ili nadzirati važna polja u partiji.

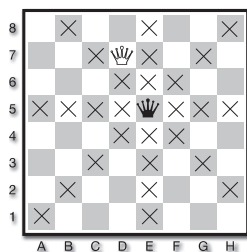
### Kako pomicati kralja u šahu

Kralj je najvažnija figura, ali jedna od najslabijih. Kralj se može kretati samo jedno polje u bilo kojem smjeru - gore, dolje, u stranu i dijagonalno. Kralj se nikada ne može pomaknuti na napadnuto polje (gdje bi mogao biti uzet). Kada je kralj napadnut od protivničke strane, to se zove „šah“.



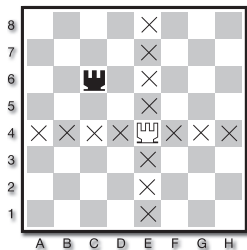
### Kako pomicati damu u šahu

Dama ili kraljica je najjača figura. Ona se može kretati u bilo kojem pravcu - naprijed, natrag, bočno ili dijagonalno - toliko daleko dok se ne kreće preko neke od vlastitih figura. Kao u slučaju ostalih figura, ako dama uzme protivničku figuru, njeno je kretanje gotovo. Obratite pozornost kako bijela dama uzima crnu i kako je crni kralj tada prisiljen na kretanje.



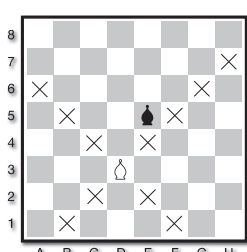
### Kako pomicati topa u šahu

Top se može kretati daleko koliko želi, ali jedino naprijed, natrag i u stranu. Topovi su posebno jake figure kada štite jedan drugoga i surađuju!



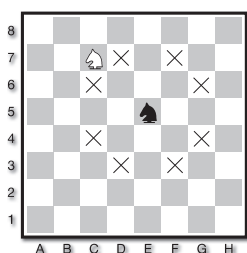
### Kako pomicati lovca u šahu

Lovac se može kretati cijelom dužinom, ali samo dijagonalno. Svaki lovac uvijek se mora kretati po svojoj početnoj boji (svijetloj ili tamnoj). Lovci dobro surađuju jer si međusobno pokrivaju slabosti.



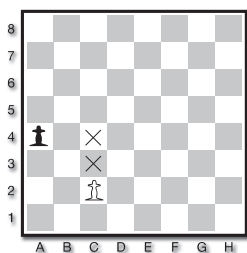
### Kako pomicati skakača u šahu

Skakači ili konji se kreću potpuno različito od ostalih figura - idu dva polja u jednom smjeru i zatim još jedno polje pod kutem od 90 stupnjeva, poput oblika slova „L“. Skakači su također jedine figure koje mogu preskakati druge figure.



### Kako pomicati pješaka u šahu

Pješaci ili pijuni su neobični jer se kreću i uzimaju protivnika na različiti način: idu naprijed, ali uzimaju dijagonalno. Pješaci se mogu pomicati prema naprijed samo jedno polje odjedanput, osim u njihovu prvom potezu, kada mogu ići naprijed dva polja. Pješaci mogu uzimati protivničke figure samo dijagonalno na jednom od polja neposredno ispred njih. Nikad se ne mogu kretati niti uzimati unatrag. Ako je druga figura izravno ispred pješaka, on ne može prijeći ili uzeti tu figuru.

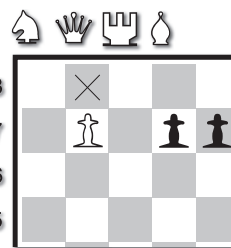


### 3. korak: Otkrij posebna šahovska pravila

U šahu postoji par posebnih pravila koja se isprva mogu činiti nelogičnima. Ona su stvorena kako bi igru učinila zabavnijom i zanimljivijom.

#### Kako promovirati pješaka u šahu

Pješaci imaju još jednu posebnu sposobnost, a ta je da kad pješak dođe do druge strane ploče, on može postati bilo koja druga figura (ovo se zove promocija). Uobičajena zablude jest da pješak može biti zamijenjen samo za figuru koja je već uzeta, što NIJE točno. Pješak može biti promoviran u bilo koju figuru, a obično se promovira u damu. Samo i jedino pješaci mogu biti promovirani.



#### Kako odigrati „en passant“ u šahu

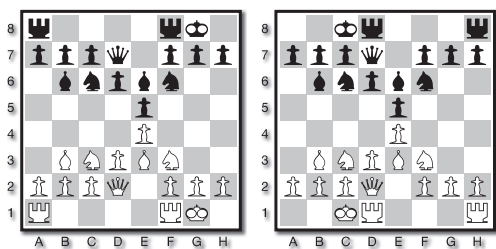
Posljednje pravilo o pješacima zove se „en passant“, što je francuski izraz koji znači „u prolazu“. Ako pješak prijeđe dva polja u svom prvom potezu i pritom stane sa strane protivničkog pješaka (zapravo preskoči polje na kojem ga drugi pješak može uzeti), tada drugi pješak ima mogućnost uzimanja prvog pješaka u prolazu. Ovaj posebni potez mora se povući odmah nakon prolaza prvog pješaka, u suprotnom mogućnost uzimanja nije više raspoloživa. Klikni niže na priloženi primjer za bolje razumijevanje ovog čudnog, ali važnog pravila.

#### Kako napraviti rokadu u šahu

Još jedno posebno šahovsko pravilo zove se rokada. Ovaj potez dopušta ti postići dvije važne stvari u samo jednom potezu: premještanje kralja na sigurno (u nadi da je tako) i povlačenje topa iz kuta u igru. Kada je na redu za potez, igrač može pomaknuti svoga kralja preko dva polja na jednu od bočnih strana, a potom topa iz kuta na toj strani prebaciti do kralja sa suprotne strane. (Vidi primjer dolje.) Međutim, kako bi se moglo rotirati, moraju biti ispunjeni sljedeći uvjeti:

- to mora biti prvi potez toga kralja
- to mora biti prvi potez toga topa
- za potez ne smije biti figura između kralja i topa
- kralj ne može biti u šahu ili proći kroz šah

Pripazi da je pri rokadi na jednu stranu kralj bliži rubu ploče. To se zove rokada na kraljevom krilu ili mala rokada. Ona na drugu stranu, prema daminom položaju, zove se rokada na daminom krilu ili velika rokada. Bez obzira o kojoj strani se radi, kralj se pri rokadi uvijek pomiče samo dva polja.



### 4. korak: Saznaj tko poteže prvi potez u šahu

Igrač s bijelim figurama, uvijek je prvi na potezu, stoga igrači odlučuju tko će imati bijele figure slučajem ili srećom poput bacanja novčića ili tako da jedan igrač pogađa boju pješaka skrivenog u ruci drugoga igrača. Bijeli tako prvi povlači potez, a slijedi ga crni, onda opet bijeli pa crni i tako dalje sve do kraja partije. Mogućnosti odigrati prvi je malena prednost koja pruža bijelome igraču priliku da odmah napadne.

