

НЕПОЛНЫЙ СВОД ПРАВИЛ ИГР В КОСТИ



ПЕРВОЕ ИЗДАНИЕ

*У самого края Земли
2015*

ОГЛАВЛЕНИЕ

От составителя	3
Игры на выброс целевого числа	4
Игры на достижение определённого результата	19
Игры на достижение максимального либо минимального результата	40
Игры на выброс всех чисел	51
Игры на перераспределение фишек	66
Игры гонок в категориях	88
Игры на лучшую комбинацию	105
Игры на набор очков комбинациями	120
Психологические игры, игры обмана	154
Игры на размещение комбинаций на поле	173
Оригинальные игры на доске	190
Игры – симуляторы спорта	197
Азартные игры, игры казино	205
Барные игры	237
Игры со специальными костями	244
Требуется помощь в переводе правил	256
Переводы в работе	261

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

Игральные кости... Для подавляющего большинства любителей настольных игр в нашей стране знакомство с ними ограничивается игрой в выбрасывание большей суммы на двух костях, использованием их в качестве генератора передвижений в детских играх семейства «кинь-двинь», нардах, а также в качестве вспомогательного компонента в «больших» настолках. Из-за этого игральные кости незаслуженно имеют репутацию предмета, с которым особо не развёрнёшься.

Между тем, количество используемых механик для игр в кости достаточно велико, а количество построенных на их основе игр, имеющих принципиальные отличительные моменты в правилах, так и вовсе огромно. Игральные кости – это прекрасный способ иметь под рукой при минимуме необходимых компонентов максимум небольших игр-филлеров. Хороши кости и в походных или дорожных условиях – мешочек или коробочка с десятком костей, позволяющих сыграть в буквальном смысле слова в десятки разных игр, займут совсем немного места в багаже, причём, в силу неубиваемости компонентов, Вам не нужно будет постоянно беспокоиться об условиях их хранения.

Данный сборник является попыткой составить максимально полный свод правил игр в кости на русском языке. При этом, я ставил перед собой задачу создать формализованный и стандартизированный, очищенный от побочных рассуждений текст, описывающий все возможные игровые нюансы. В связи с этим, не ждите от Свода художественной красоты и погружения в сеттинг той или иной игры – описания правил получились весьма сухие, «технические».

Все игры разделены мною на 14 категорий, плюс ещё один раздел посвящен играм, в которых используются кости со специальными символами на гранях, раскладка которых не всегда позволяет заменить их стандартными игральными костями. Разумеется, деление на категории весьма условное и осуществлено исключительно для удобства предварительной классификации материалов. При составлении Свода я специально старался максимально избегать игр семейства «кинь-двинь», игр, требующих большого числа дополнительных компонентов, а также игр, использующих кости с числом граней, отличным от шести.

В качестве костяка использован русский перевод книги Райнера Книции «Играем в кости. 124 игры для взрослых и детей» (М., Мир книги, 2002), материалы из которой составляют около трети объёма сборника. Остальные правила игр приведены на основе переводов, собранных в открытых источниках в сети Интернет и адаптированных мною под единый формат оформления, используемый в данном сборнике, либо на основании моих собственных переводов материалов, собранных в открытых источниках в сети Интернет. Большая часть приведённых в Своде правил игр на русском языке ранее не публиковалась.

Разумеется, Сводом охвачены правила далеко не всех игр. В настоящее время я продолжаю работу по их сбору и переводу. В связи с этим, с благодарностью приму дополнения, а также замечания к уже опубликованным материалам. Если у Вас имеются правила игр, не приведённых в сборнике, либо дополнения и замечания к уже опубликованным правилам, Вы можете отправить их на мой электронный адрес anveder@gmail.com для включения в последующие издания Свода правил.

Кроме того, в самом последнем разделе приведены оригиналы правил трёх игр, логику которых я никак не могу понять до конца, в связи с чем мне не удаётся осуществить адекватный перевод. Буду рад помощи в переводе правил данных игр.

Red_front

ИГРЫ НА ВЫБРОС ЦЕЛЕВОГО ЧИСЛА

ВОКРУГ СЕРЕДИНЫ

Хэа / Around the Spot / Flower Petals

Количество игроков любое
Инвентарь 3 кости
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать больше очков после четырех кругов

Ход игры

Очередной игрок бросает одновременно все три кости три раза. После каждого броска считаются только очки вокруг среднего значения выпавшего числа:

- За каждую тройку засчитывается 2 очка.
- За каждую пятерку засчитывается 4 очка.
- В качестве исключения за единицу засчитывается 1 очко.
- Четные числа не имеют среднего значения и, следовательно, очков игроку не приносят.

Если у вас выпало 2-2-2, 4-4-4 или 6-6-6, то дополнительно к вашим трем броскам вы получаете право на льготный бросок. Он оценивается как обычно, и очки присоединяются к вашему результату, но, кроме того, все очки, которые вы получили в этом круге, удваиваются. Если же на протяжении одного круга у вас выпадет более одного льготного броска, то результат не засчитывается, и за этот круг очков вы не получаете.

Пример

У вас выпало 2-3-6, и вы получили 2 очка за тройку. Во втором броске у вас выпало 4-4-6, то есть очки не засчитываются. Вы бросаете кости в третий раз; 2-2-2 и зарабатываете льготный бросок, в котором выпадают 1-5-5, то есть 9 очков. Таким образом, вы получаете в общей сложности 11 очков. Благодаря льготному броску результат удваивается, и вы можете записать в свой актив 22 очка.

СПИЧКИ

Количество игроков	любое
Инвентарь	4 кости из расчёта по 10 фишек на участника в банке

Цель игры

Стать первым игроком, набравшим одиннадцать фишек (спичек)

Ход игры

Участник начинает игру и бросает две кости. Каждый раз, когда выпадает комбинация из двух одинаковых цифр, он выигрывает две спички и бросает еще раз. Если обе кости показывают разные цифры, то таким образом определяется конечная цель. Он кладет обе кости на середину стола, а две других передает своему соседу с левой стороны, и игра продолжается по направлению часовой стрелки.

Очередной игрок бросает две оставшиеся кости:

- Если цифра на одной из костей совпадает с одной из цифр на костях на середине стола, то вы получаете одну спичку. Затем вы бросаете еще раз.
- Если выпадут две одинаковых цифры, совпадающие с одной из цифр на костях на середине стола, то вы получаете одну спичку. Затем вы бросаете еще раз.
- Если точно выпадут обе цифры, совпадающие с цифрами на костях на середине стола, то вы можете взять три спички. Затем вы берете обе кости с середины стола, чтобы бросить их и таким образом определить новую конечную цель. Точно так же, как и в начале игры, при выпадении комбинации из двух одинаковых цифр, вы выигрываете две спички и бросаете еще раз.
- Если обе кости показывают разные цифры, то вы кладете их на середину стола, а две других передает своему соседу с левой стороны.
- Если не выпадает ни одна из конечных цифр, вы передаете кости следующему игроку.

Пример

Конечные цифры — 2 и 4. Вам выпадают 4-5, и вы получаете одну спичку. Затем вам выпадают 2 и 2, и вы получаете еще две спички. При вашем следующем броске вам выпадает 3 и 5, и вы должны передать кости следующему игроку

ВШИ

Buck Dice

Количество игроков	любое, оптимально 4-6
Инвентарь	3 кости блокнот для записи результатов из расчёта по 10 фишек на участника в банке

Цель игры

Получить точно 15 очков и постараться не остаться последним

Ход игры

В начале игры бросается кость для определения «вшивой цифры» для всей игры. Игра происходит по направлению часовой стрелки. Очередной участник бросает все три кости.

- Если все три кости показывают «вшивую цифру», вы выходите из игры. Большая вошь!
- Если выпадут три одинаковых цифры, не совпадающие с «вшивой цифрой», вы получаете 5 очков и бросаете еще раз. Маленькая вошь!
- Если одна или две кости показывают «вшивую цифру», вы получаете соответственно 1 или 2 очка и бросаете еще раз.
- Во всех иных случаях вы передаете кости очередному игроку и очков не получаете.

Если вы набрали в сумме 15 очков, то вы выходите из игры. Если ваш результат превышает 15 очков, то ваш последний бросок объявляется недействительным и вам необходимо бросать еще раз. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, который и объявляется проигравшим.

Пример

«Вшивая цифра» - 5. Вам выпало 3-5-5, и вы получаете за это 2 очка. Затем вам выпадает 2-2-2 - маленькая вошка - 5 очков. Третий бросок приносит 1-2-4. Очков за это вы не получаете и передаете кости очередному участнику.

Варианты

«Бросать на вшей»

Каждый игрок выбирает свою любимую цифру от одного до шести. Затем участники по очереди бросают одну кость. Если у вас выпадет выбранная вами цифра, то вы можете дорисовать вашей вошке одну часть тела. Выигравшим считается игрок, первым завершившим свой рисунок из одиннадцати деталей.

«Вариант 2»

Игра развивается довольно медленно. Так же как и в игре «Вши», вероятно, лучше играть с двумя или тремя костями. В этом случае вы можете одновременно дополнять рисунок несколькими деталями.

«Вариант 3»

Если все игроки выбирают разные цифры, то можно договориться, чтобы дополнять детали к своему рисунку не только в том случае, если цифра выпадет у вас, но и у других игроков.

«Вариант 4»

Если игрок имеет на своем счете 13 очков, то он имеет право бросать только две кости. Если игрок имеет на своем счете 14 очков, то он имеет право бросать только одну кость.

ГРОЗА

Количество игроков	любое, оптимально 4-8
Инвентарь	6 костей блокнот для записи результатов

Цель игры

Бросать не менее одной единицы при каждом броске, чтобы до конца остаться в игре

Ход игры

Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Очередной игрок бросает сразу все шесть костей. В дальнейшем ходе игры костей будет меньше, может быть, даже только одна:

- Если при броске вам выпала хотя бы одна единица, то вам повезло. Отложите все кости с единицами, а оставшиеся передайте следующему участнику. Если у вас выпали все шесть единиц, то передайте все шесть костей очередному игроку.
- Если при броске вам не выпало ни одной единицы, то вам не повезло, и вы передаете кости своему соседу.

В ходе игры каждый участник рисует дом, состоящий из шести деталей. Каждый раз, когда вам не выпадает единица, вы дополняете ваш рисунок одной деталью. Как только ваш дом будет построен и вам опять не выпадет единица, в дом попадает молния, и вы выходите из игры. Игра продолжается до тех пор, пока останется только один игрок, который и становится победителем

Варианты

«Вариант 1»

Если вы начинаете ваш круг со всеми шестью костями, то под вашим домом отмечают 1 очко. При 3 очках ваш дом снабжается дополнительной линией. Если же вам удастся во время вашего круга отложить в сторону последнюю оставшуюся кость, то линия вашего дома уничтожается, если, конечно, она была.

РУССКИЕ ГОРКИ

Catch Up

Количество игроков не менее 4, оптимально 6-8

Инвентарь 2 кости

Цель игры

Как можно быстрее получить необходимое число, чтобы быстро передать кости другому игроку, и стараться, чтобы в руки не попадали одновременно две кости

Ход игры

Игра проходит в несколько кругов. В начале каждого круга два участника, сидящие напротив друг друга, получают по одной кости.

Игроки бросают кости как можно быстрее. Если выпадает единица, они передают кость своему соседу слева. Таким образом, обе кости путешествуют вокруг стола, пока одна не догонит другую. Невезучий участник, с которым это произойдет, выходит из игры. Оставшиеся игроки начинают следующий круг и играют до тех пор, пока останется только один игрок, который и считается победителем.

Когда останутся только три игрока, то необходимо определить, кто из участников начинает игру без кости, поскольку это имеет большое значение. Это должен быть игрок, который вывел из игры последнего участника, передав ему вторую кость.

ПОМОГИ СВОЕМУ СОСЕДУ

Cocedu / Help Your Neighbor

Количество игроков	2-6
Инвентарь	3 кости фишки (оптимально по 10-20 на участника) чаша

Цель игры

Стать первым игроком, который лишится всех своих фишек.

Ход игры

Каждому игроку присваивается число по направлению часовой стрелки. Первый игрок получает 1, второй - 2, третий - 3 и так далее. Если играют двое, то первый получает числа 1, 2, и 3, а второй - 4, 5 и 6. Если играют четверо или пятеро, то некоторые числа не используются.

У каждого игрока в начале игры одинаковое количество фишек. Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все три кости. При этом, каждый участник, число которого выпало, платит фишку в чашу. Если одно число выпало несколько раз, то платят соответственно больше.

Игра заканчивается, когда один из участников положил свою последнюю фишку в чашу. Этот игрок и становится победителем. Если один бросок приведет к тому, что несколько игроков одновременно должны расстаться со своими последними фишками, то бросок признается недействительным и повторяется.

Если играют на деньги, то победитель забирает все фишки только из чаши, а остальные игроки свои могут сохранить. Это приводит к интересной дилемме: чем ближе вы подходите к победе, тем больше ваших фишек уже находится в чаше, то есть поставлены на кон.

Варианты

«Вариант 1»

Если играют в пивной, то обычно платит тот игрок, кто первым лишился всех своих фишек. При этом можно заранее договориться, что при своем броске участник фишки не теряет, даже если выпадает «свое» число. Следовательно, вы помогаете только своим соседям терять фишки.

«Башня»

Является расширенным вариантом игры для пивных. В начале игры положите стопку пивных подставок на середину стола. Это будет башня. Когда выпадет ваше число, вы снимаете с башни одну пивную подставку. Когда башня кончится, то вы можете возвращать по одной подставке при выпадении вашего числа. Если вам удастся положить вашу последнюю подставку на башню, то вы выходите из игры и уже находитесь в безопасности. Последний игрок, у которого остались подставки, является проигравшим и должен оплачивать выпивку, и подставки используются по их прямому назначению.

«Удача»

Игроки вносят по пять фишек в банк. Затем выбирают по одной цифре. Затем подбрасывают три игральные кости. Если номер играющего совпадает с теми цифрами, которые выпали на костях, то играющий берет одну ставку. Если не выпал, то игрок ничего не получает. Побеждает тот игрок, кто выиграет больше всего ставок.

ТУЗЫ

Aces / Aces To The Center, Deuces To The Left, Fives To The Right

Количество игроков	любое, оптимально 4-6
Инвентарь	5 костей у каждого игрока фишки

Из истории игры

Описана в John Scarne “Scarne on Dice” как одна из популярнейших игр в Юго-Восточной Азии. На Филиппинах в клубах игроки используют для выбрасывания костей стаканы с собственными именами.

Цель игры

Выбросить последнюю 1 с помощью последней кости и таким образом забрать банк.

Ход игры

Каждый игрок вносит заранее условленную сумму ставки в банк, а затем бросает свои кости, определяя очередность ходов. Первым ходит тот, у кого меньшее количество очков. Если такое количество очков одинаковое у нескольких игроков, право первого хода принадлежит тому, у кого оно выпало раньше.

Игроки бросают кости по очереди по часовой стрелке. Первый игрок начинает, бросая свои пять костей. Каждая единица (туз) кладется в центр стола, все двойки передвигаются к игроку слева, все пятерки – игроку справа. Играющий бросает до тех пор, пока он не сможет выбросить ни одной 1,2 или 5, или пока у него не останется костей. Тогда начинает бросать следующий игрок. Игроки, у которых не осталось костей, продолжают оставаться в игре, так как могут получить кости от соседа с одной из сторон. Когда все кости, кроме одной, окажутся в середине стола, игрок, выбросивший последнюю 1 с помощью последней кости, считается победителем и забирает банк.

Варианты

«Пивной»

Игрок, выбросивший последнюю 1 с помощью последней кости, считается проигравшим и оплачивает выпивку.

ПАССАЖ

Passage

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым набрать ровно 11 очков.

Ход игры

Каждый игрок по очереди бросает кости. Начинает тот, у кого окажется наибольшая сумма, затем игра идёт по часовой стрелке.

Тот, у кого выпала наименьшая сумма, бросает одну кость. Выпавшее число считается очком. Тот, кто начинает игру, бросает обе кости, засчитывая одно очко за каждое выпавшее число очка. Целью игры является набрать ровно одиннадцать очков. Если при броске счет превысит 11, бросок не засчитывается, и игрок должен бросать снова. Первый игрок, набравший одиннадцать очков, является победителем.

Варианты

«Вариант 1»

Игрок продолжает бросать до тех пор, пока выбрасывает очко, каждое из которых добавляется к предыдущим. Когда очко ему не выпадает, он передает кости следующему игроку.

«Вариант 2»

При выбрасывании очка на обеих костях сразу, засчитывается не 2, а 3 очка.

«Пивной»

По мере того как каждый из игроков достигает 11 очков, он выбывает, пока не остается один игрок. Он проигрывает и оплачивает выпивку.

ЛЕПЕСТКИ

Round the Spot / Flower Petals

Количество игроков	любое, оптимально 4-6
Инвентарь	3 кости блокнот для записи результатов

Цель игры

Получить наибольшее число очков по итогам четырех кругов.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подошла ваша очередь, вы бросаете все три кости три раза подряд. После каждого броска вы фиксируете ваш результат:

- За каждую кость, выпавшую значением, в котором присутствует центральная точка («центр цветка»), вы получаете очки: одно – за единицу, два – за тройку, четыре – за пятерку.
- За каждую выпавшую двойку, четверку и шестерку очков вы не получаете.
- Если выпала тройка четных чисел, то число очков, набранных им в данном круге, удваивается. Однако, если он повторно в данном круге выбросит тройку четных чисел, то очки не удваиваются. Кроме того, четные тройки не входят в лимит бросков.

Записывайте все результаты в блокнот и складывайте результаты каждого игрока. Игрок, получивший наибольшую сумму очков по результатам четырех кругов является победителем.

Пример 1

Игрок первым броском выбрасывает 1-4-5 и набирает 5 очков. Вторым броском он выбрасывает 3-3-5, что приносит ему ещё 8 очков. В третьем броске выпадает 2-2-6, и данный бросок очков не приносит. Игрок записывает себе $5+8=13$ очков и передает кости дальше.

Пример 2

Игрок первым броском выбрасывает 4-4-6, что не приносит ему очков, затем вторым броском он выбрасывает 2-3-3 и набирает 4 очка. При третьем броске выпадает 4-4-4, что удваивает сумму очков, набираемых им в данном круге, при этом данный бросок не включается в лимит трех бросков. Игрок бросает кости еще раз и получает 5-5-5, что приносит ему еще 12 очков. Итоговый счет игрока в данном круге $(4+12)*2 = 32$ очка.

РЫЦАРИ И ДРАКОНЫ

Knights and Dragons

Количество игроков любое, оптимально 3-5
Инвентарь 4 кости (2 сета по 2 кости)
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать наибольшее число очков, выбрасывая числа от 2 до 6 в соответствующей последовательности.

Ход игры

В первом круге «главным очком» является двойка, во втором круге – тройка и т.д. до пятого круга, в котором «главное очко» - шестерка. Тот, кому выпало начинать игру, бросает сначала все четыре кости и засчитывает себе очки в зависимости от выпавшей комбинации:

Комбинация	Наименование	Очки
«Главное очко» на одной кости в сете	Главное очко	1
«Главное очко» на обеих костях в сете	Оруженосец	5
«Главное очко» на всех костях	Рыцарь	20
Дубль 1-1 в сете	Дракон	-10
1-1-1-1	Великий дракон	-25

Игрок продолжает бросать кости до тех пор, пока выбрасывает «главное очко». После броска, в котором «главное очко» не выброшено, игрок фиксирует свой счет в данном круге и передает кости следующему игроку.

Игрок, набравший наибольшее число очков по итогам пяти кругов является победителем.

ДВАДЦАТЬ ОДИН

Twenty One

Количество игроков	Любое, оптимально 3-6
Инвентарь	5 костей фишки

Цель игры

Первым выбросить кости так, чтобы счёт составил 21, и получить фишки.

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем она продолжается по направлению часовой стрелки. В свой ход вы бросаете все свои кости. Затем, вы откладываете в сторону все кости, на которых выпала 1, и делаете оставшимися костями новый бросок. Вы продолжаете бросать до тех пор, пока хотя бы на одной из костей выпадает 1, каждый раз откладывая такие кости в сторону. Если после очередного броска на всех пяти костях будет 1, то вы продолжаете свой ход, начиная метать все пять костей заново.

Как только после очередного броска ни на одной из костей не выпало 1, ваш ход заканчивается. Вы фиксируете общее количество выпавших 1, записывая их на общий счёт, кладете в банк фишку и передаёте кости следующему участнику. Следующий участник начинает новую серию бросков, прибавляя количество выпавших 1 к общему счёту.

Игра продолжается до тех пор, пока общее количество выпавших единиц не составит ровно 21. Если после очередного броска суммарное количество выпавших единиц превысило 21, то результаты очередного броска вычитаются из общего счёта.

Игрок, первым совершивший бросок, после которого общий счёт игры составит ровно 21, выигрывает и получает все фишки из банка.

Пример

На счёте 20 очков. Игрок начинает серию, выбрасывает 3 единицы. $20+3=23$. Игрок продолжает, выбрасывая 1. $23-1=22$. Игрок продолжает и делает бросок без единиц. Он кладёт в банк фишку и передаёт кости следующему участнику. Тот выбрасывает 2 единицы. $22-2=20$. Затем выбрасывает 1 единицу и выигрывает раунд.

ОБМАН

Bunco / Bonco / Bunko / 8-Dice Cloth

Количество игроков 4, 8, 12, оптимально 12
Инвентарь 3 кости
маркер
план игры (у каждого участника)

Раунд	1 сет	2 сет	3 сет	4 сет
1				
2				
3				
4				
5				
6				
	Wins	Losses	Buncos	

Из истории игры

В Англии под названием 8-Dice Cloth игра известна с XVIII века, в нынешнем виде восходит к концу 1800-х, когда она была популярна среди групп женщин, детей школьного возраста, и пар на вечеринках, светских мероприятий. В США игра появилась в 1855 году, когда она появилась в Сан-Франциско во время золотой лихорадки в качестве игры для казино. Между 1870 и 1880 года игра игралась в подпольных казино в практически каждом крупном городе страны. Во времена Сухого закона игорные салоны с игрой появлялись в различных регионах США, наиболее известные были расположены в районе Чикаго. В 1940-1980 годах игра практически исчезла, чтобы затем возродиться, как игра семейных и соседских групп, обычно женских.

Цель игры

Выиграть наибольшее число раундов.

Ход игры

Перед началом игры каждый участник вносит в банк 5 фишек. Участники разбиваются на столы, по 4 участника за каждым столом. Столы носят названия «главный», «второй», «третий». На каждом столе участники разбиваются на команды по два человека. Члены команды сидят за столом через одного.

Игра продолжается четыре сета по шесть раундов в каждом. Для каждого раунда устанавливается своё целевое число: для первого – 1, для второго – 2, для третьего – 3 и так далее.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник кидает все три кости и записывает на счёт команды по 1 очку за каждое целевое число, выпавшее на костях, после чего продолжает бросать кости и записывать очки до тех пор, пока после очередного броска не выпадет комбинация, в которой отсутствуют целевые числа, после чего он должен передать кость следующему участнику.

В игре существуют особые комбинации:

- Если участник выбросил в одном броске три целевых числа, то эта комбинация носит название Bunco. В этом случае участник записывает на счёт команды 21 очко и получает переходящий маркер, после чего раунд за данным столом заканчивается.
- Если участник выбросил в одном броске три любых числа, не являющихся целевыми, то он записывает на счёт команды 5 очков и передаёт кости следующему участнику.

Раунд продолжается до тех пор, пока одна из команд за «главным» столом не наберёт суммарно 21 очко. В этом случае, подаётся сигнал «Bunco!», после чего участники, совершающие ход на момент подачи сигнала, имеют право его закончить. После этого подсчитываются очки каждой команды и определяется победитель за каждым столом. Если за каким-либо столом команды набрали одинаковое количество очков, то победителем становится команда, выбросившая больше очков в одном дополнительном броске одной кости.

По окончании раунда каждый участник записывает в свой план игры достигнутый результат: победа (W) или поражение (L), а также ставит отметку (“/”), если он сумел выбросить Bunco. После этого происходит перемещение участников между столами: победители на «главном» столе остаются за ним, проигравшие пересаживаются за «второй» стол. Победители на «втором» столе пересаживаются за «главный», проигравшие переходят на «третий» стол. Соответственно, победители за «третьим» столом переходят на «второй», проигравшие – остаются за «третьим». После этого за каждым столом происходит смена напарников, чтобы игравшие в одной команде в предыдущем раунде, оказались в разных командах.

Игра продолжается четыре сета, после чего определяются победители в разных категориях:

- 20 фишек получает участник, выбросивший наибольшее число Bunco
- 15 фишек получает участник, одержавший наибольшее число побед
- 10 фишек получает участник, у которого в конце игры будет находиться маркер
- 8 фишек получает участник, имеющий равное количество побед и поражений
- 5 фишек получает участник, имеющий наибольшее количество поражений
- 2 фишки получает участник, не завоевавший призов в иных категориях

Если на приз в категории претендует более одного участника, то обладателем приза становится участник, выбросивший больше очков в одном дополнительном броске кости.

Варианты

«Игра с призраком»

Если количество игроков не делится на 4, то один или несколько участников получает в партнёры «призрака» - условного игрока (болвана), во время хода которого кости бросает его напарник.

«Дружеский»

Победителем становится участник с наибольшим количеством побед, либо участник, имеющий наивысшую сумму, складывающуюся из числа побед и комбинаций Bunco.

«Rules from Deluxe Box of Bunco»

За три числа, не являющихся целевыми, участник записывает на счёт команды 7 очков, если выброшенные числа меньше целевого (Low Bunco) и 5 очков, если выше (High Bunco), после чего может продолжить ход.

МАФИЯ

Mafia Dice

Количество игроков	Любое, оптимально 3-5
Инвентарь	5 костей у каждого игрока фишки

Цель игры

Стать первым игроком, избавившимся от своих костей.

Ход игры

Перед началом игры участники вносят заранее оговоренное количество фишек в банк.

Игру начинает любой участник, затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход вы бросаете все свои кости.

- Если выпадет 1, то эта кость откладывается и в дальнейшем не участвует в игре.
- Если выпадет 6, то вы передаёте эту кость следующему участнику.

Игра продолжается до тех пор, пока один из участников после очередного хода не избавится от всех своих костей. Он объявляется победителем и получает все фишки из банка.

Варианты

«Вариант 1»

Количество фишек, получаемых игроком с каждого проигравшего, определяется следующим образом: проигравшие по очереди делают броски оставшихся у каждого из них костей, и отдают победителю количество фишек, составляющее сумму выпавших значений.

«Вариант 2»

Победитель получает с каждого из проигравших количество фишек, равное количеству оставшихся у этого проигравшего костей.

ИГРЫ НА ДОСТИЖЕНИЕ ОПРЕДЕЛЁННОГО РЕЗУЛЬТАТА

ДЕВЯНОСТО ДЕВЯТЬ

Количество игроков	любое, оптимально 3-8
Инвентарь	5 костей блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать как можно меньше штрафных очков.

Ход игры

Начинающий игру называет в качестве конечной цели любое число от 33 до 99. Затем он бросает все пять костей.

Теперь все игроки одновременно начинают комбинировать пятью цифрами таким образом, чтобы получить названное конечной целью число или число, расположенное к нему как можно ближе. Более высокие результаты в расчет не принимаются. Вы можете, сколько хотите, складывать, вычитать, умножать и делить, но при этом каждое из пяти чисел можно использовать только один раз. Деление должно быть произведено без остатка. Игроки заносят результаты своих расчетов в блокнот. Через некоторое время начинающий игру объявляет об окончании круга. Все результаты сравниваются и перепроверяются.

Выигравшим круг считается игрок, который получил объявленное конечное число или максимально приблизился к нему. Остальные участники получают штрафные очки в соответствии с разницей между их результатом и результатом победителя. Максимальное количество штрафных очков пять. Если игрок допустил ошибку в расчетах, то его результат не засчитывается, и он получает пять штрафных очков. Все участники записывают свои штрафные очки в блокнот.

Количество кругов равно числу игроков, в каждом круге начинает новый игрок, победителем является набравший наименьшее число штрафных очков по итогам всех кругов.

Пример

Ваша конечная цель - 83. Вам выпало 1-3-3-3-6. Ваш соперник комбинирует $(6 + 1) \times 4 - 3 = 81$. У Вас получилось $(6 \times 3 + 3) \times 4 - 1 = 83$. Ваш соперник зарабатывает два штрафных очка. Когда завершатся все круги, то выигравшим объявляют игрока, набравшего меньше всех штрафных очков.

Варианты

«Двадцать три»

Игра ведется четырьмя костями. Конечной целью всегда является число 23. Арифметические действия остаются прежними: сложение, вычитание, умножение и деление. Играется любое количество кругов. После того, как кости брошены, первый игрок, получивший результат 23 объявляет об окончании круга.

Каждое выпавшее число можно использовать только один раз. Если решение игрока правильное, он получает одно очко, а если он допустил ошибку, то получает одно штрафное очко. Если решения не найдено, то очки не получает никто. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

ТОЧНО В ЦЕЛЬ

Nine Is Near Ten / Target Dice / Tisa karibu na kumi

Количество игроков	2-6
Инвентарь	5 костей Блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать наибольшее число очков, получая в каждом раунде игры число, максимально близкое к целевому.

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В каждом раунде игры в свой ход участник бросает все пять костей и затем комбинирует выпавшие значения, получая число. При комбинировании чисел можно использовать сложение, вычитание, умножение, деление и скобки.

Задачей участника является получить целевое число, либо число, максимально близкое к нему. Целевым числом в каждом раунде является число, соответствующее номеру раунда.

В конце раунда полученные участниками числа сравниваются и начисляются очки по следующей схеме:

- Если ни один из участников не получил целевое число, то участник или несколько участников, число которого наиболее близко к целевому числу раунда, получает 1 очко.
- Если один или несколько участников получили целевое число, то данный участник получает 2 очка.

Игра продолжается 10 раундов, победителем становится участник, набравший наибольшее число очков.

ПАР

Par

Количество игроков	любое, оптимально 3-7
Инвентарь	5 костей блокнот для записи результатов

Цель игры

Повторно бросать кости с маленькими числами и постараться достичь границы в 24, а затем при последнем броске набрать как можно больше очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подошла ваша очередь, вы бросаете все пять костей и откладываете в сторону не менее одной кости. Оставшиеся кости вы можете бросать еще сколько угодно раз, но после каждого броска вы обязательно должны отложить в сторону как минимум одну кость. Если какая-то кость уже отложена в сторону, то ее нельзя больше брать для следующего броска. Если вы отложили в сторону все пять костей, то передайте их своему соседу.

Ваша цель - набрать как можно больше очков, но прежде всего перешагнуть границу в 24 очка. Сумма, складываемая из всех пяти костей, дает оценку вашей игре:

- Если ваша сумма меньше 24, то вы проигрываете такое количество очков, которого вам не хватает для достижения этой границы.
- Если ваша сумма равна 24, то вы и не проигрываете, но ничего и не выигрываете.
- Если ваша сумма больше 24, то эта разница с 24 является вашей целью. Бросьте все пять костей еще раз и для окончательного расчета сложите результаты только тех костей, которые показывают ваше число.

Пример

При первом броске у вас выпало 6-6-4-3-1. Отложите в сторону обе шестерки, а оставшиеся кости бросайте снова. На этот раз вам выпало 6-5-2. Оставьте себе шестерку и пятерку и постарайтесь улучшить свои результаты при броске последней кости. Вам выпало 5. При суммировании результатов получаем 28, и ваше число - 4. Теперь вы бросаете все кости, вам выпадает 4-4-4-2-5, и вы записываете в свой актив $3 \times 4 = 12$ очков.

Варианты

«Вариант 1»

Вы можете играть на фишки. Если вы не достигли границы, то платите каждому игроку разницу в очках. Если же вы уже получили квалификацию и вам выпал положительный результат при последнем броске костей, то соответствующие суммы платят вам другие игроки.

«Пять высоких результатов»

Вы можете бросать кости сколько хотите раз, но после каждого броска вам необходимо откладывать в сторону не менее одной кости. Уже отложенные кости для следующего броска брать больше нельзя. Если вы отложили в сторону все пять костей, то игра для вас окончена.

Ваша цель - набрать большую сумму. Как только заканчивается круг, победителем становится игрок, набравший самую большую общую сумму. При ничьей выигрывает тот, у кого хороший результат выпал раньше.

«Получение квалификации» («Qualify»)

Вы заключаете пари против банкмета и бросаете все пять костей. В этом варианте вам необходимо отложить в сторону действительно только одну кость, которая показывает

самый высокий результат, а все оставшиеся бросать до тех пор, пока все пять костей не будут отложены в сторону.

- Если сумма чисел пяти ваших костей превысит границу 24, то разница между вашим результатом и 24 определяет цель. Бросайте еще раз все пять костей и сложите сумму всех костей, на которых выпало ваше число, чтобы подсчитать общее количество очков. Банкомет платит вам такую же ставку, которую вы поставили на кон, за каждое очко, полученное вами при последнем броске.
- Если ваша сумма очков меньше границы 24 или только соответствует ей, то вашу ставку вы теряете.