### 5. korak: Proučavaj smjernice pobjeđivanja u šahovskoj partiji

Postoji dva načina za završetak šahovske partije: šah-matom ili remijem.

#### Kako zadati šah-mat u šahu

Cilj igre jest matirati protivničkoga kralja. To se događa kada je kralj šahiran i ne može izaći iz šaha. Postoje samo tri nači-

na kojima se kralja može izvući iz šaha: skloniti ga potezom (ali ne može rokirati!), blokirati šah drugom figurom ili uzeti figuru koja prijeti kralju. Ako kralj ne može pobjeći od šah-mata, tada je partija gotova. Uobičajeno se kralj ne uzima niti uklanja s ploče, nego se partija jednostavno proglašava gotovom.

#### Kako remizirati u šahovskoj partiji

Katkad šahovske partije ne završe pobjednikom, već remijem. Postoji 5 razloga zašto šahovska partija može završiti neriješeno:

- Pat-pozicija nastaje kada je jedan od igrača na potezu, ali njegov kralj NIJE u šahu, a njemu ipak nije preostao nijedan drugi pravilan potez
- Igrači se jednostavno mogu složiti s remijem i prestati igrati
- Nema dovoljno figura na ploči da se zada šah-mat (primjer: kralj i lovac protiv kralja)
- Igrač proglašava remi ako se potpuno ista pozicija ponovi tri puta (premda ne nužno tri puta za redom)
- Pedeset uzastopnih poteza je odigrano bez da je ijedan igrač pomaknuo pješaka ili uzeo figuru

### 15. NAČELNIK I RATNICI

Prvi igrač postavlja figurice prema pravilima – to su ratnici. Drugi igrač dobiva samo kraljicu – načelnika. Načelnik ima mogućnosti kraljice i viteza i može uhvatiti sve protivničke, uključujući i kralja. Ratnici se kreću prema pravilima šaha. Igrač s figuricama ratnika započinje igru. Cilj je napraviti šah mat načelniku.

### 16. DUPLI ŠAH

Klasična pravila osim što svaki igrač može napraviti dva poteza. Ako igrač napravi protivniku šah u prvom potezu, gubi priliku za drugi potez. Napadnuti igrač mora braniti napad u prvom kretanju, inače je izgubio. Ako niti jedan igrač ne može napraviti drugi potez, igra završava u izjednačenju.

### 17. GUBITNIČKI ŠAH

U ovoj verziji nema šaha niti šah mata. Zaposjedanje je obavezno. Ako pješak dođe do baze protivnika, može se pretvoriti u figuricu prethodno uklonjene iz igre. Prvi igrač koji izgubi sve pijune je pobjednik.

### 18. POZICIJSKI ŠAH

U ovoj verziji igre, igrači stavljaju figurice po želji na ploču na bilo koju poziciju. Kada se postavi na jedno polje, ne može se premjestiti. Pijuni se ne mogu postaviti na prvi ili u zadnji red ploče. Topovi se moraju postaviti jedan na crno, drugi na bijelo polje. Niti jedna figurica ne može se postaviti na polje s kojeg bi napadala protivničku figuricu. Igrač koji više ne može postaviti figuricu bilo gdje na polje, izgubio je.

### 19. K.O. ŠAH

Klasična pravila, pobjednik je onaj igrač koji prvi ne može pomaknuti figuricu. Igrač ne može zadati šah mat sam sebi.

### 20. PIJUN PROTIV KRALJA

Stavite kralja u donji lijevi rub, a lovca u gornji desni rub. Miču se kao u klasičnim pravilima. Može li lovac napraviti šah kralju ili će kralj uspjeti pobjeći?

### 21. VJETRENJAČA

Igra se sa samo 4 pješaka i 1 konjem od svake boje. Bijeli će staviti svoje pješake na a1, h1, b7, g7 i konja na d4, crni će staviti pješake na b2, g2, a8 i konja na e5. Bijeli započinje igru. Pješaci nastavljaju jedno polje u bilo kojem smjeru (uključujući i unatrag) Konj se kreće prema šahovskim pravilima. Protivnici se ne hvataju nego se međusobno blokiraju iz manevriranja. Pobjednik je igrač koji napravi liniju od

svoje 4 figurice (npr. a7, b6, c5, d4 ili g4, g3, g2, g1 ili c3, d3, e3, f3).

## 22. SKOK

Igra za jednog igrača. Igrač igra samo sa konjem u L pokretu. Pokušava proći kroz sva 64 kvadrata ploče koristeći ovu vrstu kretanja pod uvjetom da se na isti kvadrat može stati samo jednom. Kako bi znali na koje polje ste stali, na papiru bilježite pokrete konja i polja koja su bila zauzeta.

## 23. POTJERA

Crni konj ide u jedan kut ploče, a bijeli u suprotni. Svaki igrač dobije 15 pločica iz igre dame. Svaki konj se premješta sukladno pravilima. Pločice se postavljaju dvije po krugu, prva na mjesto s kojeg je napravljen potez, a druga, na bilo koje drugo slobodno polje osim na ono na koje jedino može doći protivnik. Bijeli igra na isti način. Svaka pločica ostaje na polju do kraja igre. Na polje s pločicom ne može se stati figurom i zauzeti ga. Kada jedan igrač skoči na polje s protivničkim konjem, pobjeđuje.

## 24. BRZI ŠAH

Bijeli započinje igru i radi jedan potez. Crni nastavlja s dva poteza i tako se nastavlja. Kada jedan od igrača najavi šah, potez je završen, a protivnik mora izaći iz te pozicije, ako ne može, izgubio je.

## 25. ZASJEDA

Vrijede uobičajena pravila šaha uz jednu iznimku: igrači će zadržati sve svoje konje izvan ploče i postaviti ih na ploču kada pozele. Postavljanje konja na ploču vrijedi kao jedan potez. Može se postaviti na bilo koje polje uključujući i ono koje će napraviti direktan šah protivničkom kralju.

## 26. PJEŠADIJA

Stavite dva pješaka na d4 i e5 u središtu ploče. Zatim postavite ostale pješake pod jednim uvjetom – nikada ne smiju biti dva pješaka u jednoj liniji, bilo horizontalno, vertikalno ili dijagonalno.

## 27. MOZGALICA

Postavljajte figurice po ploči tako da ih je po 5 po jačini i 5 po redu.

## 28. KONJI

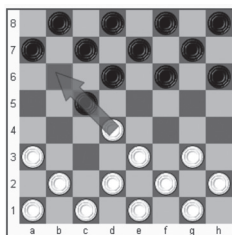
Postavite 12 konja po ploči tako da upravljaju svim slobodnim mjestima.