Пример 1

Ваша цель - 3, в вашем последнем броске выпадает 3-3. Банкомет выплачивает вам 6 к 1.

Пример 2

Ваша цель - 1, в вашем последнем броске выпадает 1-1. Банкомет выплачивает вам 2 к 1.

Пример 3

Ваша цель - 4, в вашем последнем броске выпадает 4-4-4. Банкомет выплачивает вам 12 к 1.

МАКАО

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	1 кость фишки из расчёта по 3 на участника

Цель игры

Первым набрать сумму 9 очков или ближайшую к ней, но не превышающую 9.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете кость сколько хотите раз и складываете результаты:

- Если ваша общая сумма превышает 9, то вы «покойник» и выбываете из игры.
- Если вам выпадает сумма очков 9 или ниже, то ваш результат будет учтен при оценке.

Победителем становится игрок, имеющий самую высокую сумму, не превышающую 9. При ничьей для определения победителя соответствующие участники играют решающий круг. Решающие круги разыгрывают против часовой стрелки, и их начинает игрок, который бросал кости последним.

Если круг завершен, то победитель получает одну фишку. Затем участник по левую руку от игрока, начинавшего последний круг, начинает следующий круг. Кто первым завоюет три фишки, становится победителем.

Пример

Вам выпало сначала 5, а затем 3. Ваша сумма 8, и вы передаете кость своему соседу.

Варианты

«Игра на деньги»

В каждом круге участники кладут на середину стола одинаковые ставки. Победитель получает все ставки. При ничьей содержание чаши делится, а заключительный круг не играют. При этом, если участник превысил сумму 9, то он делает вторую ставку и выходит из игры.

Возможен вариант, при котором игрок, первым набравший сумму ровно 9, сразу становится победителем.

«Квинце»

Сумма, которую необходимо набрать составляет 12 или 15.

«Понтон» («Двадцать один»)

Является вариантом с двумя костями. Играют по правилам «Макао», причем сумма составляет теперь 21.

Вы начинаете игру с двумя костями, но когда у вас будет сумма 14 или выше, то вы продолжаете игру только одной костью.

В «Понтон» играют на деньги. При ничьей победитель определяется решающим кругом.

ШЕСТНАДЦАТЬ

Золотые шестнадцать

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	3 кости фишки из расчёта по 2 на участника

Цель игры

На первом этапе набрать максимальную сумму менее 16 и, соответственно, получить меньше фишек, а на втором этапе первым избавиться от всех полученных фишек.

Ход игры

Играют в несколько кругов. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. В последующих кругах начинающий игру также меняется по направлению часовой стрелки.

Когда подошла ваша очередь, вы сначала бросаете все три кости. Бросать вы можете до трех раз. Если хотите, можете брать любое количество отложенных костей и бросать их снова. Таким образом, вы можете действовать и во второй раз: бросайте без ограничения любую кость. Ваша цель состоит в том, чтобы набрать максимальную сумму менее 16. После каждого броска вы можете решать, бросать вам еще или нет:

- Если при броске трех костей у вас получилась сумма 16 или выше, то вы выбываете из игры и передаете кости следующему игроку.
- Если выпавшая сумма на трех костях ниже 16, то ваш результат учитывается при оценке.

На первом этапе каждый участник, выбывающий из игры, должен взять себе одну фишку. Если оставшихся игроков более одного, то участники с самыми низкими результатами должны взять себе по одной фишке, конечно, если их хватит на всех. Если остался только один игрок, то он фишку не берет.

Второй этап игры начинается тогда, когда разобраны все фишки. Если последнюю фишку взял игрок, выбывший из игры, то текущий круг переходит уже во вторую стадию. Теперь участник, результат которого ближе всего к сумме 16, кладет одну фишку на середину стола. При ничьей фишки никто не возвращает. Игрок, который первым избавился от всех своих фишек, становится победителем. Если некоторым участникам удалось не получить на первой стадии игры ни одной фишки, то они сразу становятся победителями.

Пример

Сначала вам выпало 5-2-2. Вы решите играть осторожно и бросаете еще раз кость с двумя очками. Вам выпадет 1, и теперь у вас 5-2-1. Для того, чтобы увеличить сумму, вы перебрасываете 1 и 2. Это связано с риском. Если на двух костях вам выпадет сумма 11 или 12, то вы выбываете из игры. Но у вас выпадает 6 и 3, и, таким образом, вы завершаете круг с общей суммой в 14 очков (5-6-3).

Варианты

«Пивной»

Игра продолжается до тех пор, пока фишки остаются у одного игрока. Он и становится проигравшим.

КАУНТДАУН

Смертельный прыжок

Количество игроков	любое, оптимально 4-6
Инвентарь	1 кость блокнот для записи результатов

Цель игры

Не вылететь и остаться участником игры

Ход игры

Участник начинает игру и устанавливает «контрольную цифру» - число, приблизительно в пять раз превышающее число игроков. Следующий участник начинает круг, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Очередной игрок бросает кости:

- Если выпало 6, вы снижаете «контрольную цифру» на шесть и бросаете кость еще раз.
- Если выпало 5, вы повышаете «контрольную цифру» на пять и передаете кость следующему игроку.
- Если выпало 1,2,3 или 4, вы снижаете «контрольную цифру» в соответствии с выпавшим результатом и передаете кость следующему игроку.

Круг заканчивается, когда участник должен снизить «контрольную цифру» до нуля или ниже. Этот игрок выбывает из игры и устанавливает следующую «контрольную цифру». Остальные участники играют следующий круг.

Игра продолжается до тех пор, пока останется только один участник, который и является победителем.

Варианты

«Цель - 100»

Пользуются двумя костями и, кроме того, считают на повышение. Один из игроков начинает круг, бросает обе кости и громко называет выпавшую сумму очков. Затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Очередной участник бросает обе кости, складывает сумму выпавших очков с последней суммой и громко объявляет новый результат.

Однако, если при очередном броске общая сумма превысит сто, то она не прибавляется, а вычитается из последнего результата. Победителем считается игрок, которому удалось сделать такой бросок, чтобы общая сумма составила ровно 100.

Пример:

Текущий результат - 88. Вам выпало 3-5, и вы называете общую сумму 96. Следующему игроку выпадает 4-6. Ему приходится свой результат вычитать, и он объявляет: 86. Очередному участнику выпадает 2-4, и он называет: 92. Теперь опять ваша очередь. Если сумма выпавших очков составит 8, то вы выиграли

«Близнецы»

Игра ведётся тремя костями. Начинают с нуля. Игра ведется по направлению часовой стрелки. Очередной игрок бросает три кости и складывает сумму выпавших очков с последней суммой. Участник, превысивший при своем броске сумму 66 (или 88), проигрывает.

СВИНЬЯ

Pig

Количество игроков	любое, оптимально 3-5
Инвентарь	1 кость блокнот для записи результатов

Цель игры

Не выбрасывать единицы и первым набрать 100 или более очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете кость:

- Если вам выпала единица, то очков вы не получаете и должны передать кость своему соседу.
- Если вам выпало любое другое число, то вы получаете соответствующее количество очков.

До тех пор, пока получаете очки, вы можете продолжать бросать кость. Каждый раз складывайте свои очки и громко называйте результат, чтобы все участники могли следить за ходом игры. Вы можете бросать кость сколько хотите раз. Круг заканчивается для вас,

- Если вы решите больше кости не бросать, пока вам не выпала 1. Тогда запишите все полученные очки в блокнот. Эти очки действительны до конца игры.
- Если вам выпадет единица, то очков вы не получаете и должны передать кость своему соседу.

Записывайте результаты в блокнот и постоянно складывайте результаты каждого игрока. Кто первым наберет общую сумму в 100 очков или больше, становится победителем.

Пример

Вам выпало сначала пять - 5 очков, затем выпало четыре, и в итоге у вас 9 очков. Вы продолжаете бросать и получаете шесть, итого - 15 очков. Еще один бросок - и еще одна 6. Вы передаете кость своему соседу и записываете себе 21 очко.

Варианты

«Большая свинья»

Играют двумя костями. В остальном правила игры такие же:

- Если вам выпала одна единица, то очков вы не получаете и должны передать кость своему соседу.
- Если вам выпало 1-1, то вы получаете 25 очков.
- Если вам выпал любой другой дубль, то количество ваших очков будет соответствовать двойной сумме на обеих костях.
- Если вам выпал какой-либо другой результат, то вы получаете сумму очков.

Пример

Вам выпало 5-5. За этот дубль вы получаете 20 очков. Вы бросаете снова, и вам выпадает 2-6, то есть 8 очков. Вы больше не бросаете и записываете на свой счет 28 очков.

«Вариант 2»

При выпадении 1-1 количество ваших очков в данном круге сразу становится 25, независимо от того, сколько вы набрали за предшествующие броски.

«Вариант 3»

Каждый бросок, где есть сумма 7, считается недействительным, а единицы считают обычными числами.

«Вариант 4»

Все игроки имеют право на равное количество серий бросков. В данном варианте более 100 очков могут набрать несколько участников.

«Глаза змеи»

Если вам выпало 1-1, то все набранные вами ранее очки сгорают.

«Джекпот»

Каждый раз, когда игрок выбрасывает 1, каждый из игроков добавляет 1/10 ставки на кон. Игрок, первым набравший 100 очков, забирает кон.

ПРОКЛЯТАЯ ТЫСЯЧА

- Количество игроков

любое
- Инвентарь

1 кость
план игры (для каждого игрока)

Цель игры

Получить как можно большую сумму трех номеров домов, как можно ближе к 1000.

Ход игры

Участники играют девять кругов. В каждом круге вы бросаете кость и заносите результат на свободное поле вашей таблицы. Участник, чья сумма номеров домов превышает 1000, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто ближе всех подошел к 1000 и не превысил ее.

ВЕРТУШКА

Количество игроков 2
Инвентарь 1 кость
блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым набрать 31 очко.

Ход игры

Игроки по очереди бросают кость. Сделав первый ход, игрок записывает себе то количество очков, которое выпало на верхней грани кости. Его соперник переворачивает кость и записывает себе очки, выпавшие на противоположной грани кости.

Каждый игрок должен обязательно учитывать все свои очки, записывая их в таблицу при каждом броске. Как только сумма набранных очков у кого-то из участников достигнет 31, игра прекращается, а игрок, первым набравший необходимую сумму, считается победителем. Если при броске игрок набирает больше, чем 31 очко, он начинает играть заново, но с учётом очков, набранных сверх 31.

Пример

У игрока записано 29 очков, он выбрасывает 5. Сумма всех очков становится 34, что на 3 больше, чем необходимо набрать. Игрок вынужден начать сначала, при этом на его счете уже записано 3 лишних очка.

Варианты

«Вариант 1»

При наборе очков сверх необходимого счёт не обнуляется, а производится вычитание очков, набранных сверх установленного, из суммы, бывшей на счету игрока перед броском.

«Вариант 2»

Противник бросающего записывает себе очки не с противоположной верхней грани стороны, а с любой из двух боковой сторон.

ВЫЛЕТАЮЩИЕ СЕМЕРКИ

Sevens Out

Количество игроков	любое, оптимально 3-5
Инвентарь	2 кости блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым набрать обусловленное число очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. В свой ход вы бросаете обе кости:

- Если обе кости дают в сумме больше или меньше 7, но при этом выброшен не дубль, то вы записываете себе на счет выпавшую сумму.
- Если выпал дубль, то вы записываете себе на счет удвоенную сумму очков данного дубля.
- Если обе кости дают в сумме 7, то вы фиксируете счет, выпавший в предшествующих бросках, и передаете кости следующему игроку.

Игрок, первым набравший обусловленную заранее сумму очков (обычно 500-1000), является победителем.

ТРИДЦАТЬ ШЕСТЬ

Thirty-Six

Количество игроков любое, оптимально 4-6

Инвентарь 1 кость
 фишки

Цель игры

Выиграть как можно больше фишек.

Ход игры

Перед началом очередного круга каждый игрок, делая ставку, кладет фишку в банк.

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. В свой ход вы бросаете кость несколько раз, каждый раз прибавляя выпавшее значение к сумме предыдущих:

- Если после очередного броска ваша сумма превысит 36 очков, то это является перебором, вы выбываете из розыгрыша в данном круге и проигрываете ставку.
- Если после очередного броска ваша сумма окажется в диапазоне 33-36 очков, то ваш результат фиксируется, и вы передаете кость следующему игроку.
- Если после очередного броска ваша сумма составляет менее 33 очков, то вы должны бросать кость дальше.

После того, как каждый игрок зафиксировал свою сумму или выбыл из розыгрыша определяется победитель, которым является не выбывший игрок с наивысшей суммой. Если таких игроков несколько, то они делят банк поровну.

АЛТАРИ

Altars

Количество игроков любое, оптимально 3-5

Инвентарь 2 кости
 фишки

Из истории игры

Игра описана в Blacky Imbril, "Blacky's Guide to Dicing"

Цель игры

Выиграть как можно больше фишек.

Ход игры

Перед началом очередного круга каждый игрок, делая ставку, кладет фишку в банк.

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. В первых трех кругах каждый игрок бросает по две кости, каждый раз прибавляя выпавшее значение к сумме предыдущих.

Четвертый и последующие круги:

- Если после предшествующего круга хотя бы один игрок имеет 27 очков или больше, то игроки начинают бросать по одной кости, последовательно от имеющего наименьшую сумму до имеющего наибольшую.
- Если после предшествующего круга ни один из игроков не имеет 27 очков, то игра продолжается как в первых трех кругах.

Вы можете в любой момент отказаться от дальнейших бросков и зафиксировать свою сумму. Если вы набираете 39 очков, то это сразу приносит победу. Если вы набираете более 39 очков, то это является перебором, и вы сразу выбываете из дальнейшей игры.

Если никто не набрал 39 очков, то после того, как каждый игрок зафиксировал свою сумму или выбыл из розыгрыша, определяется победитель, которым является не выбывший игрок с наивысшей суммой. Если таких игроков несколько, то они делят банк поровну.

Варианты

«Казино»

Если кто-либо набирает 27 очков, то перед каждым следующим кругом участник должен внести в банк фишку, чтобы остаться в игре.

ДВАДЦАТЬ ОДНО

Twenty One / Blackjack / Pontoon / Vingt-Et-Un

Количество игроков любое, оптимально 4-7

Инвентарь 1 кость
фишки

Цель игры

Набрать 21 очко.

Ход игры

Перед началом очередного круга каждый игрок, делая ставку, кладет фишку в банк.

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход вы бросаете кость, каждый раз прибавляя выпавшее число к своей сумме очков. Ваша цель: набрать 21 очко либо сумму, максимально к нему близкую. Если вы набираете более 21 очка, то это является перебором, и вы сразу выбываете из игры.

После того, как каждый игрок зафиксировал свою сумму или выбыл из розыгрыша, определяется победитель, которым является не выбывший игрок с наивысшей суммой. Если таких игроков несколько, то победителем является добившийся данной суммы за наименьшее число бросков.

Варианты

«Вариант 1»

Играют до набора 36 очков.

«Скоростной»

До набора 14 очков игрок бросает две кости сразу, затем – по одной кости в каждый бросок.

«Блэкджек»

В свой ход игрок бросает две кости сразу. Если это первый бросок игрока в данном круге, то он записывает на свой счет удвоенную сумму выпавших очков. При втором и последующих бросках игрок прибавляет к общей сумме очков значение, выпавшее на одной из костей, по своему выбору.

Игрок, набравший после очередного броска 21 очко, сразу выигрывает. Если после очередного круга бросков никто не набрал 21 очка, то проводятся торги, в ходе которых игрок может дать начальную ставку, которая равна максимальной ставке на прошлом круге торгов, повысить ставку (но не более одного раза за круг), при этом размер повышения может составлять 1, 2 или 3 последних делавшихся ставок (в том числе и на прошлом круге), либо спасовать, отказываясь от дальнейшей борьбы.

ВЫШЕ И ВЫШЕ

Количество игроков	любое, оптимально 2-6
Инвентарь	2 кости блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым набрать 100 очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, далее ходы делаются по очереди.

В свой ход участник бросает обе кости и подсчитывает сумму выпавших на них значений.

После этого у участника есть на выбор два варианта продолжения:

- Зафиксировать выпавшую сумму, записав её на свой счёт и передать кости следующему игроку
- Перебросить одну из костей

В случае, если участник перебрасывает кость, то он должен получить комбинацию, которая в сумме даёт большее значение, чем предыдущая. Если ему это удаётся, то он может добавить полученную сумму к результату предыдущего броска и решать, зафиксировать полученный результат, записав его на свой счёт, или снова перебросить любую одну кость. Перебрасывать одну из костей можно до тех пор, пока получаешь комбинацию, дающую большую сумму значений, чем предыдущая.

Если участник при перебросе выбрасывает комбинацию, дающую в сумме меньшее значение, чем предыдущая, то все его очки, набранные в данном раунде, сторают, и он обязан передать кости следующему участнику.

Участник, первым набравший 100 очков, выигрывает.

Варианты

«Вариант 1»

Перебрасывать можно обе кости сразу.

«Вариант 2»

Игра ведётся тремя костями.

ДОЛЛАР

Dollar Dice

Количество игроков	любое, оптимально 2-4
Инвентарь	1 кость блокнот для записи результатов

Цель игры

Стать первым игроком, заработавшим доллар.

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем она продолжается по направлению часовой стрелки. В свой ход вы бросаете кость и пополняете свой счёт в зависимости от выпавшего значения:

- Если выпало 1 – на 1 цент (пенни)
- Если выпало 2 – на 5 центов (никель)
- Если выпало 3 – на 10 центов (дайм)
- Если выпало 4 – на 25 центов (четвертак)
- Если выпало 5 – на любую из вышеуказанных монет по выбору
- Если выпало 6 – счёт не пополняется

Целью игры является собрать на счёте монет ровно на один доллар. Если по результатам очередного хода участник должен взять монету, прибавление к которой к счёту приведёт к превышению суммы в один доллар, то участник не берёт ничего.

Участник, первым накопивший на счёте 1 доллар, выигрывает и получает с остальных игроков выигрыш, равный сумме, недостающей до доллара на их счетах.

Варианты

«Имей сто рублей»

Вариант, адаптированный под денежную систему России:

- 1 – 1 рубль
- 2 – 2 рубля
- 3 – 5 рублей
- 4 – 10 рублей
- 5 – любая из вышеуказанных монет по выбору
- 6 – счёт не пополняется

Целью игрока является накопить на своём счёте ровно 100 рублей.

УДВОЙ, УПОЛОВИНЬ ИЛИ СТОЙ

Double, Halve or Stay

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости

Цель игры

Получить число, наиболее близкое к целевому.

Ход игры

Перед началом игры устанавливается целевое число в диапазоне от 5 до 122.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает обе кости и получает двузначное число, состоящее из выпавших значений.

После этого участник вправе произвести с этим числом следующие действия:

- Умножить на два
- Разделить на два без остатка
- Не производить над числом никаких действий

Полученный результат – итоговое число участника в данном раунде.

Побеждает участник, итоговое число которого совпадёт с целевым, либо при отсутствии совпадений, окажется наиболее близким к целевому.

СЛОЖЕНИЕ

Dice Addition

Количество игроков любое, оптимально 2-4

Инвентарь 1 кость

Цель игры

За установленное число бросков набрать как можно большее число очков, но не превышающее 30.

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В свой ход участник бросает кость и прибавляет выпавшее число к своему счёту. Каждый игрок делает по восемь ходов. В случае, если после очередного броска счёт игрока превысит 30 очков, он автоматически выбывает из игры и не может претендовать на победу.

Победителем является игрок, который после восьми бросков наберёт наибольшее число очков, не превысив границу в 30 очков.

СТЕК

Stack

Количество игроков 2-4

Инвентарь 14 костей своего цвета у каждого участника
блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать не менее 200 очков и стать участником с наивысшим количеством очков.

Ход игры

Перед началом игры участники бросают все свои кости одновременно вперемешку.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник может взять любую свою кость и положить её поверх одной из костей соперника с таким же значением (начать собирать стек). Участник не может положить кость на свою собственную кость такого же цвета, однако в собираемом стеке может находиться две кости одного участника, если между ними располагается кость соперника.

Стек может быть величиной в две, три или четыре кости. Если участник кладёт в стек четвертую кость, то данный стек становится собственностью этого участника.

Вместо вышеописанной процедуры, участник может в свой ход перебросить любую свою кость, после чего обязан разместить её поверх кости соперника с тем же значением, если такая возможность имеется.

Раунд заканчивается в следующих случаях:

- Участник разместил все свои кости в стеки. Оставшиеся участники имеют право сделать ещё по одному ходу, после чего раунд заканчивается вне зависимости от наличия у других участников костей, не размещённых в стеки.
- Участник создал стек из двух костей, разместив свою кость поверх последней остававшейся свободной для игры кости другого участника. Оставшиеся участники имеют право сделать ещё по одному ходу.

Участник получает очки за стеки, в которых самой верхней является кость его цвета. Количество очков не зависит от величины стека и равно значению кости, при этом единица считается за 10 очков, остальные значения – по номиналу. Одиночные кости, не размещённые в стеки к концу раунда, очков не приносят.

Участники записывают набранные очки, после чего переходят к следующему раунду игры. Победителем становится участник, набравший после очередного раунда наивысшее количество очков, но не менее 200.

ИГРЫ НА ДОСТИЖЕНИЕ МАКСИМАЛЬНОГО ЛИБО МИНИМАЛЬНОГО РЕЗУЛЬТАТА

ПОЕЗДКА В БОСТОН

Newmarket / Yankee / Yankee Grab / Going to Boston

Количество игроков любое
Инвентарь 3 кости
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Выиграть большинство кругов

Ход игры

Один игрок начинает и бросает все три кости. Отложите в сторону кость с максимальным количеством очков и бросайте снова. Опять отложите кость с максимальным количеством очков и делайте третий бросок. Ваш результат - сумма очков всех трех костей.

Игрок с максимальным результатом получает по очку за каждый круг. При равном количестве очков круг повторяется. После десяти кругов победителем становится игрок, набравший наибольшее количество баллов. Если у нескольких участников одинаковое количество баллов, они играют еще один решающий круг.

Пример

Вам выпало 2-6-6. Отложите в сторону кость с 6 очками и бросьте две кости. У вас получилось 3-4. Отложите 4 очка. При последнем броске вам выпало 5, и ваш общий результат - 15.

Варианты

«Бостон»

За первый круг победитель получает одно очко, за второй - два,..., за десятый - десять. Таким образом, следует распределить 55 очков. Выигравшим считается игрок, набравший наибольшее количество очков.

«Вариант 2»

В каждом круге отмечают игрока, набравшего минимальное количество очков. Выигрывает тот, кто имеет меньше всего штрафных очков.

«Умножение» («Сдуй с баини», «*Multiplication*»)

Очки первых двух костей складываются, а затем умножаются на результат третьего броска.

«Сложение» («*Addition*»)

Игра идёт пятью костями. У каждого игрока есть пять бросков, при этом игрок может остановиться в любой момент, если считает полученную сумму достаточной. После каждого броска игроку необходимо откладывать в сторону по крайней мере одну кость. Иногда играют с правилом, что игрок должен откладывать все кости, на которых выброшено данное число.

МЕРТВЕЦ

Кости Скарни / Отложи мертвую / Scarney Dice / Drop Dead / Stuck In The Mud

Количество игроков любое, оптимально 3-8
Инвентарь 5 костей
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать наибольшую сумму очков

Ход игры

Тот, кому выпало начинать игру, бросает сначала все пять костей:

- Если на костях есть двойки или пятерки, то отложите соответствующие кости в сторону - за этот бросок очков вы не получите.
- Если двоек и пятерок не выпало, то на свой счет вы можете записать сумму очков всех пяти костей.

Вы продолжаете игру и бросаете оставшиеся кости до тех пор, пока они не окажутся вне игры (станут мертвыми). Круг для вас закончился. Сосчитайте все свои очки, запишите их в блокнот и передайте кости следующему игроку.

Пример

В первом броске у вас выпало 1-2-3-6-6. Отложите в сторону 2 и бросайте кости снова. Выпало 1-3-4-4, что принесло вам 12 очков. Следующий бросок - 2-3-5-5, и вы должны отложить в сторону еще три кости. Вы бросаете оставшуюся кость и получаете 3, то есть три дополнительных очка, а затем выпадает 2. Таким образом, круг для вас закончился, и вы можете записать на свой счет 15 очков.

Варианты

«Вариант 1»

Вероятно, из-за неправильной интерпретации правил игры некоторые игроки считают и очки отложенных костей с двойками и пятерками.

«Вариант 2»

За любой бросок без «мертвой» игравшему записывается сумма выпавших очков плюс некоторая премия. Премии назначаются по специальной шкале от десяти пунктов (за любые две пары) до ста пунктов (за пять одинаковых значений).

ВА БАНК

Ariphmetic

Количество игроков любое
Инвентарь 1 кость
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать наибольшую сумму очков

Ход игры

Начинает любой игрок, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки.

Бросайте кость пять раз. Сложите первые два числа и вычтите из суммы третье. Если результат будет нуль или меньше, то ваш круг завершен и очков вы не получите. Если этого не произошло, то умножьте результат на четвертое число и разделите на пятое. Если равное деление не получается, то на остаток внимания не обращайтесь. Запишите результат и передайте кость следующему игроку.

Выигравшим считается игрок, набравший наибольшую сумму по результатам оговоренного числа кругов.

Варианты

«Банкир»

Вы сами решаете, в каком порядке вы будете производить математические действия. Вы можете выбирать желаемый порядок расчета после второго и последующих бросков, однако этот порядок должен каждый раз меняться.

Пример:

Вам выпало 4, затем 1 и вы хотите производить деление. В результате вы получаете 4. Во время третьего броска вам опять выпадает 4, которое вы складываете с результатом и получаете 8. Затем вам выпадает 5, и вы выбираете умножение, так что теперь у вас 40 очков. При последнем броске выпало 3, и вам нужно вычитать. Ваш окончательный результат — 37.

«Вариант 2»

Вы можете бросать все пять костей одновременно, а затем решать, в каком порядке применить арифметические действия.

ПЛЮС И МИНУС

Plus and Minus

Количество игроков любое, оптимально 2-4
Инвентарь 5 костей
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать наибольшее количество очков после пяти раундов игры

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. Ход каждого участника состоит из четырёх фаз. Вначале участник бросает все пять костей, после чего откладывает две любые, прибавляя их сумму к своему счёту. Затем перебрасывает три оставшиеся кости и откладывает любую, отнимая выпавшее на ней число от своего счёта. Затем перебрасывает две оставшиеся кости и откладывает любую, прибавляя выпавшее на ней число к своему счёту. Наконец, перебрасывает оставшуюся кость, отнимая выпавшее на ней число от своего счёта. Получившееся число – очки участника за этот ход. Затем кости передаются следующему участнику.

Победителем становится участник, имеющий наибольшую сумму очков по итогам пяти раундов игры.

Пример

Изменение счёта игрока А в течение хода:

Выпавшие значения	Действие	Отложенные кости	Сумма очков
6-5-2-2-1	+	6, 5	11
5-4-3	-	3	8
4-2	+	4	12
5	-	5	7

ВЫБРОСИТЬ СЕМЕРКУ

Sevens

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	6 костей блокнот для записи результатов

Цель игры

Получить как можно меньше очков и последним остаться в игре.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Начинающий игру может бросать кости до трех раз. После каждого броска он откладывает семерки (соответственно две кости с суммой 7), а оставшиеся кости бросает снова. Цель игры заключается в том, чтобы набрать как можно меньше очков. За семерки очки не начисляются. За все кости, кроме семерок, очки засчитываются в соответствии с выпавшими числами. Начиная игру может бросать кости один, два или три раза.

Все другие игроки действуют аналогичным образом, однако они не могут бросать кости чаще, чем это делает участник, открывающий игру.

Записывайте все результаты в блокнот и постоянно складывайте результаты других игроков.

Каждый круг начинается новым участником по очереди. Если один из игроков наберет 77 или больше очков, то он выбывает из игры. Выигрывает тот, кто последним остается в игре. Если в одном круге из игры выходят все оставшиеся игроки, то победителем становится один из них, у кого, по крайней мере, меньше всего очков.

Пример

При первом броске вам выпало 1-2-4-4-5-5, и вы откладываете в сторону 2-5. При втором броске вам выпадает 1-3-3-4. Тогда вы оставляете 3-4, и это ваша вторая семерка. Вы передаете кости соседу и записываете себе $1+3 = 4$ очка

Варианты

«Вариант 1»

Вы можете играть с большим количеством костей.

«Вариант 2»

В сторону откладываются все комбинации костей, образующих сумму 7, а не только двойные.

«Седьмой»

Этот вариант игры «Выбросить семерку», при котором вы должны постараться добиться по возможности высоких результатов. Игра ведется в соответствии с правилами игры «Выбросить семерку» и заканчивается, когда каждый участник побывал начинающим. Выигрывает игрок, набравший большее количество очков.

Вам следует серьезно подумать, прежде чем еще раз бросить оставшиеся кости. У каждой семерки есть рецидив, и он уничтожит обе ваши ценные кости. В качестве варианта можно считать каждую кость, отложенную в сторону, за 7 очков. Тогда к семерке будут стремиться снова. Например, комбинация 1-6-2-5-5-5 принесет вам $4 \times 7 + 2 \times 5 = 38$ очков.

«Бармбек» («Злая семерка»)

Чем больше семерок у вас выпадет, тем лучше будет ваш результат. Если у нескольких участников выпало одинаковое количество семерок, то победителем считается игрок, у которого выпала наивысшая сумма на остальных костях. Если одинаковая сумма у двух игроков, то лучшим считается тот, у кого она выпала раньше.

Две семерки и один единичный дубль - самый лучший результат, даже выше, чем три семерки. Иногда бывает «двойной Бармбек» - одна семерка и четыре единицы, что является еще более высоким результатом.

Игрок с лучшим результатом получает фишку. Побеждает тот, кто первым получит три фишки. В варианте для пивной фишку получает самый плохой игрок. Тогда тот, кто набрал три фишки, оплачивает следующую выпивку.

Следующий круг начинает игрок, получивший фишки.

Пример

Бросок 2-5-3-4-2-3 приносит две семерки и 5. Это больше, чем одна 7 и 20 при броске 1-6-3-5-6-6. Еще ниже будет бросок 2-5-2-2-3-6, в котором только одна семерка и 13.

«Золотая семерка»

Играют тремя костями. Отдельных кругов не существует. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки до тех пор, пока не останется один игрок. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете кости до трех раз. После вашего первого броска вы можете отложить в сторону любое количество костей, а остальные бросить еще раз. Затем вы можете отложить другие кости и бросить последний раз.

Цель игры - набрать как можно меньше очков. Если на трех костях вам выпала сумма 7, то за нее очки не начисляются. Не считается также комбинация из двух костей с суммой 7, так что очки вы можете заработать только на оставшейся последней кости. Самые плохие результаты – это комбинации костей без семерок, когда засчитывается сумма чисел всех трех костей.

Результаты участников записываются по очереди. Если игрок набирает 21 очко, то он сразу выбывает из игры. Участник, оставшийся один в игре, становится победителем.

Пример

При первом броске вам выпало 1-4-5. Отложите в сторону 1 и бросайте две другие кости. Вам выпадает 4-6. Оставляете себе 6, поскольку в сочетании с 1 она дает сумму 7, которая не считается. При последнем броске вам выпадает тройка, которая приносит вам 3 очка.

НОМЕРА ДОМОВ

Количество игроков любое
Инвентарь 1 кость
блокнот для записи результатов
план игры (для каждого игрока)

--	--	--

Цель игры

Получить тремя бросками одной кости как можно большее трехзначное число

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете кость и записываете результат в любое поле вашей таблицы. В каждом круге вам нужно выбирать другое поле. Игра заканчивается через три круга, когда все участники заполнили свои таблицы. Выигрывает игрок, у которого самый большой номер дома. Как правило, играют количество партий по числу участников, так чтобы каждый игрок начинал круг. В конце игры победителем становится участник с высшим результатом.

Пример

Вам выпала 4, и вы записали результат в среднее поле. Затем вам выпало 5, и вы внесли его в первую клеточку. В третьем круге вам выпадает еще раз 5. Ваш номер дома 545.

Варианты

«Вариант 1»

Все три кости бросают в один круг.

«Большой номер дома»

Бросьте сначала все три кости. Разместите сколько хотите костей в номере дома, а оставшиеся бросьте снова. Самый высокий результат вы опять сможете включать в номер вашего дома, а оставшиеся кости бросьте третий раз. После трех бросков ваш номер дома готов.

Пример

При первом броске вам выпало 4-3-2. Вы бросаете все кости еще раз и получаете 6-5-3. Вы ставите 6 на первое место, а 5 - на второе. Третью кость вы бросаете еще раз, чтобы улучшить свой результат.