## IGRE NA PLOČI ZA ŠAH

### ZA 2-4 IGRAČA, 6+

## 29. DAMA

Figurice se miču dijagonalno, uvijek jedno polje prema naprijed (samo na crne kockice). Ako su sve crne kockice dijagonalno od figurice popunjene, tada je ta figurica blokirana i morate pomaknuti neku drugu. Figurice se ne mogu kretati unazad, osim ako su okrunjene (pogledajte niže).



Protivnička figurica je uhvaćena skokom (uvijek dijagonalnim) preko nje same, na praznu kockicu, točno iza nje. Tada maknite uhvaćenu figuricu s ploče. Bilo koji broj figurica može biti preskočen i uhvaćen (okrunjen) u samo jednom potezu, dok god svaki skok prati pravila. Drugim riječima,

dok god se nastavljate micati naprijed dijagonalno i postoje slobodne kockice neposredno iza protivničke figurice, možete nastaviti skakati. Mnogo igrača provede mnogo vremena razmišljajući kako to učiniti. Blokiranje protivničkih figurica je također stvar o kojoj ćete trebati razmišljati.

Ako je protivnička figurica otvorena za osvajanje, igrač na kojemu je red, mora uhvatiti protivničku figuricu.

Ako to ne učini, protivnički igrač može:

- inzistirati da se pomaknuta figurica vrati na svoju prvotnu poziciju i odigra pravilno
- prihvatiti potez (ali hvatanje se mora izvršiti na slijedećem potezu, ako bude i dalje moguće)
- ukloniti figuricu koja se nepravilno kretala sa ploče

U praksi, mnogi ljudi ne trebaju hvatanje figurica samo zato što su dostupne za hvatanje. Trebalo bi postići dogovor prije igre, na koji će se način igrati (posebno ako igrate sa nekim sa kime nemate uhodana pravila).

Igra je gotova kada jedan od igrača uhvati ili blokira svih 12 protivničkih figurica.

## 30. DAMA 2

Igra se samo u dva reda s ukupno 16 pločica.

## 31. DAMA NA GUBLJENJE

Igra se u skladu s pravilima, ali igrač koji prvi izgubi sve pločice, pobjeđuje. Svaka pločica koja je preskočena, uklanja se s ploče.

## 32. DAMA NA KUTEVE

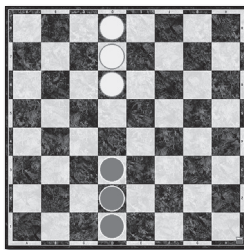
Ploča se postavlja tako da je kut ploče okrenut prema igraču. Oba igrača stavljaju 9 pločica preko tamnih kvadrata počevši od kutnog, nakon toga u drugi red još tri pločice i 5 u treći red. Pločice se miču jedno polje unaprijed ili bočno. Može se igrati i po crnim i bijelim poljima. Pomicanje unatrag nije dopušteno. Protivničke pločice mogu se preskočiti ali se ne uklanjaju iz igre. Preskakanje vlastitih pločica nije dopušteno. Pobjednik je onaj koji zauzme tamna polja sa suprotne strane.

## 33. ČUDNA DAMA

Igrač s bijelim pločicama postavlja ih kao na crtežu. Onaj s crnim ima crnu kraljicu koju postavlja na bilo koji tamni kvadrat u prva tri reda. Bijeli započinje igru. Cilj je osloboditi se svih pločica u maksimalno 12 poteza. Ako ne uspije, crni je pobjednik. Skakanje preko pločica je obavezno, ali se preko crne kraljice ne može skočiti.

## 34. MAČKE I MIŠEVI

Na ploču stavite 3 bijele pločice (mačke) i 3 crne (miševi), prema slici. Bijeli se prvi pomiče, a igrači rade svaki po jedan potez. Možete skočiti preko protivničke pločice samo ako stojite točno ispred nje, a polje iza je prazno. Ako je preskakanje nemoguće, morate se vratiti unazad ili skočiti. Prvi igrač koji zauzme sva tri startna polja je pobjednik.



## 35. FRANCUSKA KRALJICA

Po ploči se može pomicati preskakanjem unaprijed i unatrag.

## 36. ENGLESKA KRALJICA

Po ploči se može pomicati u svih osam smjerova.

## 37. SLAGANJE

Oba igrača igraju s 8 pločica na crnim poljima. Pločice se mogu pomicati samo unaprijed po crnim poljima. Cilj je blokirati pločice i spriječiti ih da se mogu pomaknuti. Pločice se mogu ukloniti samo nakon što su blokirali protivnika sa svih strana. Igrač koji se više ne može pomaknuti, izgubio je.

## 38. SKRIVENA KRALJICA

Nakon što su sve pločice u ravnini, jedan od igrača pokrije oči, a drugi označi jednu od pločica na dnu. Nakon toga, zamijene uloge i igra se nastavlja. Kad jedan od igrača dosegne zadnji red sa svojom označenom pločicom, pobjedit će i igra završava. Ako niti jedan od igrača to ne uspije, igra se nastavlja prema uobičajenim pravilima.

## 39. SKAKAČ

Igra se prema uobičajenim pravilima, samo što igrači mogu preskakati samo svoje pločice unaprijed. Nakon što je preskočena, pločica ostaje u igri. Kraljica može skočiti samo preko suparničkog igrača.

## 40. BLOKADA

Postavite 12 crnih i 12 bijelih pločica na crna polja u tri reda. Pomiče se samo po crnim poljima, polje unaprijed ili unatrag. Protivničke pločice mogu se zatočiti i ukloniti iz igre. Protivnik je zarobljen kada je okružen protivničkim pločicama i nema poveznice s pločicama iste boje. Igrač koji prvi izgubi sve pločice, gubi.

## 41. BANDIT I ŽANDARI

Igrač BANDIT posjeduje samo jednu bijelu pločicu. Njegov protivnik igra s 4 crne pločice – ŽANDARI. Pločice se kreću crnim poljima. Stavite žandare na 4 crna polja u prvom redu. Bandit može stajati na bilo kojem crnom kvadratu. Žandari započinju igru i mogu se pomicati samo jedno polje unaprijed. Bandit se kreće na isti način, ali može ići unatrag. Cilj igre je blokirati žandara kako se ne bi mogao kretati. Ako bandit uspije proći pored žandara, pobjedio je.

## 42. HALMA

Igrači će postaviti 10 pločica na dijagonalno suprotne kuteve (1, 2, 3 i 4 komada). Bijeli započinje igru. Pločica se uvijek premješta na susjedno slobodno polje i ne može se pomaknuti dijagonalno. S obje strane protivnika i vlastitih pločica koji stoje na susjednim poljima može se skočiti (ne dijagonalno) pod uvjetom da iza njih postoji prazan prostor. Može se preskočiti više pločica u nizu. Kada su preskočene, pločice se ne uklanjaju iz igre. Pobjednik je onaj igrač koji prvi premjesti pločice u dijagonalno suprotni kut i izradi početnu formaciju.

## 43. OSAM KRALJICA

Cilj igre je postaviti 8 kraljica tako da niti jedna ne može biti preskočena drugom kraljicom. Kraljica se može pomicati u svim smjerovima.

## IGRE NA PLOČI ZA MLIN

### ZA 2-4 IGRAČA, 6+

## 44. MLIN

Cilj je postaviti tri svoje figure na susjedne točke povezane linijom. Tako formirana „trojka“ se naziva MLIN. Igrač koji formira „mlin“, uklanja jednu protivničku figuru po vlastitom izboru. To jedino ne smije biti niti jedna figura iz ranije formiranog protivničkog „mlina“.

U daljnjem tijeku igre, formirani „mlin“ se može rasformirati jedino pomicanjem jedne od tri njegove figure. U nekom slijedećem potezu, isti igrač ga može ponovo formirati, vra-

čanjem iste figure na staro mjesto. Pri tome ponovo osvaja jednu protivničku figuru.

U slučaju da su sve protivničke figure u sastavu „mlina“, uklanja se bilo koja od njih.

Pobjednik je igrač koji osvoji sedam protivničkih figura, odnosno, ostavi protivnika sa samo dvije.

Tijek igre se sastoji od 3 faze:

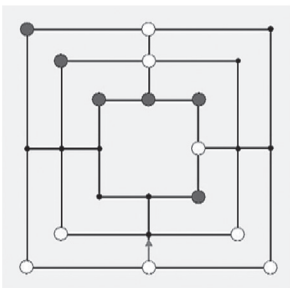
1. Na samom početku igre, igrača ploča je prazna. Prvo crni, a zatim naizmjenično, igrači postavljaju po jednu figuricu na slobodnu, presječnu točku. U ovoj fazi igre, postavljaju se uvijek nove figure, a one na ploči se još uvijek ne smiju pomicati.

Ako igrač u ovoj fazi formira „mlin“, odmah uklanja jednu protivničku figuru s ploče. Kad se nakon 9 poteza (9 figura), sve figure uvedu u igru, prelazi se na sljedeću fazu.

2. Igrači naizmjenično pomiču po jednu svoju figuru, duž linija, do susjedne točke. U ovoj fazi, može se pomaknuti jedna figura iz formiranog „mlina“, a u sljedećem potezu vratiti, formirati ponovo i iznova ukloniti protivničku figuru. Za rasformiranje formiranog „mlina“, koristi se termin „otvaranje“, a za ponovno njeno formiranje, termin „zatvaranje“.

Čim igrač ostane na tri figure, samo on ulazi u treću fazu igre.

3. Igrač koji ostane s tri figure, ima pravo bilo koju od njih prebaciti na bilo koje slobodno polje. Ako u međuvremenu i protivnik ostane sa tri figure, i on tog trenutka ulazi u 3. fazu igre. Znači, i njegove figure sada mogu skakati od polja do polja, bez obzira na linije spajanja. Partija „mlina“ se u drugoj fazi igre može i završiti „blokiranjem“. Ako bilo tko, na svom potezu, nema što odigrati - gubi partiju.



#### 45. KUTNI MLIN

Vrijede klasična pravila osim što se mlin može složiti i u kutu.

#### 46. KUPOLE

Igra se sa 6 crnih i 6 bijelih figura. Igrač postavlja figuru na slobodno polje ili na bilo koju drugu figuru koja već stoji na ploči s time da najviše tri figure mogu stajati na jednom polju. Kada je svih 12 figura na ploči, počinje druga faza igre. Igrači premještaju figure s jednog polja na drugo, a cilj je izgraditi toranj sastavljen samo od figura svoje boje.

#### 47. KONJ

Igra se s 9 bijelih i 9 crnih figura prema redovnim pravilima osim što se figure ne miču po ploči nego skaču. Pomiče se u formaciji konja u šahu, dva polja naprijed i jedno polje bočno. Mogu se preskakati svoje i protivničke figure, ali uvijek treba završiti na slobodnom polju. Igrač kojem ostane samo 3 figure, može ih postaviti bilo gdje na ploču.

#### 48. DIJAGONALNI MLIN

Igra se sa 6 crnih i 6 bijelih figura koje su postavljene dijagonalno. Figure se pomiču na susjedno polje, a pobjednik je onaj koji prvi napravi formaciju mlina.

#### 49. POTJERA

Bijeli igrač ima 3 figure, a crni 7. Premještanjem svojih figura crni pokušava formirati mlin. Mlinovi iz početne pozicije nisu valjani. Bijeli korištenjem svojih figura preskače druge i pokušava spriječiti crnog da formira mlin. Ako crni igrač uspije formirati mlin u 15 poteza, on je pobjednik, ako ne, pobijedio je bijeli.

#### 50. LASKER MILLS

Igra se s 9 bijelih i 9 crnih figura prema redovnim pravilima, osim što postavljanja figura na ploču u prvom potezu, mogu ih i premještati. Jednom kada igrač formira mlin, može ga „razbiti“ u sljedećem potezu, a zatim nastaviti stavljati dodatne figure na ploču. Protivnik je stoga prisiljen staviti još jednu figuru na ploču kako bi spriječio prvog igrača da napravi novi mlin. Prvi igrač tako dobiva prednost u posjedu jedne rezervne figure.

### IGRE NA PLOČI ZA BACKGAMMON

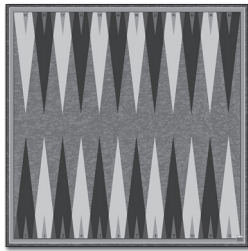
#### ZA 2-4 IGRAČA, 8+

#### 51. BACKGAMMON

Početne pozicije i osnovni pojmovi

Svaka strane ploče ima po 12 šiljastih trokuta. Trokuti se numeriraju od 1 do 24 u smjeru potkove. (pogledati sliku desno)

Polja od 1 do 6 nazivaju se home board ili inner board, a od 7. do 12. polja outer board. Polje broj 7 zove se bar point, polje 13 mid point, a polje 24 ace point. Svaki od igrača počinje s dvjema figurama na svom 24. polju (ace point), pet figura na 13. polju (mid point), trima figurama na 8. polju i po pet figura na 6. polju. Kretanje se vrši od većih brojeva prema manjima i cilj je sa svih 15 figura dovesti u svoj home board.



#### Kretanje i napadanje protivničkih figura

Na početku igre, svatko od igrača baca po jednu kockicu i onaj igrač koji je dobio veći broj odigrava dva dobivena broja. Nakon toga, svako sljedeće bacanje, igrači naizmjenice bacaju po dvije kockice i odigravaju dobivene brojeve.