ТРОЙКИ

Threes / Threes Away / 3s / Tripps / Bender's Delight

Количество игроков любое, оптимально 4-8

Инвентарь 5 костей
фишки

Цель игры

Выиграть банк, став игроком, набравшим наименьшее число очков.

Ход игры

Перед началом очередного круга каждый игрок, делая ставку, кладет фишку в банк.

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. В свой ход вы бросаете все пять костей. Затем вы можете либо принять результат, либо отложить одну или несколько костей, а оставшиеся перебросить. Вы можете перебрасывать оставшиеся кости до четырех раз, но перед каждым повторным броском вы обязаны откладывать минимум одну кость.

Ваш результат - сумма очков всех пяти костей, при этом все тройки стоят ноль очков.

Победителем является игрок, сумма очков которого является наименьшей. Однако, если один из игроков получит комбинацию 6-6-6-6-6, то он сразу же выигрывает.

Если два и более игрока имеют одинаковую наименьшую сумму, то они вносят в банк ещё по одной фишке и разыгрывают банк между собой.

Следующий раунд начинает победитель предыдущего.

Варианты

«Кумулятивный»

В первом раунде можно выиграть, только набрав 0 очков, во втором – 0 или 1 очко, в третьем – 0, 1 или 2 и т.д. Если в раунде нет победителя, то сделанные в нём ставки переносятся на следующий раунд.

«Вариант 2»

Комбинации, приносящие бонусные очки:

Комбинация	Очки
1-1-1-1-1	-5
2-2-2-2-2	-10
4-4-4-4-4	-20
5-5-5-5-5	-25
6-6-6-6-6	-30

МОНЕТКИ

Penny-Dice Game

Количество игроков любое, оптимально 2

Инвентарь 1 кость
 20 фишек в банке

Цель игры

Собрать наибольшее количество фишек.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете кость, забираете из банка количество фишек, равное числу, выпавшему на кости и передаёте кость следующему участнику.

Чтобы забрать последние остающиеся в банке фишки, необходимо выбросить число, точно соответствующее их количеству. При выбросе большего числа игрок не забирает из банка ни одной фишки.

Побеждает игрок, имеющий в конце игры наибольшее количество фишек.

Пример

В банке осталось 7 фишек. Первый игрок выбрасывает на кости число 3 и забирает из банка три фишки. Для второго игрока имеются следующие варианты развития событий: выбросить 1, 2 или 3 и забрать соответствующее количество фишек, выбросить 4 и забрать все фишки, перейдя к подсчёту, либо выбросить 5 или 6 и не забрать ни одной фишки, передав кость следующему игроку.

Варианты

«Вариант 1»

После того, как все фишки собраны из банка, бросается кость. Если выпадет от 1 до 3, то считается, что победил игрок с меньшим количеством фишек.

«Вариант 2»

Побеждает игрок, взявший из банка последнюю фишку.

«Вариант 3»

Игрок, взявший из банка последнюю фишку, считается проигравшим.

СДЕЛАТЬ ДЕСЯТКИ

Making Tens

Количество игроков	любое, оптимально 2-6
Инвентарь	5 костей блокнот для записи результатов 10 фишек

Цель игры

Выиграть наибольшее число фишек.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает все пять костей, а затем откладывает в сторону группы костей, суммы значений которых дают десять очков. После этого игрок подсчитывает количество очков, выпавших на костях, не вошедших в группы, и передаёт кости следующему участнику.

В конце каждого раунда участник, имеющий наименьшее количество очков, получает фишку.

Победителем игры становится участник, выигравший наибольшее количество фишек.

ИГРЫ НА ВЫБРОС ВСЕХ ЧИСЕЛ

ЧИКАГО

Ротация

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости
таблица

	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
ИТОГО				

Цель игры

Получать в каждом круге необходимую сумму очков и в конечном счете добиться наивысшего результата

Ход игры

Игра продолжается одиннадцать кругов. Для каждого круга устанавливается определенное целевое число: первое - 2, второе - 3 и так далее до 12.

Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Игрок, очередь которого подошла, бросает обе кости. Если сумма обеих костей соответствует целевому числу, то вам записывают в таблицу соответствующее количество очков. В противном случае очков вы не получаете.

После одиннадцати кругов выигравшим считается участник, набравший наибольшее количество очков.

Пример

В последнем круге вам выпала сумма 12. Вы получаете 12 очков и передаете кости следующему игроку. Сумма его цифр составляет 7, и очков он не получает.

Варианты

«Вариант 1»

Ничья решается при помощи дополнительного круга. Игрок, первым достигший в нем целевого числа, объявляется победителем.

«Вариант 2»

Если игра идёт на деньги, то каждый участник кладет на середину стола одинаковую ставку, а победитель получает все деньги. Если игра идет в пивной, то участник, набравший меньше всего очков, оплачивает выпивку для всех участников игры.

«Вариант 3»

Записывать очки и при небольших числах от двух до шести, если соответствующее число видно на одной из обеих костей. Если у вас выпадет пара с целевым числом, то очки даже удваиваются. Таким образом, две двойки в первом круге приносят игроку 4 очка.

«Вариант 4»

Очки в каждом круге получает только тот, кто первым выбросит целевое число.

«Марихен»

Игра идёт одной костью. В таблице представлены числа от 1 до 6, и игра заканчивается на шестом круге. Все прочие правила остаются без изменений.

СТОЛЕТИЕ

Мартинетти / Огайо / Полный дом / Centennial

Количество игроков любое, оптимально 3-6
Инвентарь 3 кости
таблица для каждого игрока

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Цель игры

Первым получить все результаты от 1 до 12 и затем от 12 до 1 в соответствующей последовательности.

Ход игры

Начинает любой участник, а затем игра продолжается по кругу. Тот, кому выпало начинать игру, бросает все три кости. Для получения более высоких результатов вы можете брать отдельные кости или две, или сложить все три.

Когда вы получите следующий требуемый результат, то можете его зачеркнуть в вашей таблице. Одним броском вы можете зачеркнуть в таблице несколько клеток и использовать одну и ту же кость по несколько раз для того, чтобы образовать различные результаты. Каждую кость вы можете использовать при расчетах отдельных результатов только один раз. После того, как зачеркнуты все возможные результаты, вы снова бросаете все кости и поступаете таким же образом. Однако, если вам выпала кость, которой вы не можете закрыть клетку в вашей таблице, ваш круг закончился, и очередь переходит к соседу слева.

После того, как вы полностью заполнили первый ряд суммой 12, вам нужно бросать снова. Старые броски использовать нельзя, даже чтобы зачеркнуть в вашей таблице второе число 12. Игра продолжается до тех пор, пока одному из игроков не удалось зачеркнуть в своей таблице все клеточки. Он и будет победителем.

Пример

Вы начинаете игру с 1-2-2. Следовательно, вы можете зачеркнуть клетки 1 и 2. Кроме того, вы можете образовать из 1-2 комбинацию 3, при помощи 2-2 вы получаете 4, а сумма всех трех бросков равна 5. Эти три числа вы также можете вычеркнуть. Вы делаете следующий бросок и получаете 1-3-6. После этого вы можете вычеркивать 6 и 7 (6 + 1). Теперь вам нужно образовать круг, однако при следующем броске вам выпадает 2-2-5, и ваш круг заканчивается.

Варианты

Вариант 1

При игре на деньги победитель получает от остальных игроков ранее оговоренную ставку. Игроки с незаконченным первым рядом должны платить двойную ставку.

Вариант 2

Все участники проигрывают свои фишки в соответствии с количеством незачеркнутых клеток в своих таблицах

Вариант 3

Если одному из игроков выпал результат, который он мог бы использовать сам, но этого не замечает и передает кости соседу, то первый игрок, заметивший ошибку, может крикнуть соответствующую цифру и зачеркнуть клетку в своей таблице, если это число является ближайшим к тому, которого он ждал сам.

Вариант 4

Таблица заменяется общим игровым полем, на котором изображены 24 клетки. Каждый игрок использует свой предмет, чтобы отметить, какое число он образовал последний раз. Часто для этого используются монеты различного размера.

Вариант 5

При игре на деньги каждый игрок пользуется своим собственным игровым полем и кладет ставку в 24 фишки на его середину. В процессе игры клетки закрываются фишками, лежащими в середине. В конце игры-участники оставляют у себя фишки, закрывающие игровые поля, а остальные получает победитель. Эта система подсчета вознаграждает прежде всего того, кто выигрывает очень рано.

Вариант 6

Каждому игроку разрешается бросать кости только один раз за круг, а каждую кость можно использовать только один раз. В последнем случае при броске 1-2-2 можно перечеркнуть только числа 1 и 2, а не от 1 до 7, как в стандартном варианте игры.

Вариант 7

Для ускорения игры разрешается с числами на костях производить даже вычитание.

«От одного до двадцати»

Цель игры заключается в том, чтобы образовать суммы от 1 до 20 в правильной последовательности. Вы можете производить с числами на ваших костях все действия - сложение, вычитание и умножение.

«Круглые сутки» («Round the Clock»)

Играют двумя костями. Цель – первым получить цифры от 1 до 12 в соответствующей последовательности.

«Удержись на канате»

Играют на плане игры:

[illegible]

Игра идёт двумя кубиками. У каждого игрока своя фишка, используемая для отображения его текущего положения. Игрок «встаёт на канат» в верхнюю (с цифрой) клетку первого столбца, выбросив на одном из кубиков единицу. В дальнейшем, игрок передвигает фишку в следующий столбец и делает следующий ход каждый раз, когда выбрасывает требуемый результат, либо опускает фишку на одну клетку в текущем столбце и передаёт кости следующему игроку, если не выбросит результат, позволяющий ему перейти на следующий столбец. Можно переходить на несколько столбцов сразу, используя значения кубиков последовательно или в сумме.

Если игрок, находясь на самой нижней клетке в столбце, должен опустить фишку ещё ниже, то он «падает с каната в воду» и должен начать сначала.

Если игрок достигает нижней клетки в столбцах с седьмого по одиннадцатый, он не «падает с каната в воду», а переходит на верхнюю клетку столбца, соответствующего цифре в клетке (так в правилах).

ЭВЕРЕСТ

Matterhorn / Snowdon / Everest

Количество игроков любое, оптимально 3-6
Инвентарь 3 кости
таблица для каждого игрока

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Таблицу часто изображают вертикально, чтобы создалось впечатление, что взбираешься на гору.

Цель игры

Первым получить все результаты от 1 до 12 и затем от 12 до 1 в любой последовательности.

Ход игры

Участник, открывающий игру, один раз бросает все три кости. Вы можете использовать отдельные кости или комбинировать их друг с другом для получения более высокого результата. Ваша цель - подобрать числа от 1 до 12 в любой последовательности. Если вы получите подходящий результат, то следует зачеркнуть соответствующие клетки вашей таблицы. За один круг вы можете зачеркнуть несколько клеток. При этом одну кость можно использовать только один раз. Вы имеете право некоторые кости не использовать. Клетки во второй колонке вы можете вычеркивать только в том случае, если зачеркнуты все клетки в первом ряду. Это также, как и при восхождении на гору: сначала нужно на нее забраться, прежде чем начинать спускаться. После каждого броска игра продолжается по направлению часовой стрелки. Игра заканчивается, когда первый участник заполнил все клетки своей таблицы результатов. Этот игрок покорил Эверест и выиграл.

Пример

Вы начинаете игру с 4-5-6 в первом круге. Следовательно, вы можете зачеркнуть клетки 4 и 11. В следующем круге вам выпадает 2-5-5. Вы используете всю сумму и вычеркиваете клетку 12.

Варианты

«Вариант 1»

Можно сначала обработать первую колонку с цифрами от 1 до 12, прежде чем начинать спуск в любой последовательности. Тогда этот вариант очень походит на игру «Столетие».

ДЖУЛ

Количество игроков любое, оптимально 3-5
Инвентарь 1 кость
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым подобрать числа от 1 до 6 и от 6 до 1 в соответствующей последовательности.

Ход игры

Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Очередной игрок бросает кость. Если выпало следующее требуемое число, то это можно записать в блокноте и сделать еще один бросок. Если бросок неудачный, то вы передаете кость соседу слева. После того, как вы отметили все числа от одного до шести, вы продолжаете игру в обратной последовательности. Тот, кто первым зачеркнет все числа, является победителем.

Варианты

Вариант 1

Для ускорения игры можно играть двумя или тремя костями. При этом разрешается использовать только отдельную кость и не делать никаких комбинаций.

«Молчаливая Джул»

В этом варианте игры «Джул» имеется необычное правило, которое гласит, что игрокам запрещается разговаривать во время игры. Участник, нарушивший это правило, должен начинать игру сначала с чистого листа. Вы выиграете игру, если заполните правильную последовательность чисел и «разговорите» своих соперников.

«Коровий хвост»

По традиции у каждого игрока 21 спичка, которыми он выкладывает «коровий хвост»:

111111
11111
1111
111
11
11
1

Очередной участник бросает кость и удаляет ряд спичек, соответствующий выпавшим очкам. Пока вам удастся удалять ряды спичек, вы продолжаете броски. Если выпало число, соответствующее уже удаленному ряду, вы передаете кость своему соседу. Тот, кто первым удалил все спички, является победителем и берет все спички соперников, лежащие на столе.

«Ослиный хвост»

В этот вариант играют так же, как и в «Коровий хвост», однако в нем имеется дополнительное правило, создающее особое напряжение. Если у вас выпал уже удаленный ряд, вы забираете соответствующий ряд спичек у игрока, сидящего ближе всего к вам с левой стороны, если он у него еще есть. Затем вы передаете кость.

Это дополнительное правило позволяет вам во время игры выигрывать спички или фишки у ваших партнеров. Если требуемый ряд не сохранился ни у одного игрока, вы не получаете ничего.

Игра заканчивается, когда один из игроков лишается всех своих спичек. При этом не имеет значения, удалил ли он последнюю спичку сам или это сделал его соперник. Этот игрок собирает все оставшиеся спички своих партнеров. Тот, у кого спичек больше всех, объявляется победителем, и совсем необязательно, что им будет игрок, первым закончивший игру.

ПОЕЗДКА В АВСТРАЛИЮ

Поездка в Америку / Длинная улица

Количество игроков любое, оптимально 3-6
Инвентарь 6 костей
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым подобрать числа от 1 до 6 и от 6 до 1 в соответствующей последовательности.

Ход игры

Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Играют только два круга.

В первом круге предпринимаются попытки выбросить числа от одного до шести в соответствующей последовательности. В начале круга бросают все шесть костей. Если при этом выпадает единица, то ее откладывают в сторону, если выпала двойка, то ее также откладывают в сторону, и так далее. Затем бросают оставшиеся кости и опять подходящие числа откладывают в сторону. Все отложенные кости должны составлять последовательность, и не должно быть пропусков. Сосчитайте количество бросков, которое вам необходимо сделать, чтобы получить полный ряд от 1 до 6, и запишите это в свой блокнот.

Во втором круге вы должны действовать по таким же правилам, но только отправляться в обратный путь, то есть набирать числа от шести до единицы. Победителем считается тот, кому удастся использовать минимальное количество бросков для всего пути.

БРОСАТЬ ЖУКА

Beetle

Количество игроков любое, оптимально 2-5

Инвентарь 6 костей

листок бумаги и карандаш для каждого участника

Цель игры

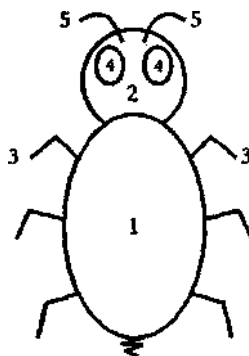
Полностью нарисовать жука.

Ход игры

Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Тот, кому выпало начинать игру, бросает кость:

- Если выпавшее число позволяет вам дорисовать жуку какую-либо часть тела, то сделайте это на своем листке. Затем вы можете сделать еще один бросок и поступить аналогичным образом.
- Если выпавшее число не позволяет вам дорисовать жуку какую-либо часть тела, то передайте кость дальше.

Нижеследующий рисунок показывает, какие части тела можно рисовать при выпадении чисел от 1 до 6.



Сначала вам нужно нарисовать туловище (1), затем голову (2), ноги (3) или хвост (6). После того, как нарисована голова, можно добавлять глаза (4) или усики (5). При выпадении четырех или пяти разрешается дорисовать только один глаз или один усик, однако при выпадении тройки вы можете рисовать сразу три ноги.

Пример

Вы начинаете игру, и вам выпадает 1. Вы рисуете туловище и бросаете кость еще раз. Теперь вам выпало 3, и вы можете дополнить вашему жуку три ноги. При следующем броске вам выпадает 4, и, поскольку еще не нарисована голова, глаза вы нарисовать не можете. В этом случае вы должны передать кость вашему соседу. Когда опять подойдет ваша очередь, вам выпадет 2, и вы нарисуете голову. Потом вам выпадет 1. Так как у жука туловище уже есть, вы передаете кость дальше.

Варианты

«Вариант 1»

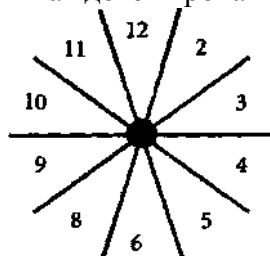
При выпадении тройки разрешается дорисовывать только одну ногу. Старайтесь не придерживаться этого правила, поскольку в противном случае в конце игры вам придется дорисовывать только одни ноги.

«Вариант 2»

Раунд оканчивается, когда один из игроков полностью нарисует жука. После этого каждый игрок получает количество очков, соответствующее количеству частей тела, которые он успел нарисовать. Игрок, первым набравший 51 очко, выигрывает.

ПАУК

Количество игроков любое, оптимально 3-6
Инвентарь 2 кости
таблица для каждого игрока



Цель игры

Первым образовать суммы от 1 до 12 (кроме 7) в любой последовательности.

Ход игры

Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Вы начинаете игру, бросая обе кости и складывая обе цифры, чтобы образовать сумму:

- Если сумма составляет семь, вы можете выбрать на вашем листке любое число и вычеркнуть его, а затем передать кость вашему соседу.
- Если полученный результат на вашем листке еще не зачеркнут, вы можете его зачеркнуть и затем опять бросить обе кости.
- Если ваша сумма на листке уже зачеркнута, то это может сделать на своем листке ваш сосед с левой стороны.
- Если этой суммой не может воспользоваться ни один игрок, то, следовательно, никто не может на этом нажиться.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не зачеркнет все числа на своем листке. Этот игрок и становится победителем.

Пример

Начав игру, вы бросаете сумму 8, зачеркиваете ее на листке и продолжаете игру. При следующем броске вам выпадает 10, и вы зачеркиваете соответствующее число на вашем листке. В третьем броске вам опять выпадает 8, и этой суммой может воспользоваться ваш сосед слева. Теперь очередь следующего игрока.

Варианты

«Вариант 1»

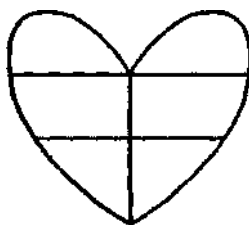
Игрок, первым зачеркнувший все числа, считается проигравшим.

«Вариант 2»

В традиционной версии игры черную точку в центре тела «паука» рисуют как маленький круг. Если вам выпало 7, нарисуйте точку в круге и продолжайте игру. Участник, первым зачеркнувший все свои числа, выигрывает столько очков, сколько ему удалось поместить в маленький круг в начале игры. Поскольку 7 вы больше не можете использовать как джокер, эта версия игры продолжается дольше, а суммы 2 и 12 часто решают исход игры.

«Большое сердце»

Играют одной костью. Каждый участник рисует на своем листке сердце с шестью пустыми полями.



Цель игры - получить числа от 1 до 6 в любой последовательности. Кость бросают по очереди. Когда подошла ваша очередь, вы бросаете кость один раз. Если вам выпало нужное число, внесите его в пустое поле вашего сердца. В противном случае этим шансом воспользуется ваш сосед слева, если у него еще нет такого числа.

Когда ваше сердце заполнено полностью, игра для вас закончена. Проигрывает последний игрок, который заполнил сердце не полностью.

Так же, как и при игре в «Паук», находятся участники, которые любят перевертывать наоборот цель игры, и таким образом проигрывает игрок, первым заполнивший «Большое сердце».

«Игра в шалаше»

Числа, которые вы уже зачеркнули, случайно возвращаются. Раньше результаты записывали мелом на столе, так что числа можно было легко изменить. Сейчас же каждый участник начинает игру с шестью пронумерованными карточками.

Очередной игрок один раз бросает кость. Если карта с соответствующим числом еще открыта, вы можете ее перевернуть. В противном случае вашим результатом воспользуется сосед слева. Если же данная карта перевернута и у него, то сделать это разрешается соседу слева. Если данным результатом не может воспользоваться ни один из участников, то вам придется опять открыть соответствующую карту. Игра ведется по направлению часовой стрелки до тех пор, пока один из участников не перевернет все шесть карт. Этот игрок и становится победителем.

«Как пришло, так и ушло»

Игра является вариантом «Игры в шалаше» без транзакций ваших соседей. Числа приходят и уходят. В начале игры у каждого игрока по шесть карт, пронумерованных от одного до шести. Кроме того, вам нужна одна кость.

Когда подошла ваша очередь, вы бросаете кость один раз. Если ваша карта с соответствующим числом открыта, то вы можете ее перевернуть. Если она уже закрыта, вам придется ее опять открыть. Победителем становится игрок, первым перевернувший все свои шесть карт.

ТРИК-ТРАК

Закрой коробку / Девять коробок / От одного до девяти / Дирижабль / Черепашу / Shut the Box / Tric-Trac / Canoga / Klackers / Zoltan Box / Batten Down the Hatchers / High Rollers

Количество игроков любое, оптимально 2-5
Инвентарь 2 кости
блокнот для записи результатов
9 фишек
план игры

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Цель игры

«Закрыть» как можно больше полей и получить самый большой общий результат.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы кладете перед собой на стол пустой план игры. Затем бросаете обе кости и выбираете одну из следующих возможностей:

- Если на обеих костях разные числа и оба соответствующих поля свободны, то вы можете положить на каждое поле по одной фишке.
- Вы можете положить одну на поле, соответствующее сумме обеих костей.

До тех пор, пока у вас еще есть обе возможности, очередь ваша, и вы можете бросать кости еще раз. Вам придется передать кости своему соседу, если нет ни одной из возможностей. Тогда вы складываете номера всех своих незакрытых полей и записываете результат в блокнот. Если вам удастся закрыть одной фишкой поля 7, 8 и 9, то вы продолжаете бросать только одну кость и закрывать соответствующее поле. Однако если это поле уже занято, то вы передаете кости своему соседу.

Записывайте результаты в блокнот и постоянно складывайте результаты каждого игрока. После того, как сыграно условленное количество кругов (как правило, пять), победителем становится игрок, набравший меньше всего очков.

Пример

Вам выпало сначала 4-5. Вы выбираете поле 9, закрываете его фишкой и бросаете снова. Теперь вам выпадает 5-6, и у вас нет никакого выбора: вы должны закрыть фишками поля 5 и 6. При следующем броске вам выпадает 3-6. Но теперь заняты и оба отдельных поля и поле, соответствующее сумме костей. Тогда вы передаете кости своему соседу и получаете 25 очков ($1 + 2 + 3 + 4 + 7 + 8$).

Варианты

«Вариант 1»

После броска вы всегда рассчитываете сумму обеих костей. Затем закрываете столько полей, сколько хотите. Сумма закрытых полей должна точно соответствовать сумме ваших костей. Отдельные кости не являются при этом ограничением.

Пример

Вам выпало сначала 6-6. Вы закрываете поля 3 и 9 и бросаете снова. Теперь вам выпадает 3-4, и вы кладете фишку на поле 7. Затем вам выпадает 5-6 и вы закрываете поля 5 и 6. Вам выпадает 2-5, и у вас нет никакого выбора: ведь вы должны закрыть фишками поля 1,

2 и 4. Если при следующем броске вам удастся набрать сумму 8, то у вас будет 0 очков, а если нет, то соответственно 8 очков (3 + 4 + 7 + 8).

«Вариант 2»

После каждого броска игроки закрывают точно два поля, сумма которых в точности соответствует сумме выпавших костей.

«Разряды» (“Digital”)

Очки проигрыша не складываются, а означают единицы, десятки, сотни и т.д. в порядке убывания значения цифр.

Пример

Игрок не закрыл цифры 2, 4 и 6, что приносит ему 246 очков штрафа (самая маленькая цифра изображает сотни, вторая – десятки и третья – единицы).

«Гольф» (“Golf”)

Набранные очки – сумма очков незакрытых цифр. Побеждает игрок с наименьшей суммой.

«300» (“The 300”)

Используется 4 кости и 2 плана игры по 12 цифр: 1-12 и 13-24.

«Длинная игра» (“Long Game”)

Первый игрок пытается закрыть все поля. Если ему это удалось – он выигрывает, если нет, то второй игрок начинает пытаться открыть поля, закрытые первым игроком. Если ему это удаётся – он выигрывает, если нет, то игра продолжается в вышеописанном порядке. Игрок, выбросивший дубль, получает дополнительный ход.

«Миссионер» (“Missionary”)

Игрок получает очки из расчёта 1 очко за каждое закрытое поле.

«3 закрытых» (“3 Down Extreme”)

Номера 1, 2 и 3 закрыты до начала игры. Игроки закрывают номера с 4 по 9.

«Начни с 2» (“2 to Go”)

До прочих полей игрок должен закрыть поле 2. Если на первом ходу игрок выбрасывает 4, он автоматически проигрывает.

«Счастливое число 7» (“Lucky Number 7”)

Открыто только число 7. Игрок, первым выбросивший 7, выигрывает.

«Несчастливое число 7» (“Unlucky Number 7”)

Стандартная игра, но при выбросе 7 раунд для игрока заканчивается.

«Против нечётных» (“Against All Odds”)

В начале игры все поля с чётными цифрами закрыты. Игрок закрывает нечётные поля.

«Против чётных» (“Even Stevens”)

В начале игры все поля с нечётными цифрами закрыты. Игрок закрывает чётные поля.

«Полный дом» (“Full House”)

Используется план игры с полями с 1 по 12.

«Тайский стиль» (“Thai Style”)

Всегда бросается 2 кости, но можно закрыть только одно поле: соответствующее либо одной из выпавших цифр, либо их сумме.

«9 to 1» (Gentertainment Inc. game)

Используется шесть костей – по две трёх разных цветов. Кости бросаются одновременно, игра также идёт одновременно в трёх линиях – по одной на каждый цвет. Каждую комбинацию можно использовать для закрытия любого количества полей, сумма которых соответствует комбинации. Как только в любом цвете выбрасывается комбинация, не позволяющая закрыть поле – игра прекращается, подсчитываются очки.

ДУПЛЕТ

Doublets

Количество игроков любое, оптимально 2-5
Инвентарь 2 кости
 план игры

1-1	2-2	3-3	4-4	5-5	6-6
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Цель игры

Стать первым игроком, выбросившим все шесть дублей в соответствующей последовательности.

Ход игры

Начинает любой игрок, затем игра идёт по часовой стрелке.

В свой ход вы бросаете обе кости. Если вам удалось выбросить 1-1, то вы вычеркиваете соответствующий дубль на своем плане игры и делаете следующий бросок, пытаясь выбросить 2-2. Если вам это не удастся, то вы передаете кости следующему игроку.

Более старые дубли, выпавшие раньше более младших, не засчитываются.

Игрок, первым вычеркнувший все шесть дублей, является победителем.

Пример

На вашем плане игры уже вычеркнут дубль 1-1. В свой очередной ход вы кидаете кости и у вас выпадает 3-3. Однако, поскольку дубль 2-2 у вас ещё не вычеркнут, то данный бросок не засчитывается, и вы передаете кости следующему участнику.

Варианты

«Пустые коробки» («*Empty Boxes*»)

Дубль 4-4 не вычеркивается. Если вы выбрасываете 4-4, то вынуждены начать с самого начала.

ПЯТЬ ОДИНАКОВЫХ

One-O-Five

Количество игроков любое, оптимально 3-5
Инвентарь 5 костей у каждого игрока

Цель игры

Стать первым игроком, выбросившим на всех своих костях числа от 1 до 6.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Вашей задачей является выбросить на всех своих костях «главное очко». Сначала «главным очком» является единица. После того, как вы выбросите на всех пяти костях единицу, вы начинаете выбрасывать двойку и т.д. до шестерки.

В свой ход вы бросаете все пять костей, откладываете в сторону те, которые показывают «главное очко» и передаете ход дальше. Когда ваша очередь хода подходит в следующий раз, вы перебрасываете оставшиеся кости и действуете с ними аналогичным образом.

Как только вы выбросили «главное очко» на всех пяти костях, вы начинаете пытаться выбросить следующее по порядку «главное очко».

Игрок, первым выбросивший на всех пяти костях «главное очко» от единицы до шестерки последовательно, является победителем.

ИГРЫ НА ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ ФИШЕК

ДИРИЖАБЛЬ

Количество игроков

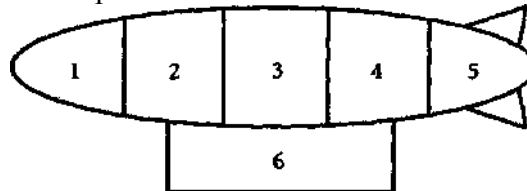
любое, оптимально 3-6

Инвентарь

1 кость

фишки (оптимально по 6 на участника)

план игры



Цель игры

Остаться последним с фишками.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

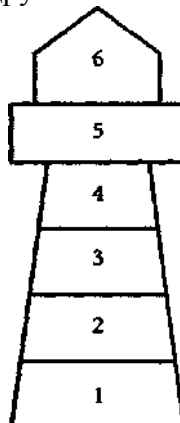
Когда подошла ваша очередь, вы бросаете кость один раз:

- Если вам выпало 1, 2, 3, 4 или 5, а соответствующее поле на плане игры свободно, то вы должны положить фишку на это поле.
- Если вам выпало 1, 2, 3, 4 или 5, а на соответствующем поле уже лежит фишка, то вы ее выигрываете и берете себе.
- Если вам выпало 6, то вы должны положить фишку в гондолу. Фишки, лежащие в гондоле, в игре уже не участвуют.

Варианты

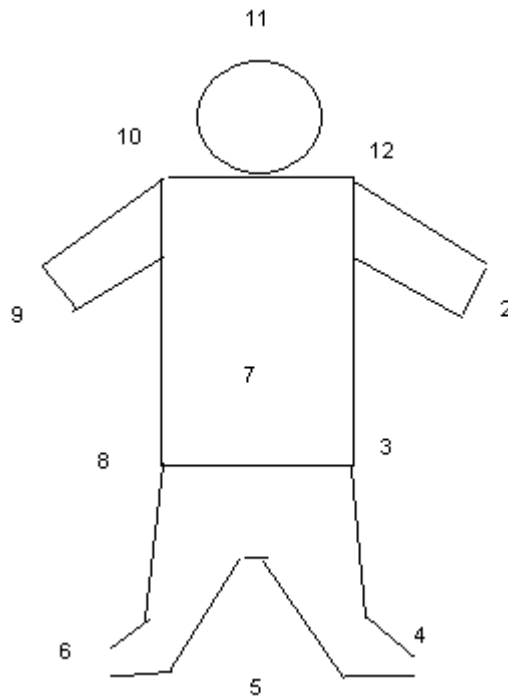
«Маяк»

Цель игры перевернута наоборот. Вам нужно постараться стать первым игроком, который потеряет все свои фишки. Играют на другом поле:



ПРОГЛОТИ, ГАНСИК

Количество игроков	любое, оптимально 4-6
Инвентарь	2 кости фишки (оптимально по 6-8 на участника) план игры



Цель игры

Остаться последним игроком с фишками.

Ход игры

Начинает любой игрок, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки.

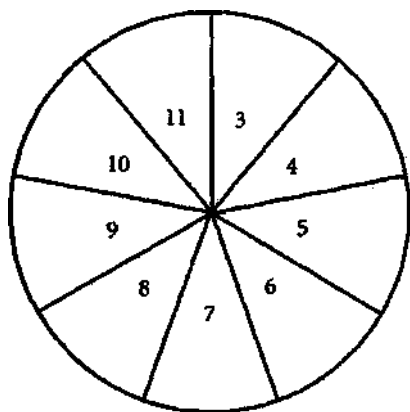
Когда подошла ваша очередь, вы бросаете обе кости и складываете результат:

- Если обе кости дают сумму, соответствующую пустому полю на плане, то вы должны положить туда одну из своих фишек.
- Если на этом поле фишка уже лежит, то вы ее выигрываете и забираете со стола.
- Если в сумме получается 7, то вы должны положить одну фишку на живот Гансику. Фишки, лежащие на его животе, в игре больше не участвуют.

В процессе игры на животе у Гансика будет собираться все больше фишек. Если участник лишается своей последней фишки, то он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока останется только один игрок, который и становится победителем.