Primjerice, ako igrač na kockicama dobije 5 i 2 (što se zapisuje kao 52 ili 5-2), mora ili odigrati s jednom figurom 5 pa s drugom 2, ili oba broja s istom figurom.

U slučaju dobivenih istih brojeva na kockicama, primjerice 3 i 3, figure se miču za dobiveni broj četiri puta. (U ovom primjeru, igrač četiri puta pomiče figure za 3 polja).

Ako se na određenom polju nalaze dvije ili više protivničkih figura, to polje je zauzeto (odnosno, protivničke figure na tom polju su nejestive) i igrač ne može na njega staviti svoju figuru.

Ako se na polju nalazi samo jedna protivnička figura (tzv. blot), igrač može pojesti protivničku figuru koja tada privremeno ide izvan igre, u bar (sredina ploče, između polja 6 i 7, te 18 i 19). Time je igrač protivnika usporio i vratio mu jednu figuru skroz na početak jer prije daljnjeg pomicanja svojih figura, on mora prvo izvaditi svoju figuru iz bar-a u suprotni home board, na način da broj 1 na kockici odgovara polju 24 (najudaljenijem od svog home boarda; ace point), broj 2 odgovara polju 23, itd. Ako je polje zauzeto dvjema ili većim brojem protivničkih figura, na to mjesto nije moguće izaći iz bara - primjerice, to je polje 19 na slici desno i igrač ne može tamo izaći iz bara ako dobije 6 na jednoj od kockica.

Igrač mora koristiti oba dobivena broja ako je to legalno moguće (ili sva četiri broja dvostrukog bacanja). Ako je moguće odigrati samo jedan broj, igrač ga mora odigrati. Ako je moguće odigrati samo jedan, ali ne i oba broja, igrač mora odigrati veći. Kada se ne može odigrati niti jedan broj, igrač propušta svoj krug. U slučaju dvostrukog bacanja, ako nije moguće odigrati sva četiri broja, igrač mora odigrati koliko god je moguće brojeva.

#### Kraj igre

Prije nego što počne izbacivati figure s ploče, igrač je dužan svih svojih 15 figura dovesti u home board. Tek tada može početi izbacivati figure na način da sa svakim brojem kockice izbacuje figure koje su na polju tog broja. Primjerice, ako

igrač na kockicama dobije 3-2, tada može izbaciti po jednu figuru s drugog i trećeg polja, ili samo jednu figuru s petog polja. Ako igrač izbacuje sve figure prije nego što je protivnik izbacio ijednu (na ploči mu je ostalo svih 15 figura), osvaja gammon i dvostruki broj bodova. Ako nakon svih izbačenih figura, protivnik se još nalazi u suprotnom home boardu, igrač osvaja backgammon i trostruki broj bodova.

U slučaju da igrač na kockicama dobije broj za kojeg ne može direktno izbaciti niti jednu figuru s ploče, dužan je odigrati figure s pozicije na većem broju. Ako su veće pozicije prazne, onda s ploče vadi figuru s prvog manjeg broja. (Ako je pozicija 4 prazna, a igrač dobije broj 4, mora odigrati figuru koja se nalazi ili na poziciji 6 ili na 5. Ako su i te dvije pozicije prazne, tada vadi s ploče figuru koja se nalazi na broju 3).

Kako je vrijeme potrebno za odigravanje jedne partije relativno kratko, obično se igra na više dobivenih partija. Tradicionalno, radi se o neparnom broju partija.

#### Standardni zapis

U backgammonu postoji standardizirani zapis odigranih poteza.

64: bar/21, 13/7\* se čita kao: igrač je na kockicama dobio brojeve 6 i 4, prvo je izašao iz bara na poziciju 21 (odigravši broj 4), a zatim je s 13. polja odigrao na 7. polje (odigravši broj 6), gdje je pritom pojeo protivničku figuru.

55: 21/11, 10/5 (2) znači da je igrač dobio dvije petice koje odigrava na način da je pomaknuo jednu figuru s 21. na 11. poziciju (prvo na poziciju 16 pa na 11), te dvije figure pomiče s 10. pozicije na petu.

42: 6/4\*/off sa 6. pozicije je igrač s jednom figurom prvo pojeo protivničku figuru na četvrtjot poziciji, a zatim je tu istu figuru izvadio s ploče.

U backgammonu postoje definirane teorije o potezima na otvaranju igre. S obzirom da broj mogućih pozicija svakim potezom strahovito raste, teorije nisu toliko razvijene kao kod šaha. Igrači najčešće prvi potez igraju po tim teorijama, dok se za svaki sljedeći potez oslanjaju na svoje vlastito iskustvo.

Potezi na otvaranju igre:

Preporučenih poteza za jednake brojeve na kockicama nema, jer se u tom slučaju kockice ponovno bacaju sve dok jedan od igrača ne dobije veći broj i igra prvi. Najboljim brojevima na otvaranju smatraju se 3-1, 4-2, 5-3 i 6-1.

Najjednostavnija strategija u toku igre bila bi paziti da pro-

| Kockice | Preporučeni potez | Najčešće alternative |              |              |
|---------|-------------------|----------------------|--------------|--------------|
| 2-1     | —                 | 13/11, 6/5           | 13/11, 24/23 | —            |
| 3-1     | 8/5, 6/5          | —                    | —            | —            |
| 4-1     | 13/9, 24/23       | 24/20, 6/5           | 13/9, 6/5    | —            |
| 5-1     | 13/8, 24/23       | 13/8, 6/5            | —            | —            |
| 6-1     | 13/7, 8/7         | —                    | —            | —            |
| 3-2     | 13/11, 24/21      | 13/10, 13/11         | —            | —            |
| 4-2     | 8/4, 6/4          | —                    | —            | —            |
| 5-2     | 13/8, 24/22       | 13/8, 13/11          | —            | —            |
| 6-2     | 13/11, 24/18      | —                    | —            | —            |
| 4-3     | —                 | 13/10, 13/9          | 13/9, 24/21  | 13/10, 24/20 |
| 5-3     | 8/3, 6/3          | —                    | —            | —            |
| 6-3     | 24/18, 13/10      | 24/15                | —            | —            |
| 5-4     | 13/8, 24/20       | 13/8, 13/9           | —            | —            |
| 6-4     | —                 | 8/2, 6/2             | 24/14        | 24/18, 13/9  |
| 6-5     | 24/13             | —                    | —            | —            |

tivnik nema šansu pojesti ili „zarobiti“ igračeve figure i pokušaj što bržeg približavanja svom home boardu - running game. Preporuča se kada je igrač u vodstvu.

U slučaju da ta taktika ne uspije i igračeva figura (ili više njih) bude pojeden, igrač može probati holding game strategiju - napraviti sidro (anchor) na protivničkoj strani ploče i čekati da protivnik ostavi neki blot (samo jedna figura na polju) kojega će napasti. Figure se mogu zarobiti ako se napravi prime (zid od 6 uzastopnih polja koje protivnik ne

može preskočiti). To je priming game strategija i ona može voditi do blitz game strategije – pokušaja zauzimanja svih 6 pozicija u home boardu, tako da se protivniku onemogućiti izlazak iz bara.

Backgame je strategija u kojoj igrač pušta dva sidra u protivničkog home boardu i istovremeno pokušava napraviti prime u vlastitom. Najčešće se koristi kada je igrač u očiglednom zaostatku i to mu je jedina šansa za eventualnu pobjedu.

Kada je igrač primoran izložiti neku figuru protivničkim napadima, preporuča se smještanje figure tako da protivniku treba isti broj na kockici za postizanje dva različita cilja, primjerice pojesti igračevu figuru i napraviti zid na nekom drugom mjestu. Takva taktika naziva se dupliciranje.

Diverzifikacija (raznolikost) je taktika kod koje igrač tako smješta svoje figure da mu prilikom sljedećih bacanja više različitih brojeva može donijeti pomak na neku od željenih pozicija.

Mnoge pozicije zahtijevaju izračun kako igrači stoje u igri. Za to se najčešće koristi pip count što je najmanji ukupni broj pomaka svih figura kako bi se igra završila. Na početku igre, svaki od igrača ima pip count koji iznosi 167 ( $2 \times 24 + 5 \times 13 + 3 \times 8 + 5 \times 6$ ). Kod softverskoj igranja, taj je broj najčešće prikazan, dok kod igre uživo igrači ga moraju sami izračunavati.

## 52. ACEY DEUCEY

Figure su na početku izvan ploče i igrač prvo mora sve figure ubaciti u protivnički home board. Najbolji brojevi na kockicama su 2-1 jer se tada igraču pruža mogućnost da odigra bilo koji par jednakih brojeva i nakon toga je ponovno on na redu za igranje.

## 53. HYPERGAMMON

Svaki igrač ima samo tri figure koje se na početku igre nalaze na 24., 23., i 22., polju.

## 54. LONGGAMMON

Svih 15 figura počinje na 24. polju, a sva ostala pravila su ista kao i kod standardnog backgammona.

## 55. MISERE

Položaji figura i pravila su isti kao i kod backgammona, samo što je cilj igre završiti nakon protivnika. Ne postoje gammoni i backgammoni.

## 56. NACKGAMMON

Za razliku od backgammona, na početku igre dvije figure se nalaze na 23. polju, a na 6. i 13. polju je po jedna figura manje.

## IGRE S KOCKICAMA

### OD 2-6 IGRAČA

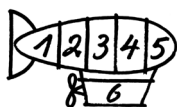
## IGRE S JEDNOM KOCKICOM

### 57. MORNAR

Prvi igrač odabire broj od 1-6. Drugi igrač baca kocku i dobiven broj dodaje tom broju. Nakon toga kocka se više ne baca. Svaki krug igrač okreće kocku za 90 stupnjeva i dodaje prethodnom broju. Onaj koji prvi prijeđe 25, izgubio je.

### 58. ZRAKOPLOV

Prvo nacrtajte zrakoplov koji je podijeljen u 5 sekcija. Gondola je broj 6 i to je teretni prostor. Svaki igrač dobiva 6 šibica. Nakon što bace kockicu i dobiju 1-5, postavljaju šibicu na odgovarajuće polje. Ako je šibica već na polju, mogu je uzeti i ne vratiti. Onaj koji dobije 6 mora uvijek vratiti jednu šibicu jer gondola može



imati više šibica. Onaj koji ostane bez šibica, ispada iz igre. Posljednji igrač koji ostaje u igri je pobjednik i može uzeti sve šibice iz zrakoplova.

### 59. 21

Igra se jednom kockicom, a maksimalan broj bacanja je 5. Onaj igrač koji dođe bliže zbroju 21 je izgubio.

### 60. 50 POBJEĐUJE

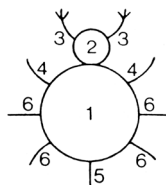
Igrači bacaju jednu kocku, jedan za drugim. Pokušavaju postići ukupni zbroj 50 kao grupa. Broj mora biti točan. Ukupni bodovi svih igrača zbrajaju se. Ako netko prijeđe 50, sljedeći igrač mora smanjiti broj ispod 50 po svom broju s kockice. Cilj je doći točno do broja 50.

### 61. KLAĐENJE

Svaki igrač napiše brojeve 1-10 u kolonu sa znakom za množenje (1x, 2x, 3x...10x). Zatim svi igrači bacaju kocku, jedan za drugim. Zapisuju brojeve pored svakog neispunjenog višekratnika. Najveći broj pridružuje se najvećem višekratniku. Nakon 10 bacanja brojevi se množe i zbrajaju. Igrač s najvećim zbrojem je pobjednik.

### 62. BUBA

Svaki igrač treba list papira na kojem crta bubu kao na slici. Igrači bacaju kocku. Prvi igrač koji dobije 1, počinje crtati. Tijelo se nacrtat odmah, a ostatak dijelova tijela kako dobije brojeve na kockici. Prvi igrač koji nacrtat cijelu bubu, je pobjedio.



### 63. GENERAL

Igra se dogovoreni broj krugova. Igrači bacaju tri puta. Nakon svakog bacanja, igrač mora izabrati kojim redoslijedom želi brojevima s kockica pridružiti jedinicu, desetice ili stotice. Cilj je postići najveći broj (666). Kada igrač dobije 666, postaje GENERAL i pobjedio je.

### 64. PLUS MINUS

Cilj je dobiti najveći mogući broj. Svaki igrač baca 9 puta. Svako treće bacanje oduzima se, a ostala se zbrajaju. Igrač s najvećim zbrojem, pobjeđuje.

### 65. KRAVLJI REP

Potrebna je jedna kocka i 21 šibica. Svi igrači upotrebljavaju šibice da bi napravili kraljli rep, tj. postavljaju 6 šibica u prvi red, 5 u drugi i tako dalje. Nakon toga bacaju kocku. Svaki igrač može ukloniti red jednak broju koji je dobio na kocki. Ako je red već uklonjen, gubi se bacanje. Prvi igrač koji ukloni cijeli svoj rep, pobjeđuje.

### 66. STARLING

Najmlađi igrač započinje igru, a ostali nastavljaju u smjeru kazaljke na satu. Pri igrač baca kocku, igrač njemu s lijeve strane stavlja dobiveni broj na svoj račun. Jedina iznimka je broj 1. Ako se dobije 1, oduzima se jedan bod. Pobjednik je igrač s najviše bodova nakon 5 krugova.