ДЖЕКПОТ

Количество игроков	любое, оптимально 4-8
Инвентарь	2 кости фишки (оптимально по 15-20 на участника) план игры



Цель игры

Выиграть как можно больше фишек.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подошла ваша очередь, вы бросаете обе кости и складываете числа:

- Если ваш результат соответствует полю на плане, на котором лежит менее трех фишек, то вы должны положить туда одну из своих фишек.
- Если ваш результат соответствует полю, на котором уже лежат три фишки, то вы их выигрываете и убираете с плана.
- Если у вас выпадет 1-1 (так называемые глаза змеи), то вы должны положить по одной своей фишке на каждое поле, где уже находится менее трех фишек. Если вам выпадут «глаза змеи», а у вас не хватает фишек, то вы начинаете заполнять поля на плане с самым маленьким числом.
- Если у вас выпадет 6-6 (называемые иногда товарным вагоном), то вы выигрываете «Джекпот» и забираете с плана все фишки.
- Если вы лишаетесь своей последней фишки, то выбываете из игры.

Если вы предпочитаете заранее оговорить окончание игры или если вы не хотите заставлять ждать участников, вышедших из игры, то вы можете закончить игру, как только из нее выходит первый игрок. Поскольку для этой игры не предусмотрено игрового поля, на которое помещаются фишки, не стоит играть очень долго, пока не останется один победитель - это займет слишком много времени.

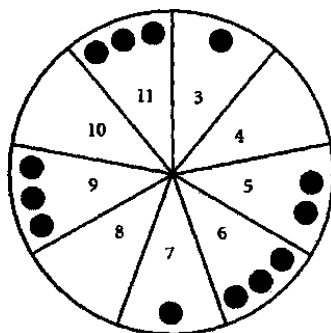
Варианты

«Вариант 1»

Согласно существующему варианту правил игры, участник, которому выпадает 1-1, должен не только положить на план фишки в соответствии с описанным выше способом, но он также выигрывает все фишки отдельных полей, если на них уже лежит по три фишки. Это вносит в «Джекпот» живую струю. Если вам повезет, «глаза змеи» могут принести вам больше фишек, чем вы проиграете.

Пример

В описанной ниже ситуации у вас выпадает 1—1. Вы должны положить по одной фишке на поля 3,4,5,7,8 и 10. Однако вы выигрываете по три фишки с полей 6,9 и 11. В конечном счете у вас на три фишки больше, чем было ранее.



Следует учитывать, что у вас должно быть не менее трех фишек, чтобы положить их на поля 6,9 и 11, то есть до того, как вы сможете снять фишки с поля 6. Если в этой ситуации у вас меньше трех фишек, то вы выбываете из игры.

«Вариант 2»

Победителем будет тот, кто первым лишится всех своих фишек.

ПИНКЕ

Pinke

Количество игроков любое, оптимально 3-6
Инвентарь 2 кости
фишки (оптимально по 30 на участника)
план игры

3	4	5
6	7	8
9	10	11

Цель игры

Остаться последним игроком с фишками в игре

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете обе кости и складываете результат:

- Если обе кости дают в сумме не 2, 7 или 12, а соответствующее поле на плане еще свободно, кладите на него столько фишек, сколько вам выпало, например, пять фишек на поле 5.
- Если обе кости дают в сумме не 2, 7 или 12, а соответствующее поле на плане уже занято, то вы выигрываете лежащие там фишки и берете их себе. До тех пор, пока вы выигрываете фишки, вы можете выбирать, продолжать ли вам игру или закончить данный круг.
- Если вам выпало 7, то вы должны положить семь фишек на соответствующее поле, независимо от того, лежат ли там фишки или нет. Это поле часто называют «тюрьмой».
- Если вам повезло и у вас выпало 1-1 или 6-6, то вы выигрываете все фишки, которые лежат на игровом плане. Затем вы должны бросать кости еще раз. Если на этот раз вам не повезет и у вас опять выпадет 1-1 или 6-6, то вы должны заполнить все поля плана игры соответствующим количеством ваших фишек, начиная с самых низких чисел. Если вам выпадет иная сумма, то вы должны положить соответствующее количество фишек только на это поле.
- Если вы лишаетесь своей последней фишки, то выбываете из игры.
- Если у вас не хватает требуемого количества фишек, то используйте все имеющиеся у вас фишки.

Игра продолжается до тех пор, пока останется только один участник, который получает все фишки и становится победителем

Варианты

«Вариант 1»

Некоторые планы игры «Пинке» включают также числа 2 и 12, но не по функциональным причинам, а, скорее всего, для полноты. Эти поля заполняются только в том случае, если выпадают несчастные 1-1 или 6-6. Следующий игрок, у которого выпадет 1-1 или 6-6, опустошает их тогда вместе с другими полями.

«Вариант 2»

Вам нельзя опустошать «тюрьму», если у вас выпадет 1-1. Все фишки с плана игры выигрывают только при выпадении 6-6.

«Вариант 3»

Бывает, что некоторые участники очень быстро выходят из игры, в то время как у остальных на руках еще очень много фишек и они играют еще очень долго. Если вы захотите ускорить заключительный этап игры, то вам следует выбрать все фишки, которые оказываются в «тюрьме».

«Вариант 4»

При игре на деньги новым участникам можно входить в игру только после выпадения 1-1 или 6-6, то есть когда план игры пуст.

КОРОЛЬ И СОСЕД

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	2 кости фишки (оптимально по 8 на участника) чаша план игры

6	8
5	9
4	10
3	11

Цель игры

Первым полностью закрыть поля своего плана игры.

Ход игры

Каждый игрок кладет перед собой на столе свой собственный план игры и восемь фишек стартового капитала (по одной на каждое поле). Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете обе кости и складываете числа:

- Если обе кости дают в сумме 7, то вы должны положить в чашу (дать «королю») на середине стола одну из ваших фишек.
- Если вам выпало 1-1, то вы можете взять одну фишку у «короля», если, конечно, чаша не пустая. Затем вы бросаете кости снова. Если вам выпало 6-6, то получаете по одной фишке каждого игрока, перед которым они лежат на столе. Фишки никогда не берут с плана игры. Затем вы бросаете снова.
- Если у вас выпал иной дубль (2-2, 3-3, 4-4 или 5-5), то вы должны дать вашему соседу слева одну из ваших фишек. Затем на очереди следующий игрок.
- Если сумма 7 не выпадает, не выпадает и какой-либо дубль, а поле, соответствующее вашему броску на вашем плане игры еще свободно, то вам разрешается положить одну из ваших фишек на это поле. Фишка останется на поле до конца игры. Затем вы бросаете кости снова. Если не выпадает сумма 7 или какой-либо дубль, а поле, соответствующее вашему броску на вашем плане игры занято, то наступает очередь следующего игрока.

Если у вас кончились фишки, то вы должны передать кости соседу слева. Вы временно выходите из игры и не можете бросать кость. Вы опять вступаете в игру, если получите фишку от одного из своих соседей.

Игра заканчивается, если один участник закрыл все поля своего плана игры. Этот игрок и является победителем.

Если фишки кончатся у всех игроков раньше, чем кому-нибудь удастся закрыть все поля своего плана игры, то победителем будет участник, который закрыл большее количество полей. В случае ничьей все игроки получают от «короля» по одной фишке, и игра продолжается.

БАНК

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости
фишки
план игры

3	4	5	6
7			
8	9	10	11

Цель игры

Выиграть как можно больше фишек.

Ход игры

Игроки бросают кости по очереди по часовой стрелке. При своем ходе игрок должен положить на ячейку с выпавшим номером (кроме 7) заранее оговоренную ставку и передать кости следующему игроку. Тот делает ход в таком же порядке. Если выпадает номер занятой ячейки – игрок берет лежащую там ставку и продолжает ходить до тех пор, пока не выпадет номер пустой ячейки, на которую он должен положить ставку.

Ячейка с номером 7 – банк. Если игрок выбросит 7, то он кладет в эту ячейку (независимо от ее состояния) ставку и передает кости следующему игроку.

Если игрок выбрасывает 2, то он должен положить в ячейку 7 то количество ставок, которое находится в ней на момент броска («удвоить банк»).

Если игрок выбрасывает 12, то он забирает все ставки, лежащие на 7 («срывает банк»).

Варианты

«New Game of the Jew» («Новая игра с евреем»)

Игра проходит на поле:

2	Jew	4
5		9
11		3
6	10	8

Каждый игрок получает 24 жетона, после чего каждый сразу же кладёт по 7 жетонов на еврея. Затем все по очереди бросают кубик и тот, кто выкинет больше всех, начинает игру.

В свой ход игрок бросает кубик, смотрит, сколько у него выпало и кладёт столько же жетонов на клетку с выпавшим номером (например, если выпало 4 – нужно положить 4 жетона в клетку с номером "4"). Затем ход переходит ко второму игроку, который также бросает кубик и кладёт жетоны на соответствующее поле.

Однако если игрок выбрасывает столько же, сколько выкинул тот, кто ходил прямо перед ним, он забирает все жетоны с соответствующего поля (например, если у первого игрока выпало "4", он положил 4 жетона на поле с номером "4"; теперь если сразу же после этого следующий игрок тоже выбрасывает "4", он забирает все жетоны с поля номер "4").

Если кто-то выбрасывает семёрку, этот игрок должен положить на поле с евреем столько же жетонов, сколько там уже лежит.

Если кто-то выбрасывает двенадцать, поле "очищается" (непонятно, что это значит).

Если кто-то походил не в свою очередь, он должен положить 7 жетонов на еврея.

«Gluckhaus» («Дом Фортуны»)

Игра проходит на поле:

	12 King	
11	7 Wedding gifts	3
	10	
6	9	5
	8	
2 Lucky Pig		

Игра ведётся 2 костями. В свой ход игрок бросает кости и кладёт жетон на поле, соответствующее выпавшей сумме, если оно пустое, берёт жетон с поля, соответствующего выпавшей сумме, если на нём уже лежит жетон, после чего передаёт кости следующему участнику.

При этом, ряд полей имеет особые свойства:

Если игрок выбрасывает 7 (свадебные подарки), то он кладёт жетон на это поле, вне зависимости от того, лежат ли уже на нём жетоны

Если игрок выбрасывает 2 (счастливый поросёнок), то он берёт жетоны, лежащие на всех полях, за исключением поля 7.

Если игрок выбрасывает 12 (король), то он берёт жетоны, лежащие на всех полях, включая поле 7.

Если игрок выбрасывает 4, то он передаёт кости следующему участнику, не производя никаких действий с жетонами.

ВЫБЫВАЮЩИЕ ШЕСТЕРКИ

ber Raus

Количество игроков 2

Инвентарь 1 кость
фишки (по 12 на участника)
план игры

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Цель игры

Первым избавиться от своих фишек

Ход игры

Игру начинает любой участник. В свой ход он бросает кость и выкладывает фишку на поле, соответствующее выброшенному значению. Далее он может на выбор:

- завершить ход и передать кость сопернику
- повторно бросить кость.

При повторном броске игрок:

- выкладывает фишку на поле, если оно пустое, и решает, продолжать ход, или передать кость сопернику
- забирает фишку с поля, если на нём уже лежит фишка, и передаёт кость сопернику

Если игрок в свой ход выбрасывает 6, то одна из его фишек окончательно выходит из игры, очередь хода при этом переходит к сопернику.

Игрок, первым избавившийся от всех своих фишек, выигрывает.

ЧЁТ МИНУС НЕЧЕТ

12-9

Количество игроков любое
Инвентарь 6 костей
из расчёта по 10 фишек на участника в банке

Цель игры

Выиграть как можно больше фишек

Ход игры

Участник, чья очередь делать ход, бросает все шесть костей. Суммируют все четные числа, а из полученного результата вычитают сумму нечетных, и игрок берет со стола соответствующее количество фишек. Если результат отрицательный, то соответствующее количество фишек он должен выложить на стол, а если такого количества нет, то игрок выкладывает все оставшиеся у него фишки. Тем не менее, и без фишек игрок может участвовать в игре.

Игра заканчивается, если на середине стола не останется фишек. Если фишек не хватило для выдачи последнему игроку, то ему придется довольствоваться остатком. Значит, не повезло! Выигравшим считается игрок, набравший наибольшее количество фишек.

Если вы играете несколько кругов, то вам следует записывать результаты в блокнот. Выигравшим будет участник с максимальной общей суммой фишек.

Пример

Допустим, что вы бросили 2-4-4-5-5-6. Сумма четных цифр составляет 16, а нечетных - 10. Следовательно, вы выигрываете шесть фишек.

Варианты

«Перемены к лучшему»

Победителем считается игрок, набравший минимальное количество фишек.

«Белые и черные»

Следует использовать три белых и три черных кости. После вашего броска вы вычитаете сумму чисел черных костей из суммы чисел белых костей.

«Сорванец»

Играют только двумя белыми и одной черной костью.

СЕМЬ В СТЕПЕНИ

Количество игроков	любое
Инвентарь	2 кости не менее 21 фишки на каждого игрока несколько фишек в банке на середине стола

Цель игры

Как можно дольше удерживать у себя свои фишки

Ход игры

Игру может начать любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Очередной игрок бросает обе кости:

- Если обе кости дают в сумме 7, то вы можете взять себе со стола семь фишек.
- Если в сумме получается больше или меньше 7, то вы должны положить на середину стола соответствующее количество фишек.

Игра продолжается по направлению часовой стрелки до тех пор, пока один из участников не лишится всех своих фишек. Этот игрок считается проигравшим.

Пример

Вам выпало 4-5, что дает в сумме 9. Разница между 7 и 9 составляет 2. Следовательно, вам следует положить на середину стола две фишки

Варианты

«Вариант 1»

Проигравший выбывает, а остальные участники продолжают игру, чтобы определить следующего проигравшего, и так далее. Выигрывает оставшийся игрок.

«Одиннадцать в степени»

Игроки получают несколько фишек. В начале игры каждый ставит на кон две фишки. Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки.

Очередной игрок бросает обе кости:

- Если обе кости дают в сумме 12, то это количество фишек на середине стола вы должны удвоить.
- Если в сумме получается 11, то вы можете взять со стола все фишки.
- Если в сумме получается меньше 11, то разницу между 11 и выпавшим количеством очков вы должны положить на стол.

Каждый может выйти из игры, когда захочет. Игра продолжается до тех пор, пока еще есть желающие играть.

«Брать и давать»

Каждый участник получает в начале игры кость и десять фишек, одну из которых он кладет на середину стола. Начинает любой участник, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки. Тот игрок, чья очередь наступила, бросает кость:

- Если вы бросили 1, то должны положить одну фишку на середину стола.
- Если вы бросили 2, то должны положить две фишки на середину стола.
- Если вы бросили 3, то должны положить все фишки на середину стола.
- Если вы бросили 4, то можете взять со стола одну фишку, если она есть.
- Если вы бросили 5, то можете взять со стола две фишки, если они есть.
- Если вы бросили 6, то можете взять со стола все фишки.

Игра заканчивается, если один из участников лишился всех своих фишек. Выигравшим считается игрок, набравший наибольшее количество фишек.

НАПРЯЖЕНИЕ

Strung

Количество игроков	2
Инвентарь	2 кости у каждого участника фишки (по 50 на участника)

Цель игры

Выиграть все фишки соперника.

Ход игры

Участники одновременно бросают кости. Каждый складывает выпавшие значения. Дальнейшие действия зависят от получившихся сумм:

- Если оба участника получили числа в диапазоне 4-10, то участник, получивший меньшее число, кладёт в банк число фишек, равное разнице между числами участников.
- Если один участник получил число 3 или 11, а второй – число в диапазоне 4-10, то первый участник забирает 5 фишек из банка (или весь банк, если в нём находится меньшее число фишек)
- Если один участник получил число 2 или 12 (комбинация *Strung*), а второй участник – любое другое число, то первый участник получает все фишки, находящиеся в банке.
- В прочих случаях кости перебрасываются.

Участник, собравший все фишки, выигрывает.

Пример

Игрок А выбрасывает 1-3, его сумма составляет 4. Игрок Б выбрасывает 6-2, его сумма составляет 8. Игрок А должен положить в банк $8 - 4 = 4$ фишки.

ВЫШИБАЛА

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	1 кость фишки (оптимально по 12 на участника)

Цель игры

Выиграть как можно больше фишек.

Ход игры

У каждого игрока в начале игры одинаковое количество фишек, например, двенадцать. Игру начинает любой участник, бросив кость для определения первого числа, а затем игра продолжается по направлению часовой стрелки.

Игрок, очередь которого подошла, бросает кость и сравнивает полученный результат с результатом предыдущего игрока.

- Если ваше число больше выпавшего ранее, то от данного игрока вы получаете разницу в фишках.
- Если ваше число меньше выпавшего ранее, то игроку, бросавшему кость перед вами, разницу в фишках выплачиваете вы.
- Если оба числа одинаковые, то ничего не происходит.

Затем наступает очередь следующего участника, который будет сравнивать свой бросок с вашим. Если у вас выпало маленькое число, то, как правило, вам приходится платить два раза.

Игра продолжается до тех пор, пока один из участников не может больше выплачивать долги. Тогда победителем считается тот, кто выиграл больше всех фишек. Игрок, который лишился всех своих фишек, но расплачивается по долгам, остается в игре. Обычно договариваются играть три круга, а затем складывать результаты. В конечном счете победителем становится игрок с наивысшим общим результатом.

Варианты

«Вариант 1»

Играют с дополнительным правилом на тот случай, если два выпавшие числа окажутся одинаковыми. Следующий игрок сравнивает свой результат с результатами двух сидящих перед ним, у которых выпали одинаковые числа. Он обменивается фишками в соответствии с разницей между его и их числами.

Если одинаковое число выпадает более чем у двух сидящих рядом участников, то последующий сравнивает свой результат с результатами всех игроков. Это может быть очень прибыльно, но в то же время может обойтись довольно дорого.

Если у игрока кончаются фишки, то он расплачивается сначала с первым участником, которому выпало такое же число. Если фишки кончились у игрока, сидящего перед ним, то до окончания игры он собирает причитающиеся ему фишки у остальных участников.

Пример

У первого и второго игрока выпали двойки. Третий игрок бросает пятерку и получает с каждого по три фишки.

«Вариант 2»

Игроки не обмениваются фишками между собой, а делают это только через чашу, которая ставится на середину стола. Результат, выпавший вашему соседу справа, оказывает влияние на ваши платежи, но только косвенно.

ТЫ МНЕ, Я ТЕБЕ

Количество игроков	любое, оптимально 4-6
Инвентарь	1 кость фишки (оптимально по 10 на участника)

Цель игры

Выиграть как можно больше фишек.

Ход игры

Положите на середину стола все фишки в едином банке. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подошла ваша очередь, бросайте кость. На начальной стадии игры вы берете соответствующее количество фишек с середины стола и кладете их перед собой. Если фишек оказалось недостаточно, вы берете фишки у одного из своих соседей.

Если на середине стола фишек не осталось, выберите одного из своих соседей и возьмите у него недостающее количество фишек. Если у него также нет достаточного количества фишек, то вам придется довольствоваться меньшим количеством. Вы не можете поделить на две части свое выпавшее число, чтобы взять фишки у обоих соседей.

Игра заканчивается, если один из участников лишился всех своих фишек. Победителем является игрок, выигравший наибольшее количество фишек.

Обычно договариваются играть три круга, а затем складывать результаты. В конечном счете победителем становится игрок с наивысшим общим результатом.

Варианты

«Вариант 1»

- Если выпадет 6, то вам нужно получить по одной фишке от каждого игрока.
- Если выпадет 1, то вы должны дать две фишки одному игроку по вашему выбору.
- Если выпадет 2, то вы можете требовать две фишки от любого игрока по вашему выбору.

ЕДИНИЦА – НАЛЕВО, ДВОЙКА – НАПРАВО, ШЕСТЬ – В ГОРШОК

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	1 кость фишки (оптимально по 3 на участника) чаша

Цель игры

Не остаться единственным участником, у которого есть фишки.

Ход игры

Игру начинает любой игрок, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подошла ваша очередь, вы бросаете кость один раз:

- Если выпадет 1, то вы даете одну фишку своему соседу слева.
- Если выпадет 2, то вы даете одну фишку своему соседу справа.
- Если выпадет 6, то вы кладете одну фишку в чашу.
- Если выпадет какое-либо другое число, то ничего не происходит. Вы передаете кость следующему игроку.

Если у вас больше нет фишек, то вы временно выходите из игры и не имеете права бросать кость. Вы опять включаетесь в игру, если получите фишку от одного из своих соседей.

Игра заканчивается, если фишки остались только у одного участника. Он проиграл.

Варианты

«Вариант 1»

Если вы хотите ускорить игру, то можете играть с большим количеством фишек, например, с шестью, только предварительно надо условиться, проигрывает или выигрывает первый игрок, у которого не осталось фишек.

«Папа Римский и сосед»

Число 2 не принимается во внимание. В этом случае фишки движутся только налево и затем попадают в чашу.

ЗАГНАТЬ СВИНКУ

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	3 кости фишки (оптимально по 3 на участника) чаша

Цель игры

Не стать участником, который положит в чашу последнюю фишку.

Ход игры

Игру начинает любой игрок, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все три кости:

- Если выпадет 1, то вы даете одну фишку своему соседу слева.
- Если выпадет 2, то вы даете одну фишку своему соседу справа.
- Если выпадет 6, то вы кладете одну фишку в чашу.
- Если выпадет какое-либо другое число, то ничего не происходит.

Вы можете бросать кости до тех пор, пока у вас выпадает, по крайней мере, 6.

Если фишек у вас не хватает, то вам нужно сначала расплатиться за каждую 1, затем за каждую 2 и только потом за каждую 6. Если у вас совсем не осталось фишек, то вы временно выходите из игры и не имеете права бросать кости. Вы опять вступаете в игру, если получите фишку от одного из своих соседей.

Проигрывает тот, кто кладет в чашу самую последнюю фишку.

ЕДИНИЦЫ – В ГОРШОК

Aces In The Pot

Количество игроков	любое, оптимально 4-8
Инвентарь	2 кости фишки (оптимально по 2 на участника) чаша

Из истории игры

Описана в Skip Frey, "Complete Book of Dice Games".

Цель игры

Остаться обладателем последней фишки и трижды удачно бросить кости, чтобы выиграть все содержимое чаши.

Ход игры

Игру начинает любой игрок, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подошла ваша очередь, вы бросаете обе кости:

- Если выпадет 1, то вы кладете одну фишку в чашу.
- Если выпадет 6, то вы даете одну фишку своему соседу справа.

Если у вас осталась только одна фишка и вам выпали 1 и 6, то вы должны положить ее в чашу. Если у вас больше нет фишек, то вы временно выходите из игры и не имеете права бросать кость. Вы опять вступаете в игру, если получите фишку от одного из своих соседей.

Игра продолжается до тех пор, пока в обращении находится только одна фишка. В чашу ее класть нельзя.

Если у вас на руках последняя фишка, то вы можете попытаться выиграть все содержимое чаши. Бросайте обе кости три раза. Если выпадет 6, то фишку и кости вы должны передать своему соседу слева. Если ни в одном из трех бросков не выпадет 6, то вы получаете все фишки из чаши и выигрываете игру.

Варианты

«Инквизиционный костёр»

Цель игры переворачивается. Проигрывает тот игрок, у которого осталась последняя фишка. Если играют в пивной, то ему еще приходится платить за выпивку.

По традиции в эту игру играют на спичках. Каждый участник получает в начале игры по три спички. Вместо того, чтобы в ходе игры класть их в чашу, спички используют для того, чтобы на середине стола построить высокий инквизиционный костер. Участники, которые избавились от своих фишек, выходят из игры и уже могут ничего не бояться.

ЧИСТИЛЬЩИК

Количество игроков любое, оптимально 3-5

Инвентарь 1 кость

фишки (оптимально по 7 на участника)

Цель игры

Не остаться в конце игры со всеми фишками.

Ход игры

Игру начинает любой игрок, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете кость. Затем вы передаете вашему соседу слева фишки в соответствии с выпавшим числом. Если у вас больше нет необходимого количества фишек, то вы передаете только кость и ничего не платите. Если вам вышло правильное число, то вы можете отдать соседу все свои фишки. Вы выходите из игры и можете не опасаться проигрыша.

Игра продолжается до тех пор, пока останется только один игрок, у которого находятся все фишки. Этот игрок и будет проигравшим

Варианты

«Вариант 1»

Чтобы в игре в обращении находилось еще больше фишек, предварительно договариваются, что после 6 можно бросать еще раз.

«Вариант 2»

Для сокращения финальной фазы игры можно начинать с большего количества фишек, например, двенадцати, но условиться, что победителем является первый игрок, который избавится от всех своих фишек.

БАТРАК

Количество игроков	любое
Инвентарь	2 кости
	10 жетонов
	блокнот для записи результатов

Цель игры

Не остаться последним участником с жетонами.

Ход игры

Игру начинает любой игрок, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете обе кости и складываете полученный результат. Когда заканчивается один круг, то игрок, у которого выпал самый низкий результат, берет себе один жетон. При равной сумме очков участники повторяют бросок, чтобы определить окончательный результат.

Как только будут розданы все десять жетонов, цель игры меняется. Теперь игрок, у которого выпал максимальный результат, кладет один жетон на середину стола. Как только вы избавились от своего последнего жетона, вы выходите из игры и уже можете ничего не бояться. Проигравшим считается последний участник, у которого остались жетоны.

Варианты

«Вариант 1»

Можно повторить свой бросок, если вы недовольны выпавшим результатом.

«Вариант 2»

На первой стадии игры участник с наивысшими результатами получает жетон, а уже на второй стадии игрок с самым низким результатом теряет жетон. Победителем считается последний игрок, у которого еще остались жетоны.

ПОЧТАЛЬОН

Количество игроков	любое
Инвентарь	1 кость блокнот для записи результатов фишки (по 2 на участника)

Цель игры

На первой стадии не получить фишек, на второй – первым избавиться от всех фишек.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Здесь вы определяете ваш номер дома в трех следующих один за другим бросках костей в рамках одного круга. Игрок с самыми низкими результатами круг проигрывает и получает одну фишку. Он начинает следующий круг. Если несколько игроков имеют одинаковые результаты, то результат того, чья очередь была раньше, выше - другой игрок получает фишку.

Когда все фишки розданы, начинается вторая ступень. Теперь игрок с самыми *лучшими* результатами возвращает свои фишки. Тот, кто первым от них избавился, становится победителем. Если некоторым игрокам удалось на первой стадии не получить ни одной фишки, то они сразу становятся победителями.

ИГРЫ ГОНОК В КАТЕГОРИЯХ

ШЕСТЕРКИ

Количество игроков любое, оптимально 2-5
Инвентарь 1 кость
оценочная таблица

	Игрок 1	Игрок 2
x1		
x2		
x3		
x4		
x5		
x6		
ИТОГО		

Цель игры

Получить максимальное количество очков по сравнению с другими игроками, размещая высокие числа в соответствующих категориях.

Ход игры

Играют шесть кругов. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете кость и решаете, на какой из категорий вы будете зарабатывать очки. Умножьте число, выпавшее на вашей кости, на стоимость категории и внесите очки в соответствующее поле. Затем передайте кость следующему игроку.

В каждом круге вам нужно выбирать другую категорию. Через шесть кругов игра заканчивается - ведь таблица заполнена. Сложите результаты. Игру выигрывает участник с самым лучшим общим результатом.

Пример

Вам выпало 5, и вы выбрали четвертую категорию. Запишите 20 очков ($5 * 4 = 20$) в соответствующее поле.

Варианты

«Тото» («Десять на десять»)

Играют с десятью категориями, в которых представлены величины от 1 до 10.

«Мультего»

Вам потребуются две кости и блокнот, в котором вы обозначите одиннадцать категорий с 2 по 12. Начинает любой участник, а затем игра продолжается одиннадцать кругов по направлению часовой стрелки до тех пор, пока не будут заполнены все категории. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете обе кости и выбираете категорию, которая еще не заполнена. Умножаете ваш результат на стоимость категории и записываете количество очков в соответствующую клетку выбранной категории.

Можно дать каждому участнику собственную оценочную таблицу, и только один игрок будет бросать кости. Тогда результатами каждого броска будут пользоваться все игроки. Каждый выбирает в своей таблице свободную категорию, умножает выпавший результат на стоимость категории и записывает количество очков в соответствующую клеточку. В этом случае игроки не показывают свои таблицы соседям до тех пор, пока все участники не сделают свой выбор. В зависимости от выбора результаты будут различными. Победителем становится игрок с самым лучшим общим результатом.

«Рейнмастер»

Используются три кости, результаты бросков которых вы будете распределять по шести категориям стоимостью от 3 до 8.

Когда подойдет ваша очередь, вы бросаете все три кости и в каждом круге выбираете новую категорию. Затем вы умножаете полученную сумму на стоимость выбранной категории и записываете количество очков в соответствующую клетку таблицы. Через шесть кругов вы подсчитываете свои очки. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

КАТЕГО

Количество игроков 2-4
Инвентарь 2 кости
оценочная таблица

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Очки
Игрок 1												
Игрок 2												
Игрок 3												
Игрок 4												

Цель игры

Выиграть самые ценные категории, записывая в них более крупные суммы, чем другие участники.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете обе кости и решаете, в какую графу записать свою сумму. Затем вы передаете кости следующему игроку.

Оценочная таблица имеет 11 граф стоимостью от 2 до 12. В каждом круге вы должны выбирать другую графу. Игра заканчивается через одиннадцать кругов, когда все участники заполнили свои ряды в таблице. Игрок, набравший самую высокую сумму очков в своей графе, выигрывает. При ничьей графа не оценивается. Игрок, у которого в конце игры самый высокий результат, становится победителем.

Чтобы игра сохранила для вас прозрачность, вам следует зачеркивать все записи, которые перекрываются более высокими результатами. Когда все игроки внесли в графу очередную сумму, определите лучший результат. Затем зачеркните стоимость соответствующей графы, а в ее конце поставьте имя удачливого игрока.

Пример 1

Вам выпало 6-4, и вы записываете сумму в графу 8 таблицы.

Пример 2

Ст-ть	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Очки
Игрок 1			7	6			3		9		12	
Игрок 2			5	6	8		9				3	8
Игрок 3	4		8		7		8		10			4

Варианты

«Вариант 1»

Для более спокойного начала игры в первом круге каждый участник должен выбирать новую графу.

«Тото»

Используются только десять граф с величинами от 1 до 10, распределяется 55 очков.

КАМЕРУНСКИЙ СЧЕТЧИК

Количество игроков 2
Инвентарь 4 кости
оценочная таблица

Игрок 1				Игрок 2			
				11	2	11	
				9	3	9	
				7	4	7	
				5	5	5	
				3	6	3	
				1	7	1	
				3	8	3	
				5	9	5	
				7	10	7	
				9	11	9	
				11	12	11	

Цель игры

Выиграть самые ценные категории, записывая в них четыре подходящих результата прежде, чем это удастся вашему противнику.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем его сменяет другой. Когда наступает ваша очередь, вы бросаете все четыре кости. Затем делите кости на две пары и подсчитываете обе суммы. Отметьте в обеих соответствующих категориях по одному полю на вашей стороне таблицы и передайте кости своему противнику.

Каждая категория оценивается между 1 и 11 очками. Если вам удастся отметить все четыре поля одной категории, прежде чем это сделает ваш противник, то данную категорию вы выигрываете. Обведите кружочком стоимость категории на вашей стороне и вычеркните ее на стороне противника, а также сумму в середине категории. Если в дальнейшем ходе игры будет образована комбинация с этой суммой, то она не засчитывается.

Игра заканчивается, когда все очки распределены. Сложите свои обведенные кружочком очки. Победителем становится игрок с лучшим общим результатом. Иногда на счет победителя записывают разницу между обоими результатами.

Пример

Вам выпало 1-3-4-6. Вы комбинируете 1-3 и 4-6 и отмечаете категории 4 и 10 или выбираете 1-4 и 3-6 для категорий 5 и 9, или же 1-6 и 3-4 для двух полей категории 7.

Варианты

«Плавный подсчёт»

Распределение стоимости 6-5-4-3-2-1-2-3-4-5-6. Тогда в игре всего 41 очко, и чтобы выиграть, вам необходимо набрать не менее 21 очка.

«Силовая игра»

Количество требуемых записей в категории зависит от ожидаемой частоты различных сумм.

A 12x12 grid with a diamond-shaped pattern of cells. The central vertical column contains numbers 2 through 12. The grid is symmetric about the center.

A 12x12 grid with a diamond-shaped pattern of cells. The central vertical column contains numbers 2 through 12. The grid is symmetric about the center.

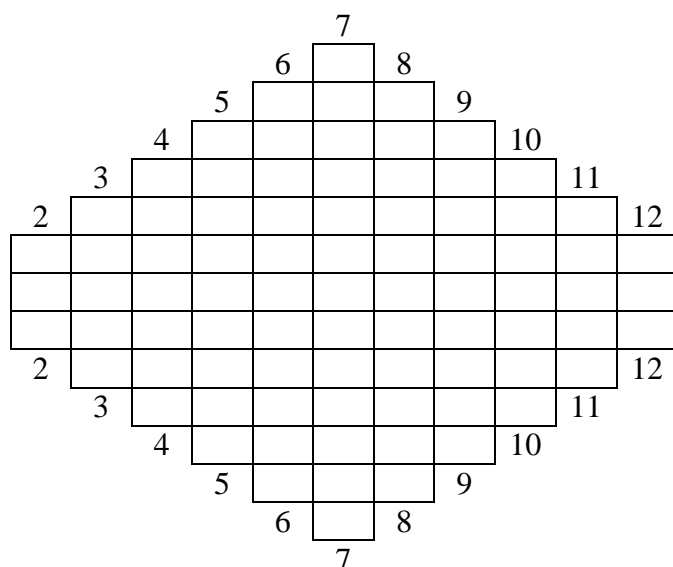
Can't Stop / Roll Or Don't

Инвентарь

4 КОСТИ

3 маркера

план игры



Первым занять три любые колонки.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает все четыре кости и формирует из них две пары. Сумма очков каждой пары костей обозначает номер колонки, в которую участник может поставить маркер. При первом броске должны быть использованы суммы очков обеих пар костей, в дальнейшем разрешается использовать сумму очков только одной пары, если в колонке, соответствующей другой сумме, маркер отсутствует.

В течение своего хода участник может бросать кости неограниченное число раз, при условии, что после каждого броска он может передвинуть хотя бы один маркер. Маркер передвигается на одну клетку вверх, если сумма очков пары костей соответствует номеру данной колонки.

Если после очередного броска участник не имеет возможности передвинуть либо установить маркер, то он теряет всё, чего добился на данном ходу: маркеры снимаются с плана игры и передаются следующему участнику.

Если участник после очередного передвижения маркеров решает прекратить ход, то маркеры снимаются с плана игры, а на их место устанавливаются фишки игрока. Последующие передвижения маркеров при ходе этого игрока в данных колонках начинаются с зафиксированных фишками мест.

Фишки соперника не являются препятствием для размещения ваших фишек в тех же клетках.

Если игрок занимает верхнюю клетку в колонке и его ход не завершается потерей результата, то участник ставит фишку на номер колонки, занимая её, после чего

дальнейшая игра в данной колонке не производится, маркеры и фишки в ней размещать запрещается.

Победителем становится участник, первым занявший три колонки.

Пример

Участник выбросил 2-3-4-5. Он может выставить маркеры в колонки 5 и 9, либо в 6 и 8, либо выставить маркер в колонку 7, после чего передвинуть его на одну клетку вверх.

Варианты

«Вариант 1»

Для победы нужно занять четыре колонки при игре втроём и пять колонок при игре вдвоём.

«Вариант 2»

Участник должен как можно быстрее выставить свои маркеры на поле. Если при первом броске он может выставить два маркера, то обязан это сделать, даже если может образовать две пары с одинаковой суммой очков. Точно также он обязан выставить при первой же возможности третий маркер.

«Вариант 3»

Участник не может принять решение прекратить ход, пока маркер находится в клетке, занятой фишкой другого участника.

НА ЗЕМЛЕ, В НЕБЕ И В МОРЕ

Land, Air and Sea

Количество игроков 2
Инвентарь 1 кость
 план игры

	ЗАПАД	против	ВОСТОК
ЗЕМЛЯ	<u> </u> х <u> </u> = <u> </u>		<u> </u> х <u> </u> = <u> </u>
НЕБО	<u> </u> х <u> </u> = <u> </u>		<u> </u> х <u> </u> = <u> </u>
МОРЕ	<u> </u> х <u> </u> = <u> </u>		<u> </u> х <u> </u> = <u> </u>

Цель игры

Контролировать два из трех театров военных действий (ТВД) для победы в войне.

Ход игры

В игре три ТВД: земля, небо и море.

У каждого игрока на плане игры есть две ячейки, относящихся к каждому из ТВД. Игрок в свой ход бросает кость и записывает выпавшее число в любую свободную ячейку, включая ячейки оппонента.

Числа в двух ячейках каждого ТВД перемножаются. Полученное число – сила игрока на данном ТВД. После шести бросков с каждой стороны подсчитываются итоги противостояния. Игрок с большей силой считается контролирующим данный ТВД. Игрок, контролирующий в конце игры два из трех ТВД считается победителем.

БОЛЬШИЕ СКАЧКИ

The Great Races

Количество игроков 2-4
Инвентарь 4 кости
план игры

Гонка	Дорожки гонки
-------	---------------

2				

3					

4						

5							

6								

7								

8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

9							

10						

11					

12				

Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Очки
---------	---------	---------	---------	------

				10/6
--	--	--	--	------

				9/5
--	--	--	--	-----

				8/4
--	--	--	--	-----

				7/4
--	--	--	--	-----

				6/3
--	--	--	--	-----

				5/3
--	--	--	--	-----

				6/3
--	--	--	--	-----

				7/4
--	--	--	--	-----

				8/4
--	--	--	--	-----

				9/5
--	--	--	--	-----

				10/6
--	--	--	--	------

--	--	--	--	--

Цель игры

Набрать наибольшее число очков, занимая первое, либо второе место в каждой из гонок со 2 по 12.

Ход игры

Игроки бросают кости, чтобы определить очередность ходов. Игрок с наибольшей суммой становится первым, со второй суммой – вторым и т.д. Первому игроку достаётся самая верхняя дорожка в каждой гонке, второму – расположенная ниже и т.д.

Первый игрок начинает игру, бросая все четыре кости сразу. Затем он их делит на две пары так, как посчитает нужным. Сумму очков каждой пары он отмечает на своей дорожке в гонке, номер которой соответствует сумме очков пары, зачёркивая квадрат, расположенный наиболее близко к началу дорожки. Если игрок в очередной ход не может отметить сумму очков одной или обеих пар, то неотмеченная сумма пропадает и при последующих ходах не используется.

Игрок, первым зачеркнувший последний квадрат на дорожке гонки, считается выигравшим эту гонку, получая положенное за победу количество очков, указанное в графе очки. При этом, если кто-либо из соперников в этой гонке успел «выйти на финишную прямую» (начал зачёркивать затемнённые квадраты на своей дорожке), то он получает очки, положенные за второе место. Если таких соперников более одного, то очки за второе место получает:

- успевший продвинуться дальше (зачеркнувший больше затемнённых квадратов).
- Начавший игру позже

Когда определены победители всех гонок, подсчитывается число набранных очков. Игрок, набравший больше всех является победителем. В случае равенства по набранным очкам, победителем является игрок, начавший игру позже.

Пример

Игрок выбросил 2-3-5-6. Он может отметить одно поле в гонке 5 (2+3) и одно поле в гонке 11 (5+6). Либо он может отметить одно поле в гонке 7 (2+5) и одно – в гонке 9 (3+6). Либо он может отметить два поля в гонке 8 (2+6 и 3+5).

ЧЁТ/НЕЧЕТ

Odd/Even / Tug of War

Количество игроков 2
Инвентарь 3 кости
фишка
план игры

Чёт							*							Нечет
-----	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	-------

Цель игры

Передвинуть фишку на своё домашнее поле.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем это делает тот, на чьей половине поля находится фишка.

В первый ход участник бросает две кости. Если сумма значений на костях является чётным числом, то фишка передвигается на одну клетку в сторону чётного домашнего поля, если нечётным, то в сторону нечётного.

Во второй и последующий ходы участник, на чьей половине поля находится фишка, при выпадении суммы, заставляющей фишку двигаться к домашнему полю соперника, имеет право бросить третью кость, чтобы попытаться изменить сумму очков на выгодную для себя. При этом считается сумма на всех трёх костях.

Участник, после очередного хода которого фишка оказалась на его домашнем поле, выигрывает.

Пример

Фишка находится на «чётной» половине поля. Участник выбрасывает 3-5, что даёт в сумме 8 очков, благодаря чему участник передвигает фишку на одну клетку в сторону своего домашнего поля. Затем участник продолжает. Он выбрасывает 2-5, что даёт в сумме 7 очков. После этого участник бросает третью кость, на которой выпадает 5. В сумме это даёт 12 очков, благодаря чему участник снова передвигает фишку на одну клетку в сторону своего домашнего поля.

БРОСАЙ И СЧИТАЙ

Roll and Tally

Количество игроков 2
Инвентарь 1 кость
план игры

1					
2					
3					
4					
5					
6					

Цель игры

Первым зачеркнуть любой ряд на своём плане игры.

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В свой ход участник бросает кость и зачёркивает на плане игры пустую клетку в ряду, соответствующем выпавшему числу.

Игрок, первым вычеркнувший на своём плане игры все пять клеток в любом из рядов, является победителем.

Варианты

«Вариант 1»

Используется один общий план игры для обоих участников.

«Вариант 2»

Используется один общий план игры для обоих участников. Одновременно бросается две кости, игрок зачёркивает любой из выпавших номеров по своему выбору.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ НОМЕРА

Sequencing Numbers

Количество любое, оптимально 2-6

игроков

Инвентарь 2 кости
 карандаш
 план игры

Наименьшее число						Наибольшее число

Цель игры

Стать первым участником, заполнившим план игры.

Ход игры

В свой ход участник бросает обе кости и комбинирует из них двузначное число, в котором каждой из цифр соответствует значение одной из костей. Затем, получившееся число он вписывает в любое свободное место на плане игры с одним условием – все числа должны быть расставлены строго в порядке возрастания. Если участник не может разместить полученное число на плане игры, то он пропускает ход.

Побеждает участник, первым закрывший все ячейки на своем плане игры.

Пример

Участник выбросил 2-4. Из этих костей он может получить либо число 24, либо число 42, которое он должен затем вписать, при возможности, в план игры.

ЗАПОЛНИ ДЕСЯТУЮ

Ten Frame Fill Up

Количество игроков 2-4
Инвентарь 1 кость
40 фишек
маркеры
план игры

Линия	Ячейка									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										

Цель игры

Получить наибольшее число маркеров.

Ход игры

Перед началом игры положите маркеры в десятую ячейку на каждой линии.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает кость, после чего выкладывает в любую линию, начиная с первой свободной ячейки, непрерывный ряд из фишек в количестве, равном значению, выпавшему на кости. При этом:

- Все фишки должны быть выложены только в одну выбранную линию
- Участник не может выложить фишки в линию, если после его хода количество фишек в линии превысит десять.

Если участник не может выложить фишки по данным правилам, но не выкладывает ничего.

Участник, выложивший фишку в десятую ячейку линии, забирает лежащий на ней маркер, после чего снимает все фишки с данной линии, кладёт в десятую ячейку новый маркер и передаёт кость следующему участнику.

Игра завершается после розыгрыша заранее условленного количества маркеров. Победителем становится участник, получивший наибольшее количество маркеров.

Варианты

«Вариант 1»

Участник может положить новый маркер в любую ячейку на освободившейся линии по своему выбору.

«Вариант 2»

Игра идёт без маркеров. Участник, положивший фишку в десятую ячейку, забирает эту фишку себе, после чего целью в данной линии становится девятая ячейка, после её заполнения – восьмая и так далее. Выигрывает участник, завоевавший наибольшее число фишек.

«Вариант 3»

Игра идёт, как в варианте 2, но участник получает не фишки, а победные очки, равные номеру последней заполненной им ячейки.

КЕЛЬТИС НА КУБИКАХ

Keltis: Das Würfelspiel

Количество игроков 2-4, оптимально 3

Инвентарь 5 костей

5 фишек своего цвета у каждого игрока

план игры

10						
7	6				6	
6		6	↑	R		
3	↑				6	
2		↑		6		
1		R	6		↑	
-2	6		R	↑		
-3						
-4						
	1	2	3	4	5	6

Из истории игры

Кубиковая модификация 2012 года кельтской серии игр (в США – «Потерянные города») Райнера Книции. В оригинале используются кубики с изображениями кельтских рун на пяти гранях и камня желаний на шестой.

Цель игры

Получить наибольшее количество очков.

Ход игры

Перед началом игры все фишки игроков находятся у них на руках. Одна из фишек предназначена для перемещения по дорожке с номером 6, остальные – для перемещения по любым четырём из пяти дорожек.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает все пять костей, после чего имеет право на один переброс любого количества костей.

Если на двух или более костях выпало значение 6, то участник передвигает фишку, расположенную на дорожке 6, на одну клетку вперёд.

Затем участник выбирает одно любое из значений и передвигает фишку, расположенную на дорожке, соответствующей данному значению, на количество клеток, равное количеству костей, выпавших данным значением. Если фишка участника ещё не размещена на данной дорожке, то первым передвижением считается её размещение на самой нижней клетке. При этом:

- Выпавшее значение должно быть использовано полностью, за исключением ситуации, когда фишка игрока достигла последнего ряда. В этом случае оставшиеся кости с данным значением можно не использовать.
- Если фишка участника достигла последнего ряда, то при дальнейших бросках значения, соответствующие данной дорожке, данным участником не используются.
- Участник имеет право разместить на одной дорожке не более одной фишки.
- На одной клетке могут одновременно находиться фишки разных участников

Участник имеет право спасовать и отказаться от перемещения фишки либо её выкладывания в новый ряд в данный ход.

После перемещения участник использует бонусы, если перемещаемая фишка остановилась на клетке, отмеченной специальным значком:

- 6 – участник передвигает свою фишку на дорожке 6 на одну клетку вперёд
- ↑ - участник имеет право переместить любую фишку на одну клетку вперёд, либо выложить фишку в ещё не занятый им ряд с 1 по 5 на нижнюю клетку. Если в ходе указанного перемещения фишка участника попадает на клетку с бонусом, он тут же используется
- R – участник получает право на дополнительный ход

Игра заканчивается сразу же, как только на дорожках с 1 по 5 в конечной зоне (затемнённые ряды 6, 7, 10) окажутся:

- 5 фишек при игре 2 участников
- 7 фишек при игре 3 участников
- 8 фишек при игре 4 участников
- все 4 фишки одного участника

При этом, если в момент окончания игры фишка оказывается на клетке с бонусом, то бонус не используется.

Участники получают очки в соответствии с ценностью клеток, на которых находятся их фишки. Победителем становится участник, набравший наибольшее количество очков. Если количество очков у двух и более участников окажется равным, то игра считается закончившейся вничью.

Варианты

«Продвинутый»

Используется план игры с перечёркнутыми полями. Участник не имеет право перемещать фишку на данные поля.

10						
7	6					
6		6		↑		
3				6	↑	
2		↑			6	
1		R	6		6	
-2	↑		R			
-3	6					
-4			↑			
	1	2	3	4	5	6

ИГРЫ НА ЛУЧШУЮ КОМБИНАЦИЮ

БАРБУДИ

Барбут / Барбот / Байбуфт / Barbooth / Barbudi

Количество игроков	2
Инвентарь	2 кости фишки

Из истории игры

Описана у John Scarne “Scarne on Dice”. Любимая игра представителей греческой и еврейской диаспор Канады и крупных городов США (Детройт, Чикаго, Нью-Йорк).

Цель игры

Выиграть фишки соперника

Ход игры

Оба участника делают одинаковые ставки. Один игрок начинает и бросает обе кости:

- Если игроку выпадает 6-6, 5-6, 5-5, или 4-4, то он выигрывает.
- Если игроку выпадает 1-1, 1-2, 2-2, или 3-3, то он проигрывает.

Если ему выпадает какая-нибудь другая комбинация, то это значения не имеет, и игру продолжает другой участник. Игроки до тех пор передают друг другу кости, пока не выпадет соответствующая комбинация. Победитель забирает обе ставки.

Пример

Первому игроку выпало 3-5, результата нет. Второй игрок бросает 2-2 и проигрывает.

Варианты

«Семейный Барбуди»

Количество игроков – любое, оптимально 4-6 человек. Каждый игрок получает в начале игры по пять фишек. Начинает любой участник. Он выбирает себе партнера, с которым собирается сыграть партию в «Барбуди». Проигравший отдает победителю одну фишку, а вторую фишку выводит из игры. Победитель выбирает другого партнера. При этом он не должен повторно выбирать уже проигравшего, если еще есть другие игроки.

Если игрок лишился всех своих фишек, он выбывает из игры. Остальные участники продолжают игру до тех пор, пока останется один игрок. Именно он и становится победителем.

МЕХИКО

Mexico

Количество игроков любое, оптимально 4-6
Инвентарь 2 кости
своя кость у игроков для подсчёта очков

Цель игры

Не получать низких результатов и остаться последним в игре.

Ход игры

В начале игры каждый участник кладет перед собой свою специальную кость числом шесть вверх. Игра продолжается несколько кругов. Начинает любой игрок, а затем игра продолжается по часовой стрелке. В последующих кругах начинающий игру меняется в том направлении, в котором вы играете.

Когда подошла ваша очередь, вы бросаете обе кости. Вы или соглашаетесь с результатом, или бросаете кости еще раз. Если же вы недовольны и своим вторым броском, то можете бросить кости третий раз, но потом уже наступает очередь следующего игрока.

Итак, ваша цель добиться наивысшего результата в соответствии со следующим порядком:

- Мехико. Комбинация 1-2 является самым высоким вероятным результатом.
- Дубли. Вторым по величине результатом является любой дубль, причем 6-6 считается высшей парой, а 1-1 самой низшей.
- Числа. Любые различные числа, кроме 2-1, образуют самую низкую комбинацию. В этих комбинациях сначала называют большее число, а затем меньшее, например, самая высокая комбинация 6-5, а самая низкая 3-1.

Круг заканчивается после того, как каждый участник один раз начинал игру. Игрок, у которого самый низкий результат, теряет 1 очко и изменяет число на своей личной кости или делает запись в блокноте. Если низкий результат у нескольких участников, то по 1 очку теряет каждый из них. Если в течение одного круга «Мехико» выпадает хотя бы один раз, то все игроки с низкими результатами проигрывают по 2 очка.

Когда игрок достиг нулевого положения, он выбывает из игры. Игра заканчивается, если остался только один участник, который и становится победителем. Если в одном круге из игры одновременно выходят все игроки, то победителя нет.

Пример

При первом броске у вас выпало 5-4 вы бросаете еще раз и получаете 1—1. Вы соглашаетесь с результатом и передаете кости своему соседу.

Варианты

«Вариант 1»

Списывать начинают с 10 очков.

«Вариант 2»

Никто не может бросать кости больше участника, начинающего игру.

«Вариант 3»

Учитывается результат лучшего из трех бросков.

«Презерватив» («Scumbag») – пивной вариант

Имеющий низшую комбинацию в круге обязан выпить кружку пива. Проигравший в предыдущем круге начинает новый круг.

Старшинство комбинаций:

Комбинация	Название
1-1	Змеиный глаз
6-6	Дубли
5-5	

4-4	
3-3	
2-2	
х-х	Числа. Сначала называют большее число, а затем меньшее. Самая высокая комбинация 6-5, а самая низкая 4-1
3-2	Презерватив. Выбросивший данную комбинацию немедленно выпивает кружку пива, после чего имеет ещё 3 броска для установления комбинации.
2-1	Двадцать одно. Двойная порция выпивки для выбросившего низшую комбинацию.

«*Mexicans*»

Первый участник имеет право сделать три броска, остальные – число бросков, равное количеству бросков, использованному первым участником. При перебросе костей участник может оставить 1 или 2 и перебросить только одну кость. При втором перебросе он имеет право оставить 1 или 2, выпавшую при первом перебросе, и также перебросить лишь одну кость.

Игра идёт на очки: комбинация 2-1 стоит 1000 очков, дубли равны номиналу, умноженному на 100 очков, остальные комбинации равны двузначному числу, образованному выпавшими значениями.

ЛОШАДИ

Покер с костями / Horses / Poker Dice

Количество игроков	любое, оптимально 3-5
Инвентарь	5 костей фишки из расчёта по 3 на участника

Цель игры

Добиться наивысшей покерной комбинации и первым выиграть три круга.

Ход игры

Игра проходит в несколько кругов. Начинает любой игрок, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Один игрок начинает и бросает все пять костей. Он может удовлетвориться результатом или бросить еще раз любое количество костей, чтобы улучшить свой конечный результат. Все прочие игроки действуют таким же образом.

Цель игры — создать самую высокую покерную комбинацию.

Покерные комбинации:

- «Пятерка». На всех пяти костях одно и то же число, например, 5-5-5-5-5.
- «Четверка». На четырех костях одно и то же число, например, 1-2-2-2-2.
- «Полный дом». На трех - пяти костях одно и то же число и один дубль, например, 1-1-6-6-6.
- «Улица». Пять следующих друг за другом чисел, например, 1-2-3-4-5 или 2-3-4-5-6.
- «Тройка». На трех костях выпали одинаковые числа, например, 2-2-2-4-5.
- «Две пары». Например, 1-1-3-4-4.
- «Одна пара». На двух костях выпали одинаковых числа, например, 2-2-3-5-6.

До начала игры необходимо уточнить, считаются ли очки на костях обычным способом или сначала идут тузы (единицы), а уже за ними 6, 5, 4, 3 и 2. Оба метода подсчета очков применяются при покерных комбинациях.

Также, составить «улицу» труднее, чем «полный дом». Поэтому заранее договариваются, что «улица» по рангу выше, чем «полный дом». Вы это должны выяснить до начала игры.

Если несколькими игрокам выпадет комбинация одинакового уровня, то выигрывает комбинация, имеющая в своем составе более высокое число. При этом кости, которые не имеют отношения к комбинации, не считаются. Если сравниваются между собой два «полных дома», то засчитываются тройки; если они одинаковые, то считают в обоих «полных домах» пары. Если приходится сравнивать две пары с двумя другими парами, то побеждает высшая пара; более низкие пары учитываются в том случае, если более высокие пары одинаковые. Во всех других случаях объявляется ничья.

Тот, кто составит наивысшую покерную комбинацию, выигрывает круг и получает фишку. Этот игрок начинает и следующий круг. (Иногда начинающие игру меняются по часовой стрелке.)

В случае ничьей участники для определения победителя играют решающий круг. Если ни у одного из игроков не получилась действительная покерная комбинация, то круг повторяется. Победителем становится тот, кто первым выиграет три фишки.

Пример 1

Комбинация 4-4-4-4-3 побивает 2-2-2-2-6. Но при 2-2-2-2-6 и 2-2-2-2-4 отмечается ничья. Комбинация 5-5-5-2-2 выигрывает у 3-3-3-6-6, однако эта комбинация выше по сравнению с комбинацией 3-3-3-5-5.

Пример 2

Вам выпало 1-2-4-4-5. Вы оставляете себе обе четверки и бросаете снова. При втором броске вам выпадает 2-3-4. Таким образом, вы имеете «тройку» четверок.

Варианты

«Вариант 1»

Максимальное количество костей, которые можно бросать повторно, составляет три.

«Вариант 2»

Каждому игроку разрешается бросить три раза, но только обязательно все пять костей.

«Вариант 3»

Единицы являются джокерами и могут заменить любую кость.

«Пивной»

Целью игры является не остаться с самой низкой комбинацией. Каждый игрок начинает с тремя фишками. Проигрывает тот, кто первым лишится всех фишек.

«Цалеманн и сыновья»

Все игроки получают по несколько фишек. До начала следующего круга каждый участник кладет одну фишку на середину стола. У вас есть возможность повышать свою ставку. Если вы хотите это сделать, назовите только желаемое количество фишек и положите их в чашу. Повышать ставку вы можете до или после вашего первого броска или когда ваш результат уже определился. Но делать это вы можете только один раз за круг. Кроме того, ваша ставка ограничивается действительным количеством фишек в чаше.

Если вы объявляете о повышении своей ставки, то другие игроки имеют две возможности:

- Выйти из игры.
- Остаться в игре, заплатив такую же сумму.

Когда круг завершился, то сравниваются результаты участников, оставшихся в игре. Игрок, у которого имеется высшая покерная комбинация, становится победителем и забирает все фишки из чаши.

«Индийские кости» («Indian Dice»)

Сначала вы бросаете все пять костей. Затем вы можете бросать второй раз опять все пять костей или только некоторые из них. Вам разрешается брать кости, которые вы уже отложили в сторону. Однако если игрок, начинающий игру, бросает меньшее число раз, то число ваших бросков также ограничено.

Цель игры - создать высокую покерную комбинацию. Все единицы становятся джокерами и могут заменить любое число. Таким образом, становится значительно легче создавать высокие комбинации. Однако, «улицы» не засчитываются.

Тот, кто составит наивысшую покерную комбинацию, выигрывает круг и получает фишку. Этот игрок начинает и следующий круг. В общей сложности играют два круга. Оба финалиста выступают друг против друга в заключительном круге, чтобы определить окончательного победителя.

«Дикие двойки» («Deuces Wild»)

Двойки являются джокерами и могут заменить любую кость.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ОВЕЦ

Pursuing Sheep / Kon Min Yeung

Количество игроков любое
Инвентарь 6 костей
 Фишки

Из истории игры

Традиционная китайская игра, играемая, как правило, на низкие ставки либо на определение оплачивающего еду.

Цель игры

Выиграть ставки у других игроков, получив наивысшую комбинацию.

Ход игры

Перед началом раунда каждый игрок кладёт перед собой по одной фишке.

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подошла ваша очередь, вы бросаете все шесть костей и смотрите выпавшую комбинацию. Ваша цель - получить одну из зачетных комбинаций.

Зачетные комбинации в порядке убывания рангов:

Комбинация	Название
6-6-6-6-6-6	Tai Min Yeung (Большая овца)
5-5-5-5-5-5	Min Yeung Kung (Бараны)
4-4-4-4-4-4	
3-3-3-3-3-3	
2-2-2-2-2-2	
1-1-1-1-1-1	
Любая тройка и 6-6-5	Min Yeung Na (Овцы)
Любая тройка и любые три другие кости	Пастух

Комбинация «Пастух» упорядочивается по старшинству «троек», от старшей к младшей, в случае равенства старшинства «троек» - по общей сумме остальных трех костей.

Если вы выбросили «Большую овцу» или «Баранов», то вы сразу выигрывает все ставки.

Если же вы выбросили иную комбинацию, то она сравнивается с комбинацией предыдущего участника. Тот, чья комбинация окажется выше, забирает себе ставку проигравшего и остается в игре.

ЧЕТЫРЕ ДВАДЦАТЬ ОДИН

Four Twenty-One

Количество игроков любое, оптимально 4-6

Инвентарь 3 кости
фишки

Цель игры

Выиграть наибольшее количество фишек по итогам десяти кругов игры.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход вы бросаете все три кости. Затем вы или соглашаетесь с результатом, или бросаете все три кости еще раз, фиксируете выпавшую комбинацию и передаете кости следующему игроку. При этом, никто не может кидать кости большее число раз, чем игрок, открывавший круг.

Целью бросков является добиться наивысшей комбинации в соответствии со следующим старшинством:

Комбинация	Название
4-2-1	Четыре-двадцать один, с первого броска (натуральная)
4-2-1	Четыре-двадцать один, со второго броска
6-6-6	Дубли
5-5-5	
4-4-4	
3-3-3	
2-2-2	
1-1-1	
X-X-Y	Пара с «пекарем». Ранжируется по старшинству пар, затем – по старшинству одиночных костей.
x-x-x	Высший номер. Ранжируется по старшинству костей.

В конце круга игроки сравнивают комбинации. Игрок с наивысшей комбинацией выигрывает, получает фишку и начинает следующий круг.

Выигравший наибольшее число фишек по результатам десяти кругов является победителем игры.

ЗАСТЕНЧИВОСТЬ

Blates

Количество игроков любое, оптимально 2-6

Инвентарь 2 кости
 1 фишка

Цель игры

Выиграть два раунда подряд, набирая в каждом раунде минимальное число очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем начинает победитель предыдущего раунда. В свой ход игрок бросает обе кости и суммирует выпавшие на них значения, после чего передаёт кости следующему игроку.

В конце раунда побеждает игрок, имеющий наименьшее число очков, либо одну из специальных комбинаций. В том случае, если двое и больше игроков имеют одинаковое число очков, либо одинаковую лучшую специальную комбинацию, то они перебрасывают кости, чтобы определить, кто из них будет являться победителем данного раунда.

Игрок, победивший в раунде, получает фишку и начинает следующий раунд.

Победитель двух раундов подряд является победителем игры.

Специальные комбинации:

Комбинация	Название	Примечание
4-4	Blates	Лучшая комбинация в игре, автоматическая победа в игре, вне зависимости от того, имеет ли игрок на руках фишку
3-5	Gentleman's Eight	Лучшая комбинация, за исключением Blates, выбросивший её считается набравшим 1 очко в раунде
2-6	Pauper's Eight	Худшая комбинация в игре. Выбросивший её считается набравшим 13 очков в раунде.

СИНГАПУР

Singapore / Shanghai

Количество игроков	2-4
Инвентарь	5 костей фишки

Цель игры

Выбрасывая комбинации лучше, чем предшествующие игроки, остаться последним игроком и выиграть все фишки.

Ход игры

Перед началом игры все участники делают равные ставки.

Начинает игру любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает все пять костей и фиксирует выпавшую комбинацию.

Комбинации по старшинству:

- «Пятерка». На всех пяти костях одно и то же число, например, 5-5-5-5-5.
- «Четверка». На четырех костях одно и то же число, например, 1-2-2-2-2.
- «Полный дом». На трех - пяти костях одно и то же число и один дубль, например, 1-1-6-6-6.
- «Улица». Пять следующих друг за другом чисел, например, 1-2-3-4-5 или 2-3-4-5-6.
- «Тройка». На трех костях выпали одинаковые числа, например, 2-2-2-4-5.
- «Две пары». Например, 1-1-3-4-4.
- «Одна пара». На двух костях выпали одинаковых числа, например, 2-2-3-5-6.

Кроме того, в данной игре для определения старшинства учитываются также кости, не входящие в саму комбинацию.

Второй участник перебрасывает любое количество костей, стремясь получить более высокую комбинацию. Если ему это не удаётся, то он выбывает из дальнейшей игры и не участвует в следующем раунде. Если ему это удаётся, то ход переходит к следующему участнику и так далее, пока кто-то из игроков не сможет выбросить комбинацию более высокую, чем предыдущий. Этот игрок выбывает, остальные доставляют в банк по ещё одной ставке и начинают следующий раунд игры.

Игра продолжается до тех пор, пока в последнем раунде не останутся двое игроков, которые и разыграют между собой, кто выиграет последний раунд и заберёт банк.

Если после очередного броска игрок получил комбинацию «пятерка» любых значений, кроме шестёрок, то у следующего игрока есть три броска, чтобы выбросить «пятерку», состоящую из костей более высокого значения.

Если после очередного броска игрок получил комбинацию «пятерка» шестёрок, то у следующего игрока есть два броска, чтобы также выбросить «пятерку» шестёрок и одержать таким образом победу.

Пример

Комбинация 1-1-1-4-2 считается более высокой, чем 1-1-1-3-2.

ЧИКАГО

Ле Занзи

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	3 кости фишки из расчёта по 2 на участника

Цель игры

На первой стадии получить как можно меньше фишек и быть первым игроком, который на второй стадии избавится от всех своих фишек.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Начинающий игру может бросать кости до трех раз. Он начинает с того, что бросает все три кости. После каждого броска он откладывает в сторону любое количество костей, а оставшиеся кости бросает снова. Он может повторно бросить и все три кости. Если же игрок отложил одну кость, то бросать ее снова он не имеет права. Когда начинающий игру передает кости следующему участнику, он сообщает свой результат и количество бросков:

- Каждая единица приносит 100 очков.
- Каждая шестерка приносит 60 очков.
- Любое другое число приносит его номинал.

Другие игроки действуют таким же образом, однако они не могут сделать больше бросков, чем начинающий игру.

Игрок с самым низким результатом этот круг проигрывает, получает один фишку и открывает следующий круг. (Иногда начинающие игру меняются по часовой стрелке).

Если у нескольких игроков в одном круге оказался одинаковый результат, то лучшим считается тот, кто этого результата добился раньше, а другому приходится брать фишку.

Как только розданы все фишки, игра вступает в свою вторую стадию. Теперь участник, у которого выпал максимальный результат, кладет одну фишку на середину стола. Победителем считается тот, кому первым удалось избавиться от всех своих фишек. Если некоторым игрокам удалось не получить ни одной фишки на первой стадии игры, то они сразу становятся победителями.

Пример

Вы начинаете игру и бросаете два раза 1-3-6. Вы объявляете «163 и два».

Варианты

«Вариант 1»

При выпадении двух шестерок, принято одну из них шестерок превращать в единицу. При выпадении трех шестерок, в единицу превращаются две.

«Вариант 2»

Три любых одинаковых числа, кроме 1-1-1, оцениваются в 250 очков. За 1-1-1 вы, конечно, получаете 300 очков, что является наивысшим результатом.

«Вариант 3»

Участник, открывающий игру, не ограничивается только тремя бросками, а может бросать сколько угодно раз.

«Пивной»

Игра заканчивается, если фишки остались только у одного игрока, который считается проигравшим и оплачивает выпивку. В этой версии начинающий имеет право объявить после своего первого броска, играется ли круг на повышение или на понижение. При игре на понижение единица считается 1 очком, шесть - 6, а игрок, получивший самый высокий результат, круг проигрывает.

«Упрощённый»

Не существует отдельных кругов, а играют просто по очереди. Результаты игры записываются в блокнот и постоянно складываются. Победителем станет тот, кто первым наберет 1000 очков или более.

«Занзибар» («Zanzibar»)

Каждый игрок начинает игру с 20 фишками (при игре вдвоем – с 15). Игрок, имеющий в очередном круге игры наименьшую комбинацию, получает от всех остальных игроков условленное количество фишек. Количество фишек, получаемых проигравшим, определяется в зависимости от наивысшей комбинации, выпавшей в данном круге.

Старшинство комбинаций:

Комбинация	Наименование	Кол-во фишек, получаемое проигравшим
4-5-6	Занзибар	4
1-1-1	Дубли	3
2-2-2		
3-3-3		
4-4-4		
5-5-5		
6-6-6		
1-2-3	Малый Занзибар	2
1 – 100 очков 6 – 60 очков 2,3,4,5 - номинал	Сумма трех	1

TSCHIGG

Tschigg / Bayerisches Chikago

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	3 кости фишки (на одну меньше удвоенного количества участников)

Из истории игры

Швейцарский усложнённый вариант игры «Чикаго», играемый, как правило, в пабах, чтобы определить, кто будет оплачивать выпивку. Однако, проводятся чемпионаты мира.

Цель игры

Не остаться последним игроком с фишками.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход первый участник бросает все три кости. Далее он либо фиксирует результат и цель для следующих участников, либо перебрасывает одну или несколько костей по следующим правилам:

- Общее количество перебросов – не более двух.
- Участник имеет право оставить на столе кости, выпавшие значениями 1 или 6.
- При втором перебросе можно перебрасывать кости, не перебрасывавшиеся при первом перебросе.
- Если при самом первом броске на каких-либо двух костях выпало 6, либо после первого переброса на обеих переброшенных костях выпало 6, то участник имеет право перевернуть одну из этих костей на значение 1. Вторую кость он при этом обязан перебросить.

По результатам бросков первый участник устанавливает свою итоговую сумму очков, а также определяет, должны следующие участники набрать результат выше или ниже данной суммы.

- Выпавшая единица считается за 1 или за 100.
- Выпавшая шестёрка считается за 6, если в комбинации отсутствует единица.
- Выпавшая шестёрка считается за 6 либо 60, если в комбинации присутствует единица: если участник решает, что единица стоит 100, то шестёрка стоит 60, если участник решает, что единица стоит 1, то шестёрка стоит 6.
- Если выпало две единицы либо две шестёрки, участник должен назначить им одинаковую стоимость.
- Стоимость значений 2, 3, 4, 5 равна номиналу.
- Если выпало три единицы, то это считается комбинацией Tschigg и стоит 300 очков. В этом случае, если в игре находится более двух участников, участник, выбросивший комбинацию, сразу выбывает из дальнейшего розыгрыша. Если осталось двое участников, то последний может переиграть выбросившего Tschigg, также выбросив Tschigg.

Второй и последующий участники стараются выбросить комбинацию, дающую в сумме меньше или больше очков, чем комбинация первого участника, в зависимости от поставленной им цели, либо Tschigg, чтобы выбыть из дальнейшего розыгрыша. При этом, если в комбинации первого участника единица и шестёрка стоят 1 и 6, то в комбинациях второго и последующего участников они также должны иметь такую стоимость. Второй и последующий участники имеют количество бросков не больше, чем сделал первый участник.

Участник, который не смог достичь цели, поставленной первым участником, либо первый участник, если все остальные достигли поставленной им цели, берёт фишку. Если

одновременно несколько участников не достигли цели, фишку берёт тот из них, кто дальше всех от целевого числа. Когда все фишки разобраны, участники начинают по результатам очередного раунда передавать их друг другу: если один или несколько участников не достигли цели, то первый участник отдаёт фишку участнику, чей результат наиболее далёк от целевого числа, либо, если все достигли цели, первый участник забирает фишку у участника, чей результат наиболее далёк от целевого числа. Участник, оставшийся без фишек, выбывает. Последний участник, оставшийся с фишками, проигрывает игру.

ЦАРЬ ПОПОЕК

Jactus Venereus

Количество игроков	любое, оптимально 2-6
Инвентарь	4 кости фишки

Из истории игры

В Древнем Риме Царь попоек или председатель пира избирался так: подбрасывались вверх игральные кости, и у кого кости показывали разное число очков, тому и поручалось распорядительство на пирушке.

Цель игры

Получить по результатам броска четыре разных значения костей и выиграть образовавшийся к этому моменту банк.

Ход игры

До начала игры каждый из участников вносит в банк по фишке.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает все четыре кости.

- Если хотя бы на двух костях выпали одинаковые значения, игрок вносит в банк фишку и передаёт кости следующему участнику
- Если на всех четырёх костях выпали разные значения (*Jactus Venerus*), игра заканчивается, и игрок, выбросивший победную комбинацию, забирает банк.

ИГРЫ НА НАБОР ОЧКОВ КОМБИНАЦИЯМИ

ХАРТС ДЬЮ

Сердца / Hearts / Hearts Due

Количество игроков любое, оптимально 3-5
Инвентарь 6 костей
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать 100 или более очков

Ход игры

Тот, кому выпало начинать игру, бросает все шесть костей. За каждую кость, образующую последовательность, игрок получает 5 очков. Последовательности всегда начинаются с единицы и продолжаются последующими цифрами. Одна единица принесет вам 5 очков, сочетание 1-2 — соответственно 10 очков, 1-2-3 – 15 очков и так далее. Если ваш бросок содержит более одной последовательности, то оцениваться они должны все.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберет 100 или более очков. Тогда круг доигрывается до конца, чтобы все игроки участвовали в игре одинаковое количество раз.

Пример

У вас выпало 1-1-2-3-3-5. Таким образом, вы имеете последовательность 1-2-3, которая стоит 15 очков, и одну единицу, которая принесет вам еще 5 очков. В общей сложности вы получаете 20 очков.

Варианты

«Вариант 1»

Участник, которому выпало три и более единиц, лишается в качестве штрафа всех своих очков.

«Прямой наводкой» («Секвенц», «Sequences»)

Отдельная единица не оценивается, последовательность 1-2 приносит 5 очков, 1-2-3 - соответственно 10 и так далее. Пять шестерок приносят 30 очков, шесть шестерок – 60 очков. При выпадении четырех и более единиц счет игрока обнуляется.

КОРАБЛЬ, КАПИТАН, ПОМОЩНИК И КОМАНДА

Battleship / Mariner, Battleship and Destroyer / Ship, Captain, Mate, and Crew

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	5 костей блокнот для записи результатов

Цель игры

При выпадении чисел 6,5 и 4 получить так называемую квалификацию, а затем набрать как можно больше очков с остальными костями.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подошла ваша очередь, вам разрешается бросать кости три раза. Сначала вы бросаете все пять костей.

Ваша начальная цель - получить 6, 5 или 4 именно в такой последовательности и отложить эти кости в сторону. Они представляют ваш корабль, вашего капитана и вашего помощника капитана. На первой кости, которую вы отложили в сторону, должно быть число 6, на второй - число 5 и на третьей - 4. При этом не имеет значения, выпали ли вам эти числа одновременно или во время нескольких бросков костей. После того, как вы получили квалификацию, вы можете принимать решение, оставите ли вы обе оставшиеся кости или нет. Вы продолжаете бросать кости, не откладывая их в сторону.

- Если за три броска вам не выпали требуемые числа 6,5 или 4, то очков вы не получаете и должны передать кости вашему соседу.
- В другом случае, если вы можете отложить в сторону кости с числами 6,5 или 4, то сумма очков двух оставшихся костей записывается на ваш счет. Они представляют вашу команду и ваш груз.

Запишите все результаты в ваш блокнот. Заранее договоритесь о количестве кругов, которое вы хотите играть, например, пять. В конце игры сложите результаты каждого игрока. Тот, кто набрал больше очков в конце игры, становится победителем.

Пример

Сначала вы бросили 6-5-5-3-1. Числа 6 и 5 вы можете отложить в сторону. Во время следующего броска вам выпадают 4-5-2, и таким образом вы получаете квалификацию! Оставьте себе 4, а выпавшую маленькую 2 постарайтесь улучшить. Ваш последний бросок дает 3. Следовательно, вы получаете $5 + 3 = 8$ очков.

Варианты

«Семья Майер»

Каждый игрок может бросать три раза. Используйте при первом броске три кости, при втором - две и при третьем - одну. Ни одна кость не откладывается в сторону. Сначала вам должна выпасть единица (господин Майер), затем двойка (госпожа Майер), а все выпавшие числа при третьем броске представляют их детей. Конечно, без госпожи Майер и господина Майер никаких очков вам не заработать. Сыграйте несколько кругов. Тот, кому выпало больше детей, становится победителем.

Пример

При первом броске выпало 1-2-2. Значит, вы начинаете игру с госпожой Майер и господином Майе-ром, а также с двумя детьми. При втором броске вам выпало 1-4, то есть еще пятеро детей, а в заключение - еще три. Таким образом, вы можете записать на свой счет 10 очков.

СОРОК ОДИН

Forty-One / Midnight / 1-4-24

Количество игроков	любое
Инвентарь	6 костей фишки

Цель игры

При выпадении чисел 4 и 1 получить так называемую квалификацию, и набрать как можно больше очков остальными костями.

Ход игры

Перед началом раунда каждый игрок кладёт в банк по одной фишке.

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подошла ваша очередь, вам разрешается бросать кости шесть раз. Сначала вы бросаете все шесть костей, но перед каждым следующим броском вы должны откладывать одну кость.

Ваша цель - выбросить на любых двух костях 4 и 1, чтобы получить так называемую квалификацию – возможность записать очки на свой счёт.

- Если вам не выпало хотя бы одно из требуемых чисел 4 и 1, то очков вы не получаете, должны положить ещё одну фишку в банк и передать кости следующему игроку.
- Если вам выпали оба требуемых числа, то сумма очков четырёх оставшихся костей записывается на ваш счёт.

Игрок с наивысшим счётом в конце раунда получает все фишки, лежащие в банке. Если же при этом он записал на счёт максимально возможные 24 балла, то каждый из проигравших должен удвоить свою ставку, лежащую в банке на момент окончания раунда.

Варианты

«1-4-24»

Игрок имеет право перебрасывать любое число костей, но откладывая после каждого хода минимум одну. Если после всех перебросов выпали оба требуемых числа, то игрок записывает на счёт сумму очков, полученных на остальных костях. Если хотя бы одно из требуемых чисел не выпало, то очков за данный раунд игрок не получает.

МАСТЬ

Количество игроков	любое, оптимально 3-5
Инвентарь	3 кости блокнот для записи результатов

Цель игры

Собрать действительные последовательности и получить как можно больше очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подошла ваша очередь, вы бросаете все три кости. Затем вы принимаете результат или берете одну, две или три кости и бросаете повторно. После второго броска вам опять предстоит принять решение, и вы можете бросить даже те кости, которые ранее отложили в сторону. Тогда ваш результат зафиксирован:

- Если вам удалось получить последовательность, то сложите числа трех костей. Последовательность 1-2-3 принесет вам 6 очков, 2-3-4 обеспечит 9 очков, 3-4-5 принесет соответственно 12 очков, а 4-5-6 даст 15 очков.
- Если последовательность не выпала, очков вы не получаете.

Записывайте все результаты в блокнот и складывайте результаты каждого игрока. У кого из первых будет сумма очков 50 или более, тот становится победителем.

Пример

При первом броске вам выпало 2-4-6. Вы оставляете себе 4 и 6, а третью кость бросаете еще раз. Вам выпадает 3, и таким образом вы имеете 3-4-6. Теперь вы оставляете 3-4, а кость с шестеркой бросаете еще раз - вам выпадает 2. Таким образом, вы получаете 9 очков за последовательность 2-3-4 и передаете кости следующему игроку.

Варианты

«Вариант 1»

Играется определенное количество кругов, например, десять. Победителем становится игрок с наивысшим общим результатом.

ФАРКЛ

Десять тысяч / Фаркле / Тевтонский покер / Пять тысяч / Farkle / Dix Mille / Ten Thousand / Берлинское чудачество

Количество игроков	любое, оптимально 2-6
Инвентарь	6 костей блокнот для записи результатов

Цель игры

После каждого броска подбирать комбинации, приносящие очки, и первым набрать 10 000 очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все шесть костей. Теперь вы должны отложить в сторону не менее одной комбинации, которая принесет вам очки:

- Тройка из единиц считается как 1 000 очков.
- Тройка из 2, 3, 4 и 5 считается как 200, 300, 400, 500 и соответственно 600 очков.
- Одна единица приносит 100 очков.
- Одна пятерка приносит 50 очков.

Оставшиеся кости вы можете бросать сколько хотите, но после каждого броска вы должны откладывать в сторону не менее одной комбинации, которая приносит очки. Если какую-либо комбинацию вы отложили в сторону, то для другого броска использовать ее вы больше не можете. Если вам удастся отложить в сторону все шесть костей, то сложите сумму всех комбинаций и запомните результат. Затем возьмите все шесть костей и продолжайте играть, чтобы увеличить количество очков.

Вы должны передать кости следующему игроку,

- если вы решите больше кости не бросать, после того как отложили в сторону одну комбинацию. В этом случае сложите очки всех своих комбинаций и запишите результат. Эти очки останутся до конца игры.
- если после вашего броска вы не смогли отложить в сторону ни одной комбинации. В этом случае очков вы не получаете.

Три единицы, которые у вас выпадут во время разных бросков, не считаются тройкой единиц. За каждую в отдельности вы получите только по 100 очков. Это же положение относится и к пятеркам. Если вам удастся отложить в сторону все шесть костей, бросить кости второй раз и при этом выйти из игры, то имеющиеся у вас очки пропадают, и таким образом, в этом круге очки у вас не набираются.

Записывайте все полученные результаты в блокнот и постоянно складывайте результаты каждого игрока. Кто первым наберет общую сумму в 10 000 очков или больше, становится победителем.

Пример 1

При первом броске вам выпало 1-2-2-4-5-5. Вы откладываете в сторону единицу и бросаете снова. Теперь вам выпадает 1-4-4-4-5. Тогда вы оставляете все кости. У вас 650 очков. Вы опять берете все шесть костей, и на этот раз у вас выпадает 1-1-1-3-5-6. Вы откладываете в сторону тройки, единицы и пятерки и зарабатываете еще 1050 очков. Кости вы больше не бросаете, в общей сложности у вас 1700 очков.

Пример 2

При первом броске вам выпало 1-2-2-2-4-6. Вы откладываете в сторону 1 и бросаете остальные пять костей снова. Теперь вам выпадает 2-3-5-5-6. Тогда вы оставляете себе еще одну 5. При третьем броске вам выпадает 1-4-4-5. Вы больше не бросаете и записываете на свой счет 300 очков за две единицы и две пятерки.

Варианты

«Вариант 1»

Вы можете бросать кости столько раз, сколько вам потребуется, чтобы превзойти результат сидящего перед вами игрока. Если же в этом круге у него очков нет, то граница составляет 350 очков.

«Вариант 2»

Если игрок сделал неудачный бросок, то это дает возможность сделать бросок следующему игроку. Если ему повезет, то он может получить очки своего предшественника и продолжать бросать кости, если захочет. Если он также сделал неудачный бросок, то очков он не получает и передает кости следующему игроку, который и бросает все шесть костей.

«Вариант 3»

Дополнительные комбинации, приносящие очки:

- Три «пары» приносят 1500 очков.
- Одна «улица» (1-2-3-4-5-6) стоит 3 000 очков. Эти комбинации должны выпасть при одном броске и не могут включать 1 или 5, которые ранее были отложены в сторону.
- Если у вас выпало четыре или более 2, то игрок теряет все имеющиеся очки, но только не очки текущего круга, и опять начинает с нуля.

«Вариант 4»

Игроки бросают кости до тех пор, пока кто-нибудь из них не допустит неудачного броска. Тогда складываются все полученные до этого очки.

«Вариант 5»

Дополнительные комбинации, приносящие очки:

- Три «пары» приносят 750 очков.
- Одна «улица» (1-2-3-4-5-6) приносит 750 очков.
- «Четвёрка» - удвоение очков, положенных за «тройку».
- «Пятёрка» - удвоение очков, положенных за «четвёрку».
- «Шестёрка» (кроме шести единиц) - удвоение очков, положенных за «пятёрку»
- «Шестёрка единиц» - автоматическая победа.

Дополнительные комбинации должны выпасть при одном броске и не могут включать кости, которые ранее были отложены в сторону.

«Bupkis»

Дополнительные комбинации, приносящие очки:

- Три «пары» приносят 750 очков.
- Одна «улица» (1-2-3-4-5-6) приносит 1500 очков.
- «Шестёрка» - автоматическая победа

Для первой записи счёта игрок за свой ход должен набрать не менее 500 очков, для каждой последующей записи счёта – не менее 350 очков. Игра идёт до 5000 очков.

КРЭГ

Crag

Количество игроков любое, оптимально 2-5

Инвентарь 3 кости

оценочная таблица

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Крэг	6-6-1, 5-5-3, 4-4-5	50		
Тринадцать	Любая комбинация с суммой 13	26		
Тройня	Три одинаковых числа	25		
Последовательность больших чисел	4-5-6	20		
Последовательность малых чисел	1-2-3	20		
Последовательность четных чисел	2-4-6	20		
Последовательность нечетных чисел	1-3-5	20		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала	6*n		
Пятерка		5*n		
Четверка		4*n		
Тройка		3*n		
Двойка		2*n		
Единица		1*n		
ИТОГО				

Цель игры

Получить комбинацию костей, приносящую очки, включить их в соответствующие категории и тем самым добиться наилучших результатов.

Ход игры

Играют тринадцать кругов. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все три кости одновременно. Затем, если результат вас не удовлетворяет, вы бросаете повторно одну, две или все три кости. Результат фиксируется.

Теперь вам нужно внести ваш результат в соответствующую категорию, в которой у вас еще не проставлены очки, и вы делаете это в вашем столбце оценочной таблицы.

Свой результат вам нужно записывать каждый раз в новую категорию. Если вам не выпал результат, который подходит для выбранной категории, то в таблицу вносится 0 очков. Вы не обязаны выбирать категорию, которая даст вам в текущем круге наивысший результат, если вы считаете, что в следующем круге вы сможете получить очков еще больше. Но в каждом круге вы обязаны относить ваш результат к определенной категории и делать соответствующие пометки.

Игра заканчивается через тринадцать кругов, когда таблица полностью заполнена. Затем вы складываете свои очки. Победителем становится игрок с самым лучшим результатом.

Пример

При первом броске вам выпало 6-6-2. Вы откладываете в сторону обе шестерки, а третью кость бросаете снова. Если вам выпадет 1, то будет «Крэг», с 6 - «тройня». Однако вам выпадает 5. Вы выбираете шестерки и записываете себе в оценочную таблицу 12 очков.

ТОЧНОЕ ПОПАДАНИЕ

Хулиган / Hooligan

Количество игроков любое, оптимально 2-5

Инвентарь 5 костей

оценочная таблица

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Единица	Любое количество костей данного номинала	1*n		
Двойка	Любое количество костей данного номинала	2*n		
Тройка	Любое количество костей данного номинала	3*n		
Четверка	Любое количество костей данного номинала	4*n		
Пятерка	Любое количество костей данного номинала	5*n		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала	6*n		
Точное попадание (Хулиган)	1-2-3-4-5, 2-3-4-5-6	20		
ИТОГО				

Цель игры

В каждом круге бросать как можно чаще выбранное вами число и таким образом добиться наилучшего общего результата.

Ход игры

Играют семь кругов. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете пять костей. Затем вам следует принять решение относительно категории:

- «Числа» (от единицы до шестерки). Отложите одну или несколько костей с одинаковым числом. Однако ранее эти числа выбирать вам не нужно.
- «Точное попадание». Отложите кости с разными числами. Теперь вы пытаетесь сделать «точное попадание», а именно 1-2-3-4-5 или 2-3-4-5-6. Принимать решение относительно «точного попадания» вам также нужно только один раз.

После того, как вы выбрали число, бросайте оставшиеся кости еще раз. Отложите в сторону все кости с вашим числом и бросайте остальные кости еще раз. Если перед вашим третьим броском на всех пяти костях ваше число, возьмите опять все пять костей и бросьте их снова, чтобы еще больше улучшить ваши показатели. После трех бросков сложите числа всех костей, которые показывают ваше число.

Если вы хотите получить «точное попадание», то еще раз бросьте все кости, которые вам не подходят. После второго броска также откладывайте в сторону те кости, которые вам хотелось бы сохранить, и бросайте оставшиеся в третий раз. Если вам удастся сделать «точное попадание», то вы получаете 20 очков, в противном случае вы проставляете в данную категорию 0 очков.

Если вы один раз назвали определенную категорию, то менять ее вы больше не можете. Но если у вас есть желание несколько отсрочить свой выбор, то бросайте все пять костей еще раз. Тогда после вашего решения у вас еще есть третий бросок, чтобы улучшить свой результат. Если вы решаете еще раз бросать все пять костей, то в конце круга вам все равно придется делать выбор, но у вас уже больше не будет возможности бросить кости. Если ваш результат к данной категории не подходит, то вам придется записать в таблицу 0 очков.

Игра заканчивается через семь кругов, когда таблица заполнена полностью. Затем вы складываете свои очки. Победителем становится игрок с самым лучшим результатом.

Пример 1

При первом броске вам выпало 2-3-4-4-4. Вы откладываете в сторону все четверки, а оставшиеся кости бросаете снова. Вам выпадет 4-4. С пятью четверками вы бросаете кости еще раз. У вас выпадает 1-2-2-2-4, то есть еще одна четверка. В категории «четверки» вы можете записать себе в оценочную таблицу 24 очка.

Пример 2

При первом броске вам выпало 2-2-3-4-5. Вы откладываете в сторону 2-3-4-5, а последнюю кость бросаете снова. Вам выпадет 1. Тем самым вам удалось сделать «точное попадание», и вы получаете 20 очков.

Варианты

«Казино»

Играют на деньги с установленными выплатами. Вы делаете свою ставку и играете:

- Если ваш общий результат не превышает 83, то вы проиграли.
- Банкомет платит 3 к 1 за результат между 84 и 89 очками.
- Коэффициент выигрыша составляет 7 к 1, если вы набрали 90 или более очков.

«Огайо»

Играют с шестью костями. Вы можете использовать ту же оценочную таблицу, как и при «Точном попадании», только строку «Точное попадание» следует заменить строкой «Огайо». «Огайо» - это «улица» 1-2-3-4-5-6 и она стоит 40 очков. Правила игры такие же, как и в «Точном попадании».

После каждого броска вы можете откладывать в сторону несколько костей, а все оставшиеся кости бросать еще раз. Вы не можете еще раз бросать кости, которые уже откладывали в сторону. Вы можете отложить в сторону все шесть костей перед вашим третьим броском, но на этом ваш круг заканчивается.

Вас не вынуждают принимать решение заранее – категорию вы выбираете, как правило, только перед вашим последним броском. Это открывает вам многочисленные возможности и интересные решения, когда подходит ваша очередь играть. Игрок, набравший наибольшее общее количество очков, становится победителем.

ГЕНЕРАЛ

Эскалеро / General

Количество игроков любое, оптимально 2-5

Инвентарь 5 костей
оценочная таблица

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Маленький генерал	5 костей с одним и тем же числом	60		
Четверня	4 кости с одним и тем же числом	45/40		
Полный дом	Одна тройня и одна пара	35/30		
Улица	1-2-3-4-5, 2-3-4-5-6	25/20		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала	1*n		
Пятерка		2*n		
Четверка		3*n		
Тройка		4*n		
Двойка		5*n		
Единица		6*n		
ИТОГО				

Цель игры

Получить комбинацию костей, приносящую очки, включить их в соответствующие категории и тем самым добиться наилучших результатов.

Ход игры

Играют десять кругов. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все пять костей. Затем откладываете в сторону любое количество костей. Вы можете также оставить все кости и оценить их или не откладывать в сторону ни одной, а бросить их еще раз. После второго броска вы можете отложить другие кости, а оставшиеся бросать третий раз. Если вы уже отложили в сторону одну кость, то уже не можете брать ее для следующего броска. Максимально вы имеете три броска, и затем ваш результат фиксируется.

Определите теперь ваш результат в соответствующей категории, которую вы еще не использовали, и внесите ваши очки в оценочную таблицу. В числителе указано количество очков, получаемое, если результат выпал при первом броске, в знаменателе – при втором или третьем.

Существует еще особое правило, в котором говорится, что для построения «улицы» вы можете дополнять двойки или шестерки любой костью с единицей.

Свой результат вы должны в каждом круге записывать в новую категорию. Если комбинация костей не соответствует выбранной вами категории, то в таблицу вносится 0 очков. Учтите также, что пять костей с одинаковым числом можно обычно записывать как «четверню» или «полный дом», если категория «маленький генерал» уже заполнена. Если вам при первом броске выпадет пять костей с одинаковыми числами (Большой генерал), то вы сразу становитесь победителем, независимо от того, выбирали ли вы ранее категорию «маленький генерал» или нет.

Если моментальный победитель не определился, то игра заканчивается через десять кругов, когда таблица полностью заполнена. Затем вы складываете свои очки. Победителем становится игрок с самым высшим общим результатом

Пример

При первом броске вам выпало 1-3-5-5-6. Вы откладываете в сторону обе пятерки, а остальные кости бросаете еще раз. Вам выпадает 4-4-5, и таким образом вы имеете

«полный дом». В соответствующую категорию таблицы вы вносите 30 очков и передаете кости своему соседу

Варианты

«Гинденбург»

Оценочная таблица:

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Гинденбург	5 костей с одним и тем же числом	30		
Большая улица	2-3-4-5-6	20		
Малая улица	1-2-3-4-5	15		
Полный дом	Одна тройня и одна пара	Sum(tot)		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала	1*n		
Пятерка		2*n		
Четверка		3*n		
Тройка		4*n		
Двойка		5*n		
Единица		6*n		
ИТОГО				

Выпадение «Гинденбурга» с первого броска не является победой, единицы не считаются джокерами для строительства «улицы».

«Камерунец»

Игра идёт по правилам и оценочной таблице игры «Гинденбург».

Первый игрок, который получает очки в специальной категории (от «пятерки» до «полного дома»), закрывает эти категории для всех участников. Таким образом, оценки по этим категориям могут быть только у одного из игроков. Категории чисел также подлежат закрытию, если оценки за категорию сделаны по сумме более чем пяти костей. Обычно это имеет место после второй оценки категории.

Игра заканчивается, если закрыты все категории. Если у одного из участников категорий больше нет, то он выбывает из игры. Игрок, набравший наибольшее общее количество очков, становится победителем.

Пример

В процессе игры один игрок уже зафиксировал 24 очка за четыре шестерки. Вы бросаете кости, и вам выпадают три шестерки, то есть 18 очков. Таким образом, оценки по данной категории сделаны на основании более пяти костей, и категория «шестерки» закрывается и зачеркивается всеми игроками.

«Яхта»

Оценочная таблица:

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Яхта	5 костей с одним и тем же числом	50		
Большая улица	2-3-4-5-6	30		
Малая улица	1-2-3-4-5	30		
Четверня	4 кости с одним и тем же числом	Sum(tot)		
Полный дом	Одна тройня и одна пара	Sum(tot)		
Шанс	Любая комбинация костей	Sum(tot)		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала (либо не менее 3 костей)	1*n		
Пятерка		2*n		
Четверка		3*n		
Тройка		4*n		
Двойка		5*n		
Единица		6*n		
ИТОГО				

Мгновенной победы при выбросе «Яхты» с первого броска нет. Как правило, пять костей с одинаковыми числами, вы можете записать как вам угодно, то есть как «четверню» или «полный дом».

«Ятце» («Книффель», «Deluxe Triple Yahtzee»)

Оценочная таблица:

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Ятзе (Книф-фель)	5 костей с одним и тем же числом	50		
Большая улица	1-2-3-4-5, 2-3-4-5-6	40		
Малая улица	1-2-3-4, 2-3-4-5, 3-4-5-6	30		
Полный дом	Одна тройня и одна пара	25		
Четверня	4 кости с одним и тем же числом	Sum(tot)		
Тройня	3 кости с одним и тем же числом	Sum(tot)		
Шанс	Любая комбинация костей	Sum(tot)		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала	1*n		
Пятерка		2*n		
Четверка		3*n		
Тройка		4*n		
Двойка		5*n		
Единица		6*n		
Бонус	63 и более очков в категории чисел от 1 до 6	35		
Бонус	Второе выпадение «Ятзе»	10		
ИТОГО				

«Черно»

Оценочная таблица:

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Яхта	5 костей с одним и тем же числом	50		
Большая улица	2-3-4-5-6	25		
Малая улица	1-2-3-4-5	20		
Полный дом	Одна тройня и одна пара	Sum(tot)		
Шанс	Любая комбинация костей	Sum(tot)		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала	1*n		
Пятерка		2*n		
Четверка		3*n		
Тройка		4*n		
Двойка		5*n		
Единица		6*n		
ИТОГО				

Кости бросаются не три, а два раза.

«Ям»

Оценочная таблица:

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Ям	5 костей с одним и тем же числом	Sum+40		
Улица	1-2-3-4-5, 2-3-4-5-6	Sum+30		
Полный дом	Одна тройня и одна пара	Sum+20		
Высокие	Любая комбинация костей, сумма больше, чем в категории «Низкие»	Sum		
Низкие	Любая комбинация костей, сумма меньше, чем в категории «Высокие»	Sum		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала	1*n		
Пятерка		2*n		
Четверка		3*n		
Тройка		4*n		
Двойка		5*n		
Единица		6*n		
Бонус	60 и более очков в категории чисел от 1 до 6	30		
ИТОГО				

В длинной версии игры каждый игрок пользуется тремя столбцами оценочной таблицы, причем первый следует заполнять сверху вниз, последний - наоборот, а средний - по вашему желанию в произвольном порядке.

«Двойной Камерун» («Double Cameroon»)

Оценочная таблица:

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Баг	5 костей с одним числом	30		
Полный дом	Одна тройня и одна пара	28		
Большой Камерун	2-3-4-5-6	30		
Малый Камерун	1-2-3-4-5	21		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала	1*n		
Пятерка		2*n		
Четверка		3*n		
Тройка		4*n		
Двойка		5*n		
Единица		6*n		

Игра идет десятью костями. После максимум трех бросков игрок должен разделить кости на две группы по пять и использовать каждую группу для составления отдельной комбинации. Набравший большее число очков по итогам пяти ходов – победитель.

ПОКЕР НА КОСТЯХ

Количество игроков любое, оптимально
Инвентарь 6 костей
блокнот для записи результатов
фишки (оптимально по 10 на участника)
из расчёта по 10 фишек на участника в банке
план игры

		Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Обязательная	Единица	Не менее 3 костей данного номинала	$(n-3)*1$		
	Двойка		$(n-3)*2$		
	Тройка		$(n-3)*3$		
	Четверка		$(n-3)*4$		
	Пятерка		$(n-3)*5$		
	Шестерка		$(n-3)*6$		
	ИТОГО				
	Бонус	за 0 и более очков в разделе	50		
Произвольная	Покер	5 костей с одним и тем же числом	Sum+50		
	Четверня	4 кости с одним и тем же числом	Sum		
	Полный дом	одна тройня и одна пара	Sum		
	Большая улица	2-3-4-5-6	Sum		
	Малая улица	1-2-3-4-5	Sum		
	Тройня	3 кости с одним и тем же числом	Sum		
	Две пары	2 пары	Sum		
	Пара	2 кости с одним и тем же числом	Sum		
	Шанс	любая комбинация костей	Sum		
	ИТОГО				

Цель игры

Набрать наибольшее количество очков путем набора соответствующих комбинаций.

Ход игры

Игрок за один ход выбрасывает пять костей. При каждом ходе у игрока есть три попытки для улучшения комбинации. Можно при повторной попытке заменить все кости, можно часть очков на костях оставить для подсчета и выбросить остаток.

Игра делится на две серии. Первая (обязательная программа) – выброс единиц, двоек, троек, четверок, пятерок и шестерок. Порядок выполнения комбинаций – произвольный.

В первой серии при каждом ходе могут возникнуть варианты:

- Выпадают три кости одного достоинства. Игроку в соответствующей клеточке таблицы ставится знак: фигура выполнена;
- Выпадает менее трех костей одного достоинства. Фигура не выполнена. В таблицу заносится минусовый результат. Он равен количеству костей, недостающих до трех, умноженному на их номинал (при единицах — на один, при двойках — на два и так далее).
- Выпадает более трех костей одного достоинства. В таблицу записывают плюсовой результат, равный количеству костей больше трех, умноженному на их номинал.
- Не выпало ни одной кости нужного достоинства. В таблице указывают минусовый результат, равный номиналу нужной кости, умноженному на три.

Во второй серии (произвольная программа) игры следует выполнить комбинации, указанные в оценочной таблице. Сумма комбинации подсчитывается сложением номинала входящих в нее костей. При выполнении комбинации (кроме шанса) с первого броска сумма ее очков утраивается, со второго броска - удваивается. При выполнении покера

плюсуется премия в 50 очков. Как только все клеточки таблицы заполнены, игра считается законченной. Очки каждого игрока суммируются, игрок с наибольшей суммой является победителем.

Варианты

«Вариант 1»

В качестве результата записывается утроенное число выпадений костей желаемого достоинства за вычетом девяти очков. За каждую кость, недостающую до трех, снимается 3 очка.

«Вариант 2»

Игрок имеет право выбросить нужную комбинацию с трех попыток. Неиспользованные броски (выполнение фигуры менее чем за оговоренное, обычно 3, число бросков) накапливаются и могут быть реализованы позже.

Выполнение комбинаций тоже состоит из двух серий. В первой серии комбинация считается выполненной, если выпало минимум три кости одного достоинства. Эти комбинации никак в очках не оцениваются, при выполнении ее просто вычеркивают из таблицы. При невыполнении фигуры обязательной программы игрок пропускает ход.

Переход игрока от обязательной программы к произвольной (за которую и начисляются очки) происходит только после завершения игроком обязательной программы. Таким образом, игроки приступают к произвольной программе в разное время. В произвольной программе также засчитываются только выполненные фигуры (при невыполнении фигуры игрок пропускает ход). Во второй серии за каре приплюсовывается премия в 30 очков, а за покер — 50 очков.

Как только один из игроков выбрасывает все должные комбинации, игра считается законченной. Если выиграл тот, кто начинал игру, то все остальные имеют право сделать свой последний ход. Это дает им возможность выполнить еще одну фигуру.

За невыполненные игроком фигуры очки не начисляются. Цена неиспользованной попытки равна 3 очкам. Сумма очков за неиспользованные попытки плюсуется к очкам второй серии комбинаций.

КИЛЛЕР

Количество игроков 2-4
Инвентарь 5 костей
оценочная таблица

	Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Тройня	3 кости с одним и тем же числом	$3*n$		
Две пары	Две пары костей	$2*n+2*m$		
Пары	Одна пара	$2*n$		
Улицы	1-2-3-4, 2-3-4-5, 3-4-5-6	10/14/18		
Шестерка	Любое количество костей данного номинала, при первой для игрока записи в данную категорию – не менее трёх	$1*n$		
Пятерка		$2*n$		
Четверка		$3*n$		
Тройка		$4*n$		
Двойка		$5*n$		
Единица		$6*n$		
ИТОГО				

Цель игры

Получить комбинации костей, приносящие наибольшее количество очков, занести их в соответствующие категории и тем самым добиться наилучших результатов в конце игры.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все пять костей. Затем вы можете отложить в сторону любое количество костей, а оставшиеся бросаете еще раз.

Затем вы определяетесь со своими костями. Каждую кость можно использовать только в одной категории, но разные кости вы можете использовать в различных категориях. Допустимы многократные записи очков в одну категорию. Первая запись в каждую категорию чисел должна состоять из суммы не менее трех костей, последующие записи – не регламентированы, это могут быть даже отдельные кости.

В ходе игры вы записываете очки во все категории. Категория закрывается, если каждый из игроков сделал в нее хотя бы одну запись. Тогда наименование категории в таблице зачеркивается.

Игра заканчивается, если закрыты все категории. Затем вы складываете все свои очки. Победителем становится игрок с самым высшим общим результатом

Пример

При первом броске вам выпало 1-3-5-5-6, Вы откладываете в сторону обе пятерки, а остальные кости бросаете еще раз. Вам выпадает 3-4-5. Вы записываете сумму трех пятерок в категорию «пятерки». В категории «четверок» запись уже сделана, так что вы можете добавить к ней выпавшую четверку 4 очками. Поскольку в категории «троек» записей еще нет, то выпавшее число 3 вы использовать не можете.

ШЕСТЬСОТ

Количество игроков любое, оптимально 2-4
Инвентарь 6 костей
 оценочная таблица

		Комбинация	Очки	Игрок 1	Игрок 2
Числа	Единица	Любое количество костей данного номинала	1*n		
	Двойка		2*n		
	Тройка		3*n		
	Четверка		4*n		
	Пятерка		5*n		
	Шестерка		6*n		
	Итого Числа				
	Бонус	за 80 и более очков в разделе	36		
Ступеньки	Ступенька 1	Любая комбинация костей, при этом сумма очков на каждой следующей ступеньке должна повышаться	Sum		
	Ступенька 2		Sum		
	Ступенька 3		Sum		
	Ступенька 4		Sum		
	Итого Ступеньки				
Фигуры	Четверня	4 кости с одним и тем же числом	Sum		
	Пятерня	5 костей с одним и тем же числом	Sum		
	Нечётные	6 костей с нечётными числами	Sum		
	Чётные	6 костей с чётными числами	Sum		
	Итого Фигуры				
Образцы	Отдельные числа	1-2-3-4-5-6	30		
	Пары	Три пары (можно с одинаковыми числами)	30		
	Тройня	Две тройни (можно с одинаковыми числами)	30		
	Шестерня	6 костей с одним и тем же числом	36		
	Итого Образцы				
	Бонус	В каждой из категорий у вас есть действительный результат или «шестерня» является единственным результатом, который был зачеркнут	36		
	ИТОГО				

Цель игры

Получить комбинации костей, приносящие наибольшее количество очков, занести их в соответствующие категории и тем самым добиться наилучших результатов в конце игры.

Ход игры

Игра проходит в восемнадцать кругов. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все шесть костей. Затем принимает решение, какие кости вы хотите отложить в сторону, а какие бросать еще раз, причем это могут быть и все шесть костей. После второго броска вы опять откладываете в сторону некоторые кости, а оставшиеся бросаете еще раз. Те кости, которые вы уже отложили, бросать больше вы не имеете права. После каждого броска вы можете остановиться, но более трех раз бросать нельзя.

Когда ваш результат определен, вы разбираетесь со своими костями, используя их в той категории, которая у вас еще не заполнена, и заполняете соответствующее поле таблицы.

При очередном круге вы определяете свой результат в новую категорию. Вы можете выбирать сколько угодно, но после каждого круга вы заполняете поле оценочной таблицы. Если комбинация костей не подходит для выбранной категории, то вы должны вычеркнуть соответствующее поле в таблице.

Как только закрыто последнее поле группы, вы подсчитываете свой промежуточный результат. Игра заканчивается через восемнадцать кругов, когда заполнены все поля оценочной таблицы. Победителем становится игрок с самым высшим общим результатом

Пример

При первом броске вам выпало 1-2-2-5-5-5. Вы откладываете в сторону 5 и бросаете три кости снова. Теперь вам выпадает 5-3-3, и вы имеете 3-3-3-5-5-5. Больше вы кости не бросаете и подбираете категории: 26 очков за «полный дом», 26 очков за «нечетные», 30 очков за «пары» или 20 очков за «пятерню».

Варианты

«Тридцать шесть»

Как только все игроки набрали очки в одной категории, то участник, у которого наибольшее количество очков, получает два победных очка, а игрок со вторым результатом - 1 победное очко. Запишите победные очки вместе с большими очками в соответствующие поля таблицы.

Пример

Вам выпало 5-5-5-5-5-х-х, и вы выигрываете в соответствующей категории и получаете дополнительно 2 победных очка:

	Игрок 1	Игрок 1	Вы
«Единицы»	4 •	3	5 ••

При ничьей очки снижаются. Например, если на первом месте два игрока одной категории, то каждый из них получает только по 1 очку. Если ничья у трех игроков на первом месте или у двух игроков на втором месте, то очки не получает никто. За зачеркнутые поля вы не можете получить очки. Поощрительные очки также не раздаются. Участник, у которого в конце игры окажется больше победных очков, становится победителем.

ТЫСЯЧА

1 000

Количество игроков любое, оптимально 2-4
Инвентарь 5 костей
блокнот для записи результатов

Цель игры

Войти в игру и первым набрать 1000 очков.

Ход игры

Начиная свой кон, игрок выбрасывает все кубики, затем откладывает в сторону любые кубики с зачётными гранями и подсчитывает на отложенных кубиках очки. Остальные кубики перебрасываются. Вновь откладываются зачётные кубики, а очки выпавшие на них, прибавляются к ранее полученным. Можно производить сколько угодно бросков - до набора 75 очков и более.

Для входа в игру необходимо набрать 75 очков, которые каждый играющий должен набрать в один кон, т.е. в результате нескольких выбрасываний, не передавая при этом кубиков другому игроку. Игрок, набравший за кон 75 (или больше) очков, считается вошедшим в игру и делает запись очков. Кубики передаются следующему игроку.

Подсчёт очков ведётся только при выпадении зачётных значений граней кубиков. Зачётными считаются:

Комбинация	Число очков
1	10
5	5
2-2-2	20
3-3-3	30
4-4-4	40
5-5-5	50
6-6-6	60
1-1-1-1	100
2-2-2-2	200
3-3-3-3	300
4-4-4-4	400
5-5-5-5	500
6-6-6-6	600

При выпадении одновременно пяти одинаковых кубиков игрок сразу же становится победителем.

Если в результате броска зачётные очки выпали на всех кубиках, то производится их подсчёт. Затем игрок опять выбрасывает все кубики, суммирует выпавшие зачётные очки с набранными ранее и производит, если это необходимо последующие перебросы.

Если в результате любого из бросков не выпало кубиков с зачётными гранями, то все набранные ранее очки сгорают, а кубики передаются следующему игроку. Получив кубики вновь, игрок начинает набор очков с нуля.

После входа в игру очки набираются по тем же правилам, но любое количество в кон. Т.е. игрок, набрав, к примеру, 20 очков, может остановиться, приплюсовать их к ранее набранным и записать, а кубики передать следующему игроку.

Если в результате очередного броска не выпало кубиков с зачётными гранями, то сгорают очки, набранные только в этом коне. Очки, записанные в результате предыдущих конов, остаются на счету игрока.

Если же в конце первый бросок не принёс зачётных очков, кубики просто передаются следующему игроку.

В ходе игры, игрок может попасть на "бочку". Правила игры с "бочками" такие же, как и без них. Но игрок, попавший на "бочку", пропускает ход. Можно договориться о том, чтобы не пропускать ход, а наоборот получать дополнительный. Но если за дополнительный ход игрок не вышел с "бочки", то он пропускает ход. Чтобы усложнить игру можно договориться, что если игрок за дополнительный ход не вышел с "бочки", то от его очков отнимается 100.

Первая "бочка" - от 300 до 400 очей;

Вторая "бочка" - от 600 до 700 очей;

Третья, "малая бочка" - от 900 до 960 очей;

Игра окончена, когда один из игроков набирает 1000 очков, но без перебора. Если произошёл перебор, то результат кона не учитывается.

ПЯТЬ КУБИКОВ

Количество игроков любое, оптимально 2-4
Инвентарь 5 костей
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым набрать 10 000 очков или выбросить одновременно пять кубиков с одинаковыми значениями.

Ход игры

Сначала играющий бросает все 5 кубиков вместе. Очки считаются следующим образом:

Единичное выпадение:	1 - 100 5 - 50 другие значения не учитываются
Выпадение групп (по 3 и более одинаковых значений):	3 * 1 - 300 4 * 1 - 1000 3 * 2 - 200 4 * 2 - 2000 3 * 3 - 300 4 * 3 - 3000 3 * 4 - 400 4 * 4 - 4000 3 * 5 - 500 4 * 5 - 5000 3 * 6 - 600 4 * 6 - 6000

При выпадении всех кубиков с одинаковым числом на гранях - сразу выигрыш.

Кубики, которые принесли очки, откладываются в сторону, а остальными играющий может играть дальше. Однако, если при следующем броске очки не выпадут, то все очки, набранные игроком в этом туре, не засчитываются. Если все пять кубиков одновременно или по очереди принесли очки, то игрок обязан снова кидать все кубики вместе и продолжать игру.

Все результаты учитываются в таблице, которую ведёт один из игроков. Набранные в очередном туре очки прибавляются к предыдущим.

В начале игры, для первой записи каждый игрок должен набрать не менее 300 очков. Для внесения следующей записи в таблицу, игрок должен набрать не менее 100 очков.

Набрав желаемые очки, игрок говорит, что их надо записать. После этого, кубики бросает следующий игрок.

Выигрывает тот, кто первым наберёт 10 000 очков, или тот, у кого все пять кубиков одновременно выпадут с одинаковыми числами на гранях.

Пример

Середина игры. После броска выпало 2 по 1 и 2 по 5, то есть $200 + 100 = 300$ очков и на одном кубике - 3 (не учитывается). Результат можно записать в таблицу, но игрок рискует и бросает последний кубик. Выпало 1, то есть 100 очков. Всего стало 400 очков и надо снова бросать все пять кубиков.

БАЛЮТ

Balut

Количество игроков любое, оптимально 3-4

Инвентарь 5 костей
план игры

	Комбинация	Очки	R1	R2	R3	R4	Очки	Критерий	Счет
Четверки	Любое количество костей данного номинала	4*n						52+	2
Пятерки		5*n						65+	2
Шестерки		6*n						78+	2
Улица	1-2-3-4-5, 2-3-4-5-6	15/20						Все	4
Полный дом	Одна тройня и одна пара	Sum						Все	3
Шанс	Любая комбинация костей	Sum						100+	2
Балют	5 костей с одним числом	Sum+20						За каждый	2/4/6/8
ИТОГО									
Бонус								0-299	-2
								300-349	-1
								350-399	0
								400-449	1
								450-499	2
								500-549	3
								550-599	4
								600-649	5
								650-812	6
ИТОГО									

Из истории игры

Изобретена в конце Второй мировой войны американскими солдатами, находившимися в Себу, Филиппины, у которых не было карт для игры в покер. В начале 1970-х игра была завезена датчанином Niels Lumholdt в Бангкок под её нынешним названием. В 1979 году датчанин Soren Milholt добавил в игру правило поощрительных баллов и создал нынешнюю редакцию правил игры.

Словом “balut” на Филиппинах называется куриное яйцо, продаваемое уличными торговцами.

Цель игры

Получить комбинации костей, приносящие наибольшее количество очков, занести их в соответствующие категории и тем самым добиться наилучших результатов в конце игры.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход вы бросаете все пять костей. При каждом ходе у вас есть три попытки для составления комбинации. Можно при повторных попытках заменить все кости, можно часть костей оставить для подсчета и выбросить остаток.

Определите теперь ваш результат и внесите ваши очки в оценочную таблицу в пустую графу соответствующей категории. Если комбинация костей не соответствует ни одному из доступных пустых полей категорий, то в таблицу вносится 0 очков в любую пустую графу по вашему выбору.

Игра заканчивается через двадцать восемь кругов, когда таблица полностью заполнена. Затем вы складываете свои очки и на их основании определяете итоговый счет игры. Победителем становится игрок с самым высоким счетом.

ПЯТЬДЕСЯТ

Fifty

Количество игроков любое, оптимально 2-4
Инвентарь 2 кости
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым набрать 50 очков.

Ход игры

Начинает любой участник, а затем игру продолжают по направлению часовой стрелки. Начинаящий игру бросает обе кости и смотрит выпавшую комбинацию:

- Если выпало 6-6 он записывает на свой счёт 25 очков.
- Если выпало 1-1, 2-2, 4-4 или 5-5 он записывает на свой счёт 5 очков.
- Если выпало 3-3 счёт игрока обнуляется.
- Любая другая комбинация на счёт игрока не влияет.

Затем игрок передаёт кости следующему по очереди участнику. Игрок, первым набравший 50 очков, считается выигравшим.

Варианты

«Вариант 1»

Используются три кости.

АКРОБАТ

Cubilete

Количество игроков любое
Инвентарь 5 костей
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Стать первым игроком, набравшим десять очков.

Ход игры

Традиционно, игра ведется покерными костями (с изображением Тузов, Королей, Дам, Валетов, Десятков и Десятков), но возможна их замена обычными костями, соответственно, Тузы – 1, Короли – 6, Дамы – 5, Валеты – 4, Десятки – 3, Десятки – 2.

Каждый игрок по очереди бросает одну кость. Начинает тот, кто выбросит наибольшую цифру, затем игра идёт по часовой стрелке.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все пять костей. Затем откладываете в сторону любое количество костей, а оставшиеся можете бросить их еще раз. После второго броска вы можете отложить другие кости, а оставшиеся бросать третий раз. Если вы уже отложили в сторону одну кость, то уже не можете брать ее для следующего броска. Максимально вы имеете три броска, и затем ваш результат фиксируется.

Целью является собрать «пятерку» - пять костей с одинаковым номиналом. Все прочие комбинации не учитываются. При этом, Тузы являются джокерами и могут принимать любое значение по вашему желанию.

Очки за комбинации начисляются по следующей схеме:

Комбинация	Оригинальное название	Очки (patas)
Пять тузов	Carabina de Aces	10
Пять королей без джокеров	Carabina de Kings Naturales	5
Пять королей с джокерами	Carabina de Kings No Naturales	2
Пять дам	Cabangas	1
Пять валетов	Javas	1
Пять десятков	Callegos	1
Пять девяток	Negros	1

Только игрок с наивысшей комбинацией получает очки в раунде. Если ни один из игроков не выбросил комбинацию «Пять Королей», то следующий раунд начинает игрок, последним бросавший кости в текущем раунде. Если же комбинация «Пять Королей» выброшена, то следующий раунд начинает выбросивший её игрок.

БАШНИ

Towers

Количество игроков любое, оптимально 2-5
Инвентарь 2 кости
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым построить башню, собрав десять кирпичей.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Тот, кому выпало начинать игру, бросает сначала обе кости и засчитывает себе результат в зависимости от выпавшей комбинации:

Комбинация	Наименование	Результат
6-6, 6-5, 6-4, 6-3, 5-5, 5-4	Кирпич	+1 кирпич
3-1, 2-2	Троль	-1 кирпич
4-4	Два тролля	обнуление счета
6-6, 5-5, 3-3, 1-1	Дубль	дополнительный ход
х-х	Любая комбинация	передать кости следующему игроку

Игрок, первым собравший десять кирпичей, является победителем.

ЖАДНОСТЬ

Greed

Количество игроков	любое, оптимально 2-5
Инвентарь	10 костей блокнот для записи результатов

Цель игры

После каждого броска подбирать комбинации, приносящие очки, и первым набрать 20 000 очков

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки. Когда подходит ваша очередь, вы бросаете все десять костей. Теперь вы должны отложить в сторону не менее одной комбинации, которая принесет вам очки:

- Одна единица приносит 100 очков.
- Две единицы приносят 200 очков.
- Три единицы приносят 1 000 очков.
- Одна пятерка приносит 50 очков.
- Две пятёрки приносят 100 очков.
- Три пятёрки приносят 500 очков
- Тройка из 2, 3, 4 и 6 считается как 200, 300, 400 и соответственно 600 очков.

Оставшиеся кости вы можете бросать сколько хотите, но после каждого броска вы должны откладывать в сторону не менее одной комбинации, которая приносит очки. Если какую-либо комбинацию вы отложили в сторону, то для другого броска использовать ее вы больше не можете.

- если вы решите больше кости не бросать, после того как отложили в сторону одну комбинацию. В этом случае сложите очки всех своих комбинаций и запишите результат. Эти очки останутся до конца игры.
- если после вашего броска вы не смогли отложить в сторону ни одной комбинации. В этом случае очков вы не получаете.

Затем вы должны передать кости следующему игроку.

Существует одно исключение из общих правил: каждый игрок должен сделать первую запись, набрав не менее 1 000 очков одним броском. Лишь при последующих ходах после первой записи он получает право перебрасывать кости.

Если же вам удастся отложить в сторону все десять костей, то сложите сумму всех комбинаций и запишите результат. Затем вы имеете призовой внеочередной ход: возьмите все десять костей и начинайте ходить в обычном порядке. Количество призовых ходов подряд не ограничено.

Три единицы, которые у вас выпадут во время разных бросков, не считаются тройкой единиц. За каждую в отдельности вы получите только по 100 очков. Это же положение относится и к пятеркам.

Записывайте все полученные результаты в блокнот и постоянно складывайте результаты каждого игрока. Кто первым наберет общую сумму в 20 000 очков или больше, становится победителем.

Пример

Играют трое: Марк, Софи и Джуди. Марк начинает игру.

1 раунд

Марк бросает 10 костей и выбрасывает 1-1-2-3-3-4-4-5-5-5. Это даёт в сумме 700 очков, что меньше, чем 1 000, поэтому Марк не записывает себе очков на счёт. Затем Софи бросает 10 костей и выбрасывает 1-1-1-2-3-3-3-4-4-5 что составляет в сумме 1 350 очков. Это больше, чем 1 000 и Софи открывает счёт, записывая себе 1 350 очков. Джуди бросает

все десять костей и получает 1-2-2-2-3-3-5-6-6-6 что суммарно даёт 850 очков. Это меньше, чем 1 000 и Джуди завершает ход, не записывая себе очки.

2 раунд

Марк выбрасывает 1-2-2-2-3-3-4-5-5-6 что даёт 700 очков, что снова меньше, чем 1 000, поэтому Марк по-прежнему не открывает свой счёт. Софи бросает кости и получает 1-1-2-2-2-3-4-5-5-5 что даёт 900 очков и две кости, не участвующие в комбинациях. Теперь Софи должна выбрать, перебрасывать эти две кости, или нет. Она решает не перебрасывать и добавляет к своему счёту 900 очков. Джуди бросает десять костей и выбросив 1-1-2-3-5-5-5-6-6-6 получает 1 300 очков, открывая свой счёт.

3 раунд.

Марк бросает десять костей и получает 1-2-2-2-3-3-4-4-5-6 или 450 очков, по-прежнему не имея возможности открыть свою запись. Софи выбрасывает 1-2-2-3-3-3-4-5-5-6 что даёт через комбинации на 6 костях 500 очков. Затем она решает перебросить оставшиеся 4 кости и выбрасывает 1-3-4-4. Это даёт ей 100 очков и возможность продолжать бросать кости. Она перебрасывает и получает 2-4-5, что добавляет ей 50 очков. Софи решает перебросить 2 оставшиеся кости и выбрасывает 5-5. Это приносит ей 100 очков. Софи завершила свой ход, получив комбинации с использованием всех своих костей и заработав 750 очков. Теперь она получает право на дополнительный ход, бросает все десять костей и выбрасывает 1-1-1-1-2-2-2-2-4-6 получая 1 300 очков. Она решает не перебрасывать кости дальше, записывая себе на счёт 1 300 очков за бонусный ход. Теперь все десять костей бросает Джуди. Она выбрасывает 1-2-2-3-3-4-4-5-5-6 что даёт 200 очков на трёх костях. Она решает перебросить оставшиеся семь костей и выбрасывает 2-2-3-3-4-4-6, не получая ни одной результативной комбинации. Из-за этого она завершает свой ход, не записав на счёт ни одного очка.

ТРИ ИЛИ БОЛЬШЕ

Three Or More

Количество игроков любое
Инвентарь 5 костей
 блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать наибольшее число очков после пяти раундов игры.

Ход игры

Игрок в свой ход бросает все пять костей. Если выпало три или более костей с одинаковым значением, игрок записывает полученные очки. Если выпало две кости с одинаковым значением, игрок перебрасывает остальные, чтобы постараться получить выигрышную комбинацию.

Очки начисляются в зависимости от выпавшей комбинации:

Комбинация	Очки
Три одинаковых	3
Четыре одинаковых	6
Пять одинаковых (покер)	12

Победителем становится участник, набравший наибольшую сумму очков по результатам пяти раундов игры.

МЕТАНИЕ

Jactus

Количество игроков 2-6
Инвентарь 5 костей
3 фишки Венеры
6 фишек собак
3 монеты

Цель игры

Стать первым игроком, заработавшим комплект: фишка Венеры, 2 фишки собак и 1 монета.

Ход игры

Перед началом игры в центр стола в банк помещаются фишки, количество которых зависит от количества участников:

участников	фишек Венеры	фишек собак	монет
2	1	2	1
3	2	4	2
4	3	6	3

Начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход начинающий раунд участник бросает все пять костей и пытается получить комбинацию из пяти одинаковых значений. Если участник выбрасывает указанную комбинацию, то получает положенную за комбинацию выплату и начинает новый раунд. Если участник не выбрасывает комбинацию, то кости переходят к следующему участнику, который может, по своему выбору, перебросить все кости, либо часть, оставив одну или несколько костей из числа выброшенных предыдущим участником. Раунд продолжается в указанном порядке, пока один из участников не выбросит комбинацию из пяти одинаковых значений.

Выплаты по результатам комбинаций:

Комбинация	Название	Результат
1-1-1-1-1		Игрок берет монету
6-6-6-6-6	Jactus Venereus	Игрок берет фишку Венеры
x-x-x-x-x	Jactus Canicula	Игрок берет фишку собаки

Если участнику выпала комбинация, но в банке не осталось соответствующих ей фишек, то участник берёт такую фишку у любого участника.

Участник, первым заработавший фишку Венеры, 2 фишки собак и 1 монету, выигрывает.

Варианты

«Pearson's Company Variant»

Играть могут до 6 участников.

Перед началом игры каждый участник делает ставку в банк в размере:

- а) числа фишек, равного общему числу участников
- б) шести фишек

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает все пять костей, а затем имеет три попытки, в ходе которых он может перебросить любые из костей. Целью является получение одной из трёх комбинаций:

Комбинация	Название	Цена в варианте (б)
6-6-6-6-6	Venus	3
4-4-4-4-4	Caesar	2
1-1-1-1-1	Canis	1

Если участник получил одну из выигрышных комбинаций, то он продолжает бросать кости, начиная следующий раунд. Если нет, то он передаёт кости следующему участнику, который также имеет четыре броска, для того, чтобы получить выигрышную комбинацию. При этом, он может бросить все кости, либо оставить одну или несколько костей из числа выброшенных предыдущим участником.

Участник, первым выбросивший все три победные комбинации, выигрывает и получает выигрыш из расчёта:

а1) все фишки, находящиеся в банке

а2) победитель забирает свою ставку, а также по одной фишке из числа ставок прочих участников. Прочие участники забирают из своих ставок по одной фишке за каждую из победных комбинаций, которые они успели получить, после чего весь остаток банка уходит победителю

б) победитель забирает свою ставку, а также по одной фишке из числа ставок прочих участников. Прочие участники забирают из своих ставок по одной фишке за каждое очко стоимости победных комбинаций, которые они успели получить, после чего весь остаток банка уходит победителю.

ИНДЕЙСКАЯ ИГРА

First Nations Dice Game

Количество игроков 2-4

Инвентарь 4 кости (2 чёрные, 2 белые)
блокнот для записи результатов

Из истории игры

В оригинале использовались помеченные с одной из сторон двусторонние палочки.

Цель игры

Набрать 10 очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает все четыре кости и записывает на свой счёт очки в зависимости от выпавшей комбинации:

Комбинация	Очки
Все нечётные	2
Все чётные	2
Чётные – чётные, белые – нечётные	1
Чёрные – нечётные, белые - чётные	1

Любая иная комбинация очков не приносит.

Участник, первым набравший 10 очков, выигрывает.

Варианты

«Вариант 1»

Одна из чёрных костей дополнительно маркируется. Если она выпадает чётным значением, а все остальные – нечётным, либо наоборот, это приносит 4 очка.

«Вариант 2»

Одна из чёрных костей дополнительно маркируется. Победные комбинации:

Все нечётные, либо все чётные – 2 очка

Одна белая – чётная, все остальные – нечётные – 14 очков

Маркированная чёрная – чётная, все остальные – нечётные – 8 очков

Немаркированная чёрная – чётная, все остальные – нечётные – 4 очка

НИЖЕ-ВЫШЕ

Low-High Dice Game

Количество игроков	2-6
Инвентарь	13 костей блокнот для записи результатов

Из истории игры

Игра автора Daniel Solis, навеянная, по его словам, фондовым рынком и игрой Martian Dice.

Цель игры

Первым набрать 30 очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает все 13 костей, после чего выбирает любое из выпавших значений и откладывает все кости с данным значением в ряд набора очков (good track). После этого участник может либо завершить ход и записать на свой счёт набранные очки, либо продолжить ход, перебросив остальные кости.

Если участник перебрасывает кости, то по результатам броска он сначала откладывает в штрафной ряд (bad track) все кости со значением ниже или равным костям, уже лежащим в ряду набора очков, после чего выбирает любое из оставшихся значений и откладывает все кости с данным значением в ряд набора очков, после чего решает продолжать ход, перебросив оставшиеся кости, либо записать набранные очки.

По итогам хода участник набирает число очков, равное числу костей, лежащих в ряду набора очков за вычетом числа костей, лежащих в штрафном ряду.

Игрок, первым набравший 30 очков, выигрывает.

Варианты

«Вариант 1»

После первого броска игрок также помещает в штрафной ряд кости, имеющие значение ниже, чем помещённые им в ряд набора очков.

«Вариант 2»

Игрок может прекратить ход только в том случае, если суммарно им отложено в ряд набора очков и штрафной ряд не менее 7 костей.

«Вариант 3»

Считается разница не между количеством отложенных в рядах костей, а между суммами их значений.

ТРИДЦАТЬ

30

Количество любое, оптимально 2-4

игроков

Инвентарь 6 костей

оценочная таблица

Категория	Игрок 1	Игрок 2
Lo		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Всего		

Цель игры

Набрать наибольшее число очков

Ход игры

Игру начинает любой участник, далее ходы делаются по очереди.

В свой ход участник бросает все шесть костей. После этого он может вторым броском перебросить любое количество костей. Затем, он может в третий раз перебросить любое количество костей. После этого его результат фиксируется.

По результатам хода участник заполняет любую из граф оценочной таблицы по своему выбору. Для подсчёта учитывается только сумма очков костей, имеющих значение, совпадающее со значением категории, а также сумма очков костей, сложение значений которых даёт в сумме значение, совпадающее со значением категории. При этом, каждую кость вы можете использовать при расчетах отдельных результатов только один раз.

Категория «Lo» имеет иные правила подсчёта: в неё записывается сумма очков костей, имеющих значение от 1 до 3.

Если участник после своего хода не может занести очки ни в одну из категорий, то он записывает 0 очков в любую категорию по своему выбору.

После 13 ходов побеждает участник, набравший наибольшее количество очков.

Пример

Участник выбросил 1-3-3-4-5-6. Он может записать 12 очков в категорию «6»: за комбинации костей 1-5 и 3-3. Либо, он может записать 22 очка в категорию «11»: за комбинации костей 1-3-3-4 и 5-6. Либо он может записать 7 очков в категорию «Lo» за комбинацию 1-3-3.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ, ИГРЫ ОБМАНА

МАЛЕНЬКИЙ МАКС

Mia

Количество игроков	любое
Инвентарь	2 кости стакан

Цель игры

Убедить других участников в правильности собственных утверждений и последним остаться в игре.

Ход игры

Играют несколько кругов. В каждом участники игроки играют по направлению часовой стрелки, пока один не выходит из игры. Первый круг начинает любой игрок. Он кладет обе кости на подставку и опрокидывает на нее стакан для костей. После того, как игрок потряс стакан вместе с подставкой и костями, он немного приподнимает стакан, чтобы увидеть свой результат. При этом кости не должны видеть его противники. После этого он передает стакан с подставкой и костями следующему игроку и называет любой результат. Когда вы получили стакан с костями, то у вас есть две возможности.

Первая. Согласиться с утверждением. В этом случае вы не смотрите на комбинацию костей, а трясете стакан с подставкой и костями, чтобы получить свой собственный результат. После того, как вы узнали результат, вы должны назвать комбинацию более высокого разряда, чем названную предыдущим игроком, и передать стакан с костями своему соседу.

Вторая. Не поверить утверждению. Вы можете усомниться и открыть стакан. В этом случае опять существуют два вероятных события:

- Если кости показывают комбинацию, разряд которой ниже, чем утверждает игрок, то он выбывает из игры, а вы становитесь игроком, начинающим очередной круг. После того, как вы бросили кости в стакане и посмотрели свой результат, вы можете назвать любую комбинацию.
- Если кости показывают комбинацию, по меньшей мере, не ниже той, которую назвал игрок, то из игры выбываете вы. Верните кости предыдущему игроку, у которого выпал этот результат. Он будет новым начинающим очередного круга.

Пользуйтесь следующим порядком распределения результатов по категориям:

- Маленький Макс (Миа). Комбинация 1-2 является самым высоким результатом. Игроку, который объявил «маленького Макса», в любом случае придется не верить, поскольку нет более высокого результата, который можно было бы объявить.
- Дубли. Вторым по величине результатом является любой дубль, причем 6-6 считается высшей парой, а 1-1 самой низшей.
- Числа. Любые различные числа, кроме 2-1, образуют самую низкую комбинацию. В этих комбинациях сначала называют большее число, а затем меньшее, например, самая высокая комбинация 6-5, а самая низкая-3-1.

Учтите, что вы можете передать дальше кости, не проверяя услышанный вами результат. Вы даже можете передать стакан вашему соседу слева, не бросая кости еще раз и не глядя на результат, но в любом случае вы должны назвать более высокую комбинацию костей. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, который и становится победителем.

Пример

Игрок, начинающий игру, называет 6-5. Следующий участник бросает кости в стакане и передает их вам со словами: «пара двоек». Вы открываете стакан и видите 5-3. Игрок,

сидящий перед вами, выбывает из игры, а вы начинаете следующий круг. Вы бросаете 4-2, а называете 6-3.

Варианты

«Вариант 1»

Если в игре участвует много игроков, то вы можете применить систему оценки, при которой никто не выходит из игры. Это целесообразно делать, главным образом, при игре в пивной, когда решается вопрос, кто должен оплачивать следующую порцию выпивки.

Вам потребуется несколько фишек или спичек. Вместо того, чтобы выбывать из игры, участник получает одну штрафную фишку. Однако, если проверялось объявление «маленького Макса», то проигравший получает сразу две фишки. Если игрок набирает три фишки, то он объявляется проигравшим, и игра заканчивается.

«Вариант 2»

Вы можете передавать кости любому игроку, но только не предыдущему, если еще остались другие. Кто поверит вам скорее всего? Вам следует также следить за тем, чтобы ваши соперники не посчитали вас легковверным, иначе они все время будут выбирать вас.

ХАРАКИРИ

Количество игроков	любое, оптимально 4-8
Инвентарь	5 костей стакан фишки

Цель игры

Объявить высший результат и выиграть все ставки.

Ход игры

Играют несколько кругов. Начинает любой участник, а затем игру продолжают по направлению часовой стрелки. Перед началом каждый игрок кладет фишку в чашу, стоящую на середине стола.

Начинающий игру бросает все пять костей, ставя стакан на стол таким образом, чтобы он закрывал все кости от остальных игроков. Затем называет любую покерную комбинацию. Применяйте стандартные покерные комбинации, которые приведены в игре «Покер с костями». Самый низкий объявляемый результат – две единицы.

Теперь по часовой стрелке игроки решают, соглашаются ли они с утверждением. Первый игрок, который не поверит, объявляет вызов. Если утверждению не верят, то стакан открывают. Затем могут быть следующие результаты:

- Если кости показывают покерную комбинацию, которая ниже, чем утверждал игрок, то он должен удвоить ставку в чаше. Для него игра закончилась без определенного результата.
- Если кости показывают комбинацию, которая не ниже, чем утверждал игрок, то бросивший вызов проиграл и должен удвоить ставку в чаше. Данная комбинация становится высшим результатом. Неудачливый игрок может играть в следующем круге.

Если результат никто не подвергает сомнению, то он остается высшим результатом, и игрок показывать кости не обязан.

Очередной участник действует таким же образом. Если еще нет высшего результата, то он должен объявить новый результат, даже если у него не выпала действительная покерная комбинация. Если результат положительный, то опять существуют две возможности:

- Игрок может объявить «пас». В этом случае он выбывает из игры, но не удваивает содержимое чаши на столе.
- Игрок называет любую покерную комбинацию, которая больше действительного высшего результата.

Таким образом игра продолжается по направлению часовой стрелки. После каждого поражения неудачник должен удваивать содержание чаши.

Игроки, которые завершили круг без действительного результата, вышли из игры и больше не могут бросать вызов, так как они не могут претендовать на фишки в чаше.

Игра заканчивается, после того как каждый участник был начинающим. Игрок, у которого самый высокий результат, становится победителем круга и получает все фишки из чаши.

Если наступает очередь последнего игрока, а высшего результата все еще нет, то он автоматически получает все фишки, даже не бросая кости.

Пример

Начинающий игру объявляет: «Две шестерки и две тройки», и никто в этом не сомневается. Второй игрок утверждает: «Три двойки». Все последующие игроки с этим соглашаются, однако игрок, начавший игру, не верит. Кости открывают, и все видят 1-2-2-4-5. Второй игрок удваивает содержимое чаши и выбывает из игры. Высшим результатом, как и раньше, остаются «две шестерки и две тройки». Теперь подходит ваша очередь. Вам

выпадает 1-3-3-3-6, и вы говорите: «Три тройки». Поскольку вам никто не возражает, вы берете на себя руководство. Следующий игрок бросает кости и пасует. Теперь вы должны решать, будете ли вы его вызывать или откажетесь от руководства.

Варианты

«Вариант 1»

Единицы являются джокерами и могут заменять любые кости.

БЛЕФ

Liar Dice / Doubling Dice / Confidence

Количество игроков	любое, оптимально 2-6
Инвентарь	5 костей стакан фишки (по 3 на каждого участника)

Цель игры

Заставить других игроков не поверить в правдивость ваших утверждений, не попасться на этом и остаться последним игроком, который и выиграет все фишки.

Ход игры

При игре используют стандартные покерные комбинации, которые представлены в игре «Покер с костями». Если в обеих комбинациях основные компоненты одинаковые, то сравните отдельные кости с наибольшим количеством очков или, если они тоже одинаковые, кости со вторым результатом и так далее.

В начале игры, которая продолжается несколько кругов, у каждого участника имеются по три фишки. Круги играют по направлению часовой стрелки до тех пор, пока не попадется один игрок, который должен будет положить фишку в чашу, стоящую на середине стола.

Первый круг начинает любой участник. Он бросает пять костей и загоразивает результаты от других участников, так что результат может видеть только он. Затем он обращается к следующему игроку и называет любую покерную комбинацию. При этом ему всегда нужно называть все пять костей.

Если игрок обращается к вам с утверждением, то у вас есть две возможности:

- **Согласиться.** Вы можете поверить утверждению. Тогда игрок ставит стакан на кости и осторожно, чтобы не изменить положение костей, передвигает их к вам. Вы поднимаете стакан, закрываете кости от взглядов других игроков и изучаете комбинацию. Теперь вы можете взять любое количества костей и снова бросить их. Остальным игрокам вы должны честно признаться, сколько костей перебрасываете. Вы можете оставить все кости в неприкосновенности, только должны при этом назвать следующему игроку более высокую комбинацию.
- **Бросить вызов.** Вы можете усомниться в правильности утверждения сидящего перед вами игрока. В таком случае он обязан открыть свои кости. Тогда опять же существуют две возможности:
 - Если кости показывают комбинацию, которая ниже, чем утверждал игрок, то он должен положить фишку в чашу, стоящую на середине стола.
 - Если кости показывают комбинацию, которая, по меньшей мере, не ниже, чем утверждал игрок, то проиграли вы и должны положить фишку в чашу.

В обоих случаях вы как игрок, бросивший вызов, становитесь игроком, начинающим новый круг. После того, как вы тайно бросили пять костей, вы обращаетесь с любым утверждением к соседу, сидящему слева от вас. Затем игра продолжается, как описано выше, или вы можете договориться, что игрок, лишившийся фишки, начинает новый круг. Участник, потерявший фишку, выходит из игры. Если бы этот игрок должен был начинать следующий круг, то это берет на себя его сосед слева. Игра заканчивается, когда остается только один игрок, который становится победителем и забирает все фишки.

Пример 1

Игрок, сидящий перед вами объявляет: «Две шестерки и 5-2-1». Вы соглашаетесь, но кости показывают только 5-4-2-1-1, следовательно, ваш сосед слева блефовал. Вы оставляете две единицы и бросаете кости снова. У вас выпадает 6-3-1, и вы заявляете «Три единицы и 6-3». Вашему соседу слева очень хотелось бы узнать, так ли это. Подарите ему невинную улыбку и надейтесь, что он бросит вам вызов.

Пример 2

Ваш правый сосед объявляет: «Три пятерки и 4-2». Вы соглашаетесь, но кости показывают только 5-5-4-2-1. Вам очень трудно будет повысить категорию утверждения. Если вы бросаете три кости, то другие игроки поймут ваши трудности и постараются бросить вам вызов. Оставьте себе 5-5-4 и перебрасывайте только две кости. У вас выпадает 4-2, так что теперь вы имеете 5-5-4-4-2. Этого недостаточно. Поэтому вы утверждаете: «Три пятерки и 6-1».

Варианты

«Вариант 1»

Можете действовать так же, как в «Покере с костями», то есть называть только подходящие комбинации, а отдельные кости в расчет не принимать. С одной стороны, так играть легче, но с другой стороны, станет труднее играть на повышение комбинаций, поскольку отдельные кости не считаются. Если выиграете стандартными костями, то можете договориться, что единица будет самым большим числом.

«Вариант 2»

Игроки имеют по два броска на каждый круг. Таким образом, у них больше шансов на улучшение своего положения. Однако из-за этого игра заметно затягивается.

«Шесть-шесть-шесть» («Six-Six-Six»)

Играют тремя стандартными костями. Кости объявляют в нисходящей последовательности. Чем больше трехзначное число, тем лучше. Самый лучший результат - это «6-6-6», в котором нужно сомневаться; «1-1-1» - самый низкий.

Пример

Начинающий игру скромно объявляет: «5-2-2». Следующий игрок соглашается, перебрасывает две кости и обращается с утверждением, что у него «6-5-1». Вы соглашаетесь, поскольку результат возможный и, кроме того, дает вам возможность улучшить 1. Но когда вы получаете кости, то оказывается только 5-3-1. Теперь трудности возникают у вас. Вы или продолжите обманывать, перебросите 1 и скажете, независимо от результата «6-5-3», или вы перебрасываете 3 и 1, подвергаясь опасности, что вам бросят вызов.

«Блеф парами»

Оба игрока делают одинаковые ставки в чашу, стоящую на середине стола. Каждый раз, когда высказываете утверждение, вы можете увеличивать ставку в чаше, но не более чем в два раза. Ваш противник или пасует, и тогда вы выигрываете независимо от выпавшего вам результата, или платит такую же, как вы, дополнительную ставку, чтобы продолжить игру. Тогда он может поверить вам или усомниться в вашей правдивости и так далее.

Пример 1

Вы открываете новый круг, и вам выпадает 4-5-3-2-2. Вы объявляете: «Две шестерки и 4-3-2». Ваш противник соглашается с вами, и вы открываете кости с ехидной улыбкой. Он откладывает в сторону обе двойки, три кости перебрасывает, утверждает: «Три двойки и 6-3» и при этом ухмыляется еще больше.

Пример 2

Вы и ваш противник платите в чашу по одной фишке. Ваш противник первый на очереди и объявляет: «Три единицы и 4-3», но ставку не повышает. Вы соглашаетесь, и он открывает кости. 4-3-2-1-1. Вы откладываете в сторону единицы, еще раз бросаете три кости, и вам выпадает 6-4-1. Вы утверждаете: «Три единицы и 6-4» и повышаете ставку на две фишки. Ваш противник соглашается с вами и тоже ставит дополнительно две фишки. Он откладывает в сторону 1-1-1 и 6, а последнюю кость бросает еще раз. На кону стоят уже шесть фишек, и ставка может быть еще повышена не более, чем на шесть фишек. Ваш противник утверждает: «Три единицы и 6-5» и повышает ставку еще на четыре фишки.

«Блеф-дуэль»

Играют двое. Первый игрок, кинув кости, может назвать любую комбинацию, которую посчитает нужной. Его соперник может воскликнуть: «Блеф!». Если соперник действительно разоблачил первого игрока, то тот остается в проигрыше. Но соперник может и согласиться с первым игроком и кинуть кости для ответной комбинации. После этого первый игрок открывает свою комбинацию. В том случае, если новая комбинация оказалась лучшей, первый игрок оказывается в проигрыше, но если соперник так и не смог его обыграть, то ведущий игрок выигрывает.

ПЕРУДО

Perudo

Количество игроков любое, оптимально 4-5
Инвентарь 5 костей у каждого игрока
 стакан

Цель игры

Правильно угадывать блеф противника и остаться последним игроком с костями.

Ход игры

Сначала все игроки кидают по одной кости, чтобы определить начинающего торги. Им становится игрок, выбросивший максимальное число. Если такой игрок не один, то все игроки, выбросившее максимальное число, кидают кости заново.

После того, как очередность была установлена, все игроки кидают кости, перевернув свой стаканчик так, чтобы другие игроки не могли увидеть, что выпало на костях.

Затем игроки по очереди делают ставки до окончания раунда. Чтобы сделать ставку, игрок задает количество костей и значение на их лицевой грани (примером ставки является «три двойки»). Когда игрок делает ставку, он должен учитывать полное число костей в игре, с данным значением на лицевой грани (то есть должны учитываться не только кости самого игрока, но и кости остальных игроков). После этого игрок должен попытаться назвать величину меньшую или равную этой.

Следующий игрок должен решить считает ли он, что эта ставка слишком высока (то есть, реальное число костей с этим значением на лицевой грани меньше) или он считает, что эта ставка возможна. Если он считает, что ставка чересчур высока, то он может заявить Doodoo (см. Doodoo ниже). Если же он принимает ставку, то он должен предложить новую, которая должна увеличивать или значение на лицевой грани или количество костей или и то, и то одновременно.

Как только игрок заявляет Doodoo, раунд завершается, и все игроки показывают все свои кости. Если заявленная ставка была верна, то игрок, заявивший Doodoo, теряет кость. Если заявленная ставка была чересчур высока, и заявка Doodoo оправдана, то кость теряет игрок, сделавший завышенную ставку. После этого начинается следующий раунд — игроки трясут оставшиеся кости, кидают их, и игрок, только что потерявший кость, начинает торги. Если игрок потерял все свои кости, то он выбывает и торги начинает игрок, следующий за ним.

Пример 1

Игрок А — $(3 \times 2) + (2 \times 6)$ (три двойки и две шестерки)

Игрок В — $(1 \times 2) + (4 \times 5)$ (одна двойка и четыре пятерки)

Игрок С — $(1 \times 3) + (2 \times 2) + (2 \times 4)$ (одна тройка, две двойки и две четверки)

Игрок А: ставит 3×2 (полагает, что у всех игроков в сумме четыре двойки, но решает начать с более «безопасной» начальной ставки 3×2 (то есть три двойки))

Игрок В: ставит 4×2 (увеличивает количество костей)

Игрок С: ставит 4×4 (увеличивает значение на лицевой грани)

Игрок А: ставит 5×2 (увеличивает количество костей)

Игрок В: ставит 6×5 (увеличивает количество костей и значение на лицевой грани)

Игрок С: полагает, что это сомнительно и делает заявку Doodoo

Кости вскрываются: Игрок С заявил Doodoo справедливо, так как в игре только 4×5 и все они у игрока В.

Игрок В: Теряет кость и начинает торги в следующем раунде.

Торги — Джокеры и ставки в тузах

Чтобы сделать игру чуть более интересной, любые тузы (то есть кости, со значением на лицевой грани равным единице) считаются джокерами. То есть любой туз в руках любого игрока имеет значение на лицевой грани равное значению, заявленному текущим игроком. Например, если у трех игроков есть по одной двойке и одному тузу, то ставка 6×2 (то есть шесть двоек) на самом деле верна, так как тузы с учетом того, что они джокеры, считаются за двойки.

Нужно отметить, что тузы теряют свой статус джокеров в раунды Calzone (см. Calzone ниже).

Торги — преобразования ставок

Если игрок хочет, то он может сделать ставку в тузах. Таким ставкам достаточно достигать только половины количества костей предыдущей ставки. Например, за ставкой 2×2 абсолютно законно может следовать ставка $1 \times$ туз. Если количество костей в предыдущей ставке было нечетным, то ставка в тузах должны быть равна половине следующей четной величины. К примеру, за ставкой 3×4 должна следовать ставка $2 \times$ туз. Если игрок за ставкой в тузах, хочет повысить значение на лицевой грани кости, то он должен заявить количество костей равное удвоенному количеству тузов плюс один. К примеру, ставка, следующая за $3 \times$ туз, должна быть как минимум на 7 костей (скажем, 7×4). Нет никаких ограничений на количество преобразований ставок от и к ставкам в тузах, но каждое преобразование должно удовлетворять вышеприведенным правилам. Игроки не могут делать начальную ставку в тузах, если этот раунд не Calzone.

Формула преобразований ставок:

Новая ставка в тузах (считаем, что X это предыдущая ставка) = $(X + 1)/2$, округленное вниз

Новая ставка (считаем, что X это предыдущая ставка в тузах) = $(X \times 2) + 1$

Пример:

добавление ставок в тузах

Игрок А — $(2 \times 2) + (2 \times 6) + (1 \times 1)$ (две двойки, две шестерки, один туз)

Игрок В — $(1 \times 2) + (2 \times 5) + (2 \times 1)$ (одна двойка, две пятерки, два туза)

Игрок А — $(1 \times 3) + (2 \times 2) + (3 \times 4)$ (одна тройка, две двойки, три четверки)

Игрок А: ставит 2×6

Игрок В: ставит 3×5 (увеличивает количество костей)

Игрок С: ставит 4×5 (увеличивает количество костей)

Игрок А: ставит 5×2 (увеличивает количество костей)

Игрок В: ставит 3×1 (по формуле преобразует к ставке в тузах)

Игрок С: ставит 7×2 (по формуле преобразует от ставки в тузах)

Игрок А: заявляет Doodoo

Кости вскрываются: Имеется 5×2 и 3×1 , так что заявка Doodoo была плохим решением. Такие кости позволяли сделать ставку даже 8×2 .

Игрок А: Теряет кость и начинает торги в следующем раунде.

Торги — раунды Calzone

Если игрок только что потерял кость, и в результате этого у него осталась всего одна, он может заявить Calzone. Когда сделана такая заявка, раунд играется с измененными правилами:

- Тузы не являются джокерами

- Ставки в тузах делаются и рассматриваются точно так же, как и остальные (можно делать начальные ставки в тузах)
- Игроки, имеющие больше одной кости не могут при ставке изменять значение лицевой грани
- Игроки, имеющие ровно одну кость при ставке могут изменять значение на лицевой грани (включая заявившего Calzone)
- Calzone заявляется до того, как сделаны любые ставки
- Calzone заявляется по желанию (хотя обычно это приносит выгоду заявившему)

Пример:

раунд Calzone

В ходе игры у Игрока А осталось 3 кости, у Игрока В только одна кость, а Игрок С только что потерял кость (в предыдущем раунде) и теперь у него осталась только одна кость. Все кидают кости, и Игрок С заявляет Calzone...

Игрок А — $(2 \times 2) + (1 \times 1)$ (три кости; две двойки, один туз)

Игрок В — (1×2) (одна двойка)

Игрок С — (1×3) (одна тройка)

Игрок С: ставит 2×3 (надеясь на кости других игроков)

Игрок В: ставит 3×2 (может изменять значение на лицевой грани, так как у него только одна кость)

Игрок А: ставит 4×2 (ему нельзя менять значение на лицевой грани и приходится рисковать)

Игрок В: заявляет Doodoo

Кости вскрываются: Туз Игрока А не является джокером в этом раунде, поэтому в игре всего 3 двойки и заявка Doodoo со стороны Игрока В была правильной

Игрок А: теряет кость и начинает торги в следующем раунде

Торги — заявка Jonti

Если один из игроков делает ставку, а другой считает, что эта ставка точно равняется действительному числу костей в игре, то он может заявить Jonti. Когда заявляется Jonti, раунд завершается, и кости вскрываются. Если заявка была оправдана, то игрок, заявивший Jonti, награждается костью, которую он может вернуть в игру. Иначе, этот игрок теряет кость. К примеру, Игрок А ставит 3×2 , а Игрок В заявляет Jonti. Заявка считается верной тогда и только тогда, когда в игре ровно 3×2 (включая все джокеры). Игрокам не разрешается иметь больше пяти костей, так что заявлять Jonti имеет смысл только тем игрокам, у кого меньше пяти костей. Заявка Jonti делается до того, как сделана последующая ставка и игрок не может заявлять Jonti, если ставка была сделана предыдущим игроком. То есть, если вы должны ставить следующим в порядке очереди, вы не можете заявлять Jonti. Как следствие, заявка Jonti недействительна, если играют два человека. Также, если заявка успешная, то заявивший начинает торги в следующем раунде.

Пример:

Jonti

У Игрока А осталось 3 кости, у Игроков В и С осталось еще по пять костей.

Игрок А — $(2 \times 2) + (1 \times 1)$ (три кости; две двойки, один туз)

Игрок В — $(2 \times 2) + (3 \times 1)$ (одна двойка, три туза)

Игрок С — $(1 \times 3) + (4 \times 5)$ (одна тройка и четыре пятерки)

Игрок А: ставит 3×6

Игрок В: ставит 4×6 (увеличивая количество костей)

Игрок А: заявляет Jonti

Кости вскрываются: Шестерок нет вообще, но есть 4 х 1, которые считаются четырьмя шестерками. Таким образом, вызов засчитывается в пользу Игрока А

Игрок А: возвращает кость в игру (теперь у него их 4) и начинает торги в следующем раунде.

Варианты

«*Schun*»

Стрит 5-4-3-2-1 на одной руке считается как «все кости – тузы».

ИНДЕЕЦ

Indian Chief

Количество игроков	любое, оптимально 4-6
Инвентарь	1 кость у каждого участника фишки

Цель игры

Заставить других игроков не поверить в правдивость ваших утверждений, не попасться на этом и остаться последним игроком, который и выиграет все фишки.

Ход игры

Перед началом игры, которая продолжается несколько кругов, каждый участник делает ставку в банк.

Перед началом первого круга все участники бросают свои кости. Затем, каждый участник, не глядя на выброшенный результат, размещает свою кость таким образом (например, на лбу), чтобы выпавший результат был виден прочим участникам и не виден ему самому. Игру начинает любой участник, в дальнейшем игра идёт по часовой стрелке. Участник называет сумму очков, которая, по его мнению, сложилась на всех выпавших костях. У сидящего за ним участника есть две возможности:

- Согласиться и назвать новую сумму, которая, по его мнению, сложилась на всех выпавших костях, и которая должна быть больше, чем названная предыдущим участником. В этом случае, право выбора переходит к третьему участнику.
- Бросить вызов. Вызывающий может усомниться в правильности утверждения сидящего перед ним игрока. В таком случае раунд заканчивается и проверяется сумма очков на всех костях. Тогда опять же существуют две возможности:
 - Если сумма очков на всех костях равна или больше, чем утверждал игрок, то вызывающий проигрывает и выбывает из игры.
 - Если сумма очков на всех костях меньше, чем утверждал игрок, то вызывающий выигрывает, а ошибившийся участник выбывает из игры.

После этого в описанном порядке начинается новый раунд игры между оставшимися участниками. Новый раунд начинает участник, ближайший к участнику, оставшемуся в игре по результатам вызова.

Последний оставшийся участник выигрывает игру и забирает банк.

РАСКРЫТЬ РЕЗУЛЬТАТ

Get the Product

Количество игроков	2
Инвентарь	3 кости стакан блокнот для записи результатов

Цель игры

Первым набрать 100 очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник в закрытую бросает все три кости и называет сопернику число, являющееся результатом умножения выпавших значений друг на друга. Соперник на основании полученной информации пытается угадать выпавшие значения, после чего кости вскрываются и ответ проверяется

- Если соперник угадывает выпавшие значения, он получает 10 очков
- Если соперник ошибается, то участник, бросавший кости, получает 5 очков.

Игра продолжается до тех пор, пока один из участников не станет победителем, набрав 100 очков.

БОСС

Boss Dice / Bull Dice

Количество игроков 2

Инвентарь 5 костей у каждого игрока

Из истории игры

Одна из самых популярных игр в кости в Сан-Франциско.

Цель игры

Выиграть два раунда из трёх, получив в каждом раунде лучшую покерную комбинацию, чем у соперника.

Ход игры

Оба участника одновременно бросают кости и сравнивают получившиеся комбинации. Владелец более высокой комбинации становится боссом. Если ни у одного из участников нет покерной комбинации, либо оба выбросили одинаковую комбинацию, кости перебрасываются.

Босс откладывает в сторону кости, которые составляют его комбинацию, перебрасывает остальные кости, и смотрит их, не показывая второму игроку. После этого босс совершает одно из двух действий:

- Пасует, объявляя: «Pick them up!», после чего раунд признаётся недействительным
- Играет, объявляя: «Come up!», после чего ход переходит ко второму участнику

Если босс играет, то второй участник может перебросить некоторые из своих костей, либо все кости, после чего комбинации сравниваются. Имеющий более высокую комбинацию выигрывает раунд. Если оба выбросили одинаковую комбинацию, раунд признаётся недействительным.

Победитель двух раундов из трёх является победителем игры.

Покерные комбинации, в порядке старшинства, используемые в игре:

- Одна пара
- Две пары
- Тройка
- Полный дом (три кости одного достоинства плюс пара другого достоинства)
- Каре (четыре одинаковых)
- Покер (пять одинаковых)

Комбинации одного уровня ранжируются по старшинству, от шестёрок до единиц, кикеры (кости, не входящие в комбинацию) при ранжировании не учитываются, «дикие» значения (джокеры) не используются.

ХОЛДЕМ

Dice Hold'em

Количество игроков	любое, оптимально 2-8
Инвентарь	2 кости у каждого игрока + 5 костей стакан у каждого игрока фишки

Цель игры

Составить лучшую покерную комбинацию и выиграть максимальное число фишек.

Ход игры

Первые два участника выставляют обязательные начальные ставки: малый блайнд и большой блайнд (размером в два малых). После этого все участники бросают свои кости и смотрят выпавшие значения, не показывая их другим игрокам. После этого проходит первый раунд ставок. Игрок в свой ход может повысить предыдущую максимальную ставку, уравнять предыдущую максимальную ставку, остаться в игре не делая ставки («чек»), если он ставил большой блайнд, и ни один из игроков не сделал ставку большего размера, либо спасовать, отказываясь от дальнейшей игры. Раунд торгов заканчивается, когда все ставки уравнены, либо все игроки, кроме одного, отказались продолжать игру.

Затем открыто бросаются пять общих костей, после чего проходит второй раунд торгов. Начинает его всегда первый игрок, либо, если он выбыл, ближайший после него игрок из числа оставшихся. В данном раунде торгов «чек» можно объявлять, если в раунде не было ещё сделано ни одной ставки.

После окончания второго раунда торгов открываются кости. Игрок, имеющий лучшую покерную комбинацию, в состав которой входят любые пять костей из числа пяти общих и двух его персональных.

Покерные комбинации, в порядке старшинства, используемые в игре:

- Старшая кость
- Одна пара
- Две пары
- Тройка
- Стрит (пять последовательных)
- Полный дом (три кости одного достоинства плюс пара другого достоинства)
- Каре (четыре одинаковых)
- Покер (пять одинаковых)

Комбинации одного уровня ранжируются по старшинству, от шестёрок до единиц, кикеры (кости, не входящие в комбинацию) учитываются при ранжировании равных по старшинству комбинаций, «дикие» значения (джокеры) не используются.

БИДУ

Bidou / Montevideo

Количество игроков любое, оптимально 4-6
Инвентарь 3 кости у каждого игрока
 стаканы
 фишки

Цель игры

Собрать высшую комбинацию либо убедить соперника спасовать для того, чтобы выиграть банк.

Ход игры

Перед началом игры все игроки бросают кости, чтобы определить «капитана», которым становится игрок, выбросивший наибольшую сумму очков на своих костях.

Перед началом очередного круга каждый игрок, делая ставку, кладет фишку в банк. Затем каждый игрок бросает все три своих кости, прикрывая их стаканом так, чтобы выпавшие значения не были видны другим игрокам. Затем каждый из игроков или соглашается с результатом, или бросает все три кости еще раз. Если же игрок недоволен и своим вторым броском, то он может бросить кости третий раз.

Целью бросков является добиться наивысшего результата в соответствии со следующим старшинством:

Комбинация	Название
2-1-1	Биду
6-6-6	Дубли
5-5-5	
4-4-4	
3-3-3	
2-2-2	
1-1-1	
2-2-1	Биде
6-5-4	Улицы
5-4-3	
4-3-2	
3-2-1	
х-х-х	Высший номер. Упорядочивается по старшинству костей.

Игрок, который установил свою комбинацию за наименьшее число бросков, первым начинает торги. Если таких игроков несколько, то начинает либо «капитан», если он находится в их числе, либо один из этих игроков, ближайший к «капитану» по часовой стрелке. Начиная торги может положить любое количество фишек в виде ставки, либо спасовать. Далее в ходе торгов возможно либо повышать ставку, либо уравнивать поставленную ранее чужую ставку, либо пасовать, отказываясь от дальнейшей игры.

В конце круга, когда все ставки уравнены, не вышедшие из игры участники вскрывают кости и сравнивают комбинации. Игрок с наивысшей комбинацией выигрывает и забирает себе банк. Если два и более игроков имеют одинаковую комбинацию, то они делят банк поровну.

Пример

Комбинация 6-5-1 бьет комбинацию 6-4-4, но проигрывает комбинации 6-5-2.

НА ЛУНУ

Shoot the Moons

Количество игроков любое, оптимально 4-8

Инвентарь 2 кости
 фишки

Цель игры

Набрать наибольшее число очков либо убедить соперников спасовать для того, чтобы выиграть банк.

Ход игры

Перед началом очередного круга каждый игрок, делая ставку, кладет фишку в банк.

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Игра состоит из трех кругов. В первом и втором круге каждый игрок бросает свои кости, добавляя сумму выпавших очков к своему счету.

После каждого из первых двух кругов проходят торги, которые начинает игрок, имеющий наибольшее число очков. Если таких игроков несколько, то начинает один из этих игроков, который либо начинал круг, либо ближайший к начинавшему по часовой стрелке. Начиная торги может положить любое количество фишек в виде ставки, либо спасовать. Далее в ходе торгов возможно либо повышать ставку, либо уравнивать поставленную ранее чужую ставку, либо пасовать, отказываясь от дальнейшей игры.

В третьем круге очки суммируются таким же образом, за одним исключением: если игрок выбросил в третьем круге 3-3, то он считается «полетевшим на Луну» и в любом случае делит банк с победителем. Если таких игроков несколько, то они делят половину банка, а вторую половину забирает победитель.

Победителем является игрок, имеющий после третьего круга наивысшую сумму очков, либо заставивший спасовать всех своих соперников в первых двух раундах торгов.

Варианты

«Вариант 1»

Броски 3-3 засчитываются как «полеты на Луну» в каждом из трех раундов, но лишь последний «полетевший на Луну» может претендовать на раздел банка с победителем.

«Вариант 2»

Игрок, выбросивший 3-3 в любом из первых двух раундов, должен удвоить свою первоначальную ставку.

БУНКЕР ПОКЕР

Bunker Poker

Количество игроков	2-4
Инвентарь	24 кости участников
	2 общие кости
	4 фишки
	план игры

	6	5	4	3	2	1	
1							6
2							5
3							4
4							3
5							2
6							1
	1	2	3	4	5	6	

Цель игры

Остаться последним игроком с фишкой.

Ход игры

Перед началом игры каждый участник прячет свою фишку в одну из шести ячеек на своей стороне плана игры, а также размещает на каждой из ячеек по одной кости значением 6 на верхней грани.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает обе общие кости, после чего может:

- Снизить у соперников значение на кости в ячейке, номер которой соответствует значению одной общей кости, на величину, соответствующую значению второй общей кости.
- Повысить у себя значение на кости в ячейке, номер которой соответствует значению одной общей кости, на величину, соответствующую значению второй общей кости.
- Отказаться от результатов броска и понизить у соперников значение на кости в любой ячейке на 1 пункт.

Перед принятием участником решения его соперники имеют право поменять местами кости в ячейках, номера которых соответствуют значениям общих костей, в том числе, переставить кость в ячейку, ранее лишившуюся кости (обмен с пустой ячейкой).

Как только у одного из участников значение на кости в ячейке снижается до нуля, данная кость снимается с ячейки. При последующих ходах, при принятии соперником решения на снижение значения в ячейке с данным номером, ячейка открывается и проверяется наличие в ней фишки.

Если ячейка участника, в которой находится фишка, открыта, то он выбывает из игры. Побеждает последний участник, фишка которого не обнаружена.

ИГРЫ НА РАЗМЕЩЕНИЕ КОМБИНАЦИЙ НА ПОЛЕ

ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК

Количество игроков	1-10
Инвентарь	2 кости оценочная таблица

Цель игры

Набрать больше очков, чем другие игроки, записывая свои результаты в соответствующие ряды и колонки.

Ход игры

В игре «Вдоль и поперек» используют обе кости, чтобы образовать отдельные цифры от 0 до 9. Сложите результаты обеих костей и считайте 10 за 0, 11 за 1 и 12 за 2.

Если участников немного, то каждый игрок бросает обе кости один раз и записывает результаты в среднее поле своей таблицы. Результат, который уже использовался, должен выпасть еще раз. Если игроков много, то напишите в среднем поле таблицы разные цифры и затем раздайте таблицы по принципу случайности.

Играют двадцать четыре круга. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

Когда подходит ваша очередь, вы бросаете обе кости, громко называете свой результат, а затем передаете кости следующему игроку. До следующего броска каждый игрок записывает эти цифры в свою таблицу. Если цифра уже определена в соответствующую категорию, то изменять ее нельзя.

Постарайтесь теперь разместить цифры в рядах и колонках таким образом, чтобы получить максимальное количество очков:

- Пять одинаковых цифр - 10 очков.
- Четыре одинаковых цифры — 6 очков.
- Три одинаковых цифры - 3 очка.
- Две одинаковых цифры - 1 очко.
- Последовательность из пяти следующих друг за другом цифр - 5 очков.

Одинаковые цифры нельзя записывать рядом друг с другом, а цифры, следующие друг за другом, записывать в правильной последовательности. Нуль может быть вверху или внизу, 