### 67. UKLETA TROJKA

Onaj igrač koji dobije 3, ispada. Igrač koji je na redu može baciti kocku koliko god puta želi. Ako ne dobije 3, zbraja sve bodove dobivene bacanjima. Ako dobije 3, automatski gubi. Nakon što su svi odigrali svoj krug, igrač s najviše bodova pobjeđuje.

### 68. MAĐIONIČAR

Igrač baca 5 puta. Prije svakog bacanja mora reći „paran“ ili „neparan“. Kada pogodi, brojevi se zbrajaju. Pobjednik je igrač s najviše bodova nakon 10 krugova.

### IGRE S DVIJE KOCKICE

### 69. SLIJEPA KRAVA

Prvi igrač baca dvije kocke i prekriva ih rukom da se ne vidi dobiveni broj. Kada je zbroj 7, bacanje se ponavlja. Protivnik pogađa da li je zbroj manji ili veći od 7. Kada je pogođeno, zbroj se bilježi i prvi koji dobije 15 je pobjedio.

### 70. DODO I XANTYPA

Igrači se izmjenjuju i bacaju dvije kockice. Igrač koji prvi dobije dva ista broja je DODO. Onaj koji dobije 7 (1+6, 2+5, 3+4) je XANTYPA. Prvi igrač koji postane oboje je pobjedio.

### 71. PAR I NEPAR

Pobjednik je igrač s najvećim zbrojem. Onaj koji je na redu, baca kocku 3 puta. U prvom krugu broje se samo dobiveni parni brojevi i bilježi se zbroj. Drugi krug bilježi samo neparne brojeve i isto se baca tri puta. Igrač s najvećim zbrojem u dva kruga je pobjedio.

### 72. STO

Cilj je biti prvi koji će dobiti 100. Ako se dobiju dva različita broja, zbrajaju se i bilježe. Ako se dobiju dva ista broja, množe se i bilježe. Prvi igrač koji dobije 100 je pobjednik.

### 73. 1X1

Dobiveni brojevi se množe. Igra se dva kruga i onaj igrač koji ima veći zbroj je pobjednik.

### 74. PETICE

Cilj je dobiti čim više petica. Bacaju se dvije kocke. Vrijednost jedne petice je 5 bodova, a dvije 25 bodova. Onaj koji sakupi više petica u dogovorenom broju bacanja je pobjednik.

### 75. KRIŽEVI

Svaki igrač dobiva list papira gdje crta 20 križeva. Igrač koji igra prvi baca obje kocke i sukladno dobivenom zbroju, uklanja toliko broj križeva s papira. Ako dobije veći broj od broja križeva na papiru, mora nacrtati nove križeve sukladno različiti križeva na papiru i broju na kocki (ako baci 7, a ima 3 križa na papiru, mora nacrtati 4 nova). Prvi igrač koji se riješi svih križeva je pobjedio.

### 76. Mexico

Vrijednost bacanja je ista kao u prethodnoj igri. Ovaj put, rezultati na kocki su otkriveni. Igrač će istodobno baciti obje kockice. Sljedeći igrač mora nadmašiti rezultat. Ako nisu uspješni, dobivaju kaznenu točku i sljedeći igrač nastavlja igru. Machacek (21) ne može biti previše nadmoćan. Kaznjeni bod se odmah dodjeljuje sljedećem igraču. Onaj tko dobije 10 kaznenih bodova ispada iz igre.

### IGRE S 3 KOCKICE

### 77. PETICA

5 je najbitniji broj u igri. Svaki igrač ima pravo na 5 bacanja i pokušava dobiti broj djeljiv s 5 bez ostatka. Sljedeći igrač da bi nastavio igru mora dobiti isti broj djeljiv s 5, a da bi pobjedio mora dobiti veći broj djeljiv s 5.

### 78. BRZA STOTICA

Cilj je čim brže dobiti zbroj 100. U prvom krugu mora se dobiti 6 da bi se moglo ući u drugi krug i baca se samo jedna

kockica. Kada se dobije 6, mogu se bacati do 3 kockice i prvi koji dobije zbroj 100 je pobjednik.

## 79. ATLANTA

Svaki igrač baca tri puta u nizu. Pravilo je da 1 vrijedi 100 bodova, 6 je 60, a sve ostale brojke imaju svoju numeričku vrijednost. Pobjednik je igrač s najvećim zbrojem bodova nakon sedam krugova.

## 80. 1000 POBJEDA

Igra ima 3 kruga. Nakon svakog kruga zapisuje se broj spojen od brojeva dobivenih na kockici (primjer 4, 2, 3. Može se napisati 423, 432, 234, 342, ili 324). Cilj je nakon tri kruga biti najbliže broju 1000.

## 81. PIF PAF

Broj krugova jednak je broju igrača. Jedan igrač baca kocke, a drugi pokušava dobiti isti broj bodova. Onaj igrač koji ne uspije dobiva kazneni bod za svaki broj ispod ili dva kaznena boda za svaki broj iznad. Onaj koji dobije isti broj ne dobiva kaznene bodove. Igrač koji je dobio najveći broj kaznenih bodova je izgubio.

## 82. 15

Svaki igrač baca 3 kockice odjednom. Može ih zbrajati, oduzimati, množiti i dijeliti kako želi, a ako rješenje nije 15, ispada iz igre. Posljednji igrač koji je ostao u igri je pobjednik.

## 83. NAJVEĆI (NAJMANJI) KUĆNI BROJ

Kućni broj je troznamenasti broj koji se sastoji od broja s bačene tri kocke. Prva bačena kocka su stotice, druga desetice, a treća jedinice (najmanji mogući kućni broj je 111, a najveći 666). Igrač koji ima najveći kućni broj je pobjednik.

## 84. IGRA DESETICA

Jedan od igrača je banka i baca za ostale. Ostali igrači se klade koji će broj biti na kockicama. Ako je ispod 10, dobivaju dvostruki ulog, ako je iznad 10, bankar pobjeđuje i preuzima sve depozite.

## 85. NAJMANJI POBJEĐUJE

Igra se 5 krugova s po jednim bacanjem. Rezultati se bilježe. Onaj koji baci 2 ili 5, može te brojeve oduzeti od zbroja. Igrač s najmanjim zbrojem je pobjednik.

## 86. 11 TOKENA

Igraju 3 igrača. Postavljaju 11 tokena na središte stola i kreću s bacanjem kockica. Onaj koji baci manje od 11, dobiva 2 tokena. Ako baci više od 11, ostali igrači uzimaju po 1 token. Kada se dobije 11, ne događa se ništa. Posljednji token daje se onom igraču koji dobije najveći broj.

## IGRE S 4 KOCKICE

### 87. ZMIJA

Cilj je pretvoriti igrača s lijeve strane u zmiju. Zbrojite brojeve dobivene na 4 kockice i oduzmite od broja koji je dobio igrač s lijeve strane. Ako je rezultat 0 ili negativan broj, igrač ispada, ako je veći postajete zmija. Nakon toga se sve ponavlja i zadnji igrač koji ostane u igri je pobjednik.

### 88. BEELZEBUB

Da bi se igrala ova igra, jedna kockica mora se obojati u sivo. Igra bijela kocka protiv sive. Brojevi na bijelim kockama se zbrajaju, a na sivoj oduzimaju od zbroja. Igra se 5 krugova i igrač s najvećim brojem bodova pobjeđuje.

## IGRE S 5 KOCKICA

### 89. POKER S KOCKICAMA

Možete bacati 3 puta u svakom krugu. Može se bacati bilo koji broj kockica.

Kombinacije i broj bodova je sljedeći: skala 1, 2, 3, 4, 5=20, 2, 3, 4, 5, 6=25 bodova, tri ili dva ista broja=30 bodova + zbroj kockica, četiri ista broja=50 bodova + zbroj kockica. Igrač s najvećim brojem bodova nakon 10 krugova je pobjednik.

### 90. KOCKANJE

Svaki igrač bacit će svaku od 5 kockica i odlučiti da li će brojevi biti zbrojeni, oduzeti, pomnoženi ili podijeljeni. Svaka od matematičkih operacija mora biti iskorištena. Rezultat dijeljenja mora biti cijeli broj (osim zadnjeg bacanja). Igrač s najvećim brojem bodova je pobjednik.

## IGRE SA 6 KOCKICA

### 91. JEDINICE I PETICE

Svaki igrač baca 6 kockica i nakon svakog bacanja mora ukloniti bar jednu kockicu. U sljedećem krugu nastavlja s manjim brojem kockica ili zapisuje broj bodova i na redu je sljedeći igrač. Ako ostane bez kockica, igrač u sljedećem krugu mora igrati opet sa njih 6. Bodovanje je sljedeće: jedan=100 bodova, pet=50 bodova, 3x dva=200 bodova, 3x tri=300 bodova, 3x četiri=400 bodova, 3x pet=500 bodova, 3x šest=600 bodova, 3x jedan=1000 bodova, 3x dupli broj=1000 bodova, skala (1, 2, 3, 4, 5, 6)=2000 bodova, 6x isti broj=5000 bodova. Ako se dobije skala, može se bacati još jednom. Pobjeđuje igrač koji prvi dobije 10000 bodova.

### 92. PIPS

Svaki igrač baca šest puta u nizu. Prvo bacanje jedna kocka, drugo dvije kocke itd. Dobiveni brojevi se zbrajaju. U sljedećem krugu započinje se sa šest kockica prema niže. Pobjednik je igrač s najvećim brojem bodova u dva kruga.

### 93. TRI DUPLANJA

Svaki igrač ima tri bacanja. U rezultat se broje samo dobiveni dupli brojevi. Nakon svakog bacanja, igrač može staviti na stranu valjane parove i bilo koji broj kockica i bacati opet. Pobjednik je igrač s najvećim brojem parova nakon trećeg kruga. Ako dva igrača imaju isti broj parova, baca se kockica i pobjeđuje onaj koji dobije veći broj.

### 94. TRI ISTE

Pravila su ista kao i u prethodnoj igri samo se umjesto parova skupljaju tri iste kockice.

### 95. MARATHOM

Na početku igre igrači će proizvesti stol, svakome igraču će biti dodijeljen stupac. U svakom krugu, igrač bacati tri puta, a nakon svakog bacanja može odložiti bilo koji broj kockica. Nakon trećeg bacanja igrač odlučuje na koje polje tablice želi postaviti bodove. Svaki stupac može biti dovršen samo jednom. Pobjednik je igrač s najviše ukupnih polja (nakon 14 rundi). Redak uključuje sljedeće podatke: jedinice (zbroj svih jedinica iz ukupnih bacanja), dvojke (zbroj svih dvojki), trojke (zbroj trojki), četvorke (ukupne četvorke), petice (zbroj svih petica), šestice (zbroj svih šestica), podzbroj (podzbroj od jedinica do šestica), bonus (25 bodova ako je ukupni zbroj podbodova 63 boda i više), 1 par (zbroj oba bacanja sa istim vrijednostima), 2 para (zbroj bodova u oba para), trostruko (ukupan zbroj na sve tri kocke sa istim vrijednostima), četverostruko (ukupni broj bodova na sve četiri kocke sa istim vrijednostima), mali niz (15 bodova, ako su bačeni redom 1-2-3-4-5), veliki niz (25 bodova, ako su redom bačeni 1-2-3-4-5-6), šansa (zbroj svih 6 bacanja kockice koje se ne mogu klasificirati drugačije), igra (50 bodova, ako su dobivene 6 identičnih

vrijednosti bacanjem), ukupan zbroj prethodnih redaka. Igrač s najviše bodova je pobjednik.

## 96. PUT U AMERIKU

Cilj igre je postići skalu od 1 do 6. Svako bacanje koje dobije neki niz stavlja se sa strane. Primjer: Igrač dobije 1, 2, 4, 5, 5, 6. Stavlja 1 i 2 sa strane i skuplja ostatak niza u sljedećim bacanjima.

## 97. SEDMICE

Cilj je kombinirati parove kockica koje su u zbroju jednake 7. Te kockice se stavljaju sa strane sve dok se ne dobije 7 sa dva tri para kockica.

## 98. 3000

Igrači bacaju kockice i broje se samo jedinice i petice. Ako igrač baci odjednom 5 ili 6 petica ili jedinica, odmah je pobjednik. Ostalo se boduje na sljedeći način: 1x jedan=100 bodova, 2x jedan=200 bodova, 3x jedan=1000 bodova, 4x jedan=2000 bodova. Kada su bačene petice vrijedi polovica bodova kao za jedinice. Primjer: igrač baci 1, 1, 3, 5, 6, 2 i dobije 200 + 50 bodova. Prvi koji dobije 3000 bodova je pobjednik.

## 99. KRIVA TROJKA

Igra se dogovoreni broj krugova. Onaj koji dobije 3, ispada iz igre. Igrač s najvećim brojem bodova na kraju igre je pobjednik.

## 100. ZABRANJENI BROJEVI

Igrač baca dvije kockice, a dobiveni brojevi su zabranjeni. Ukoliko dobije dva ista broja, baca ponovno. Zatim, sljedeći igrači nastavljaju igru. Oni bacaju šest kockica i uklanjaju kocke sa zabranjenim brojevima. Bodovi za preostale kockice se zbrajaju. Nastavlja se bacati kockice koje nisu imale zabranjene brojeve, sve dok se posljednja kockica ne ukloni. Bodovi se zbrajaju i pobjeđuje igrač s najviše bodova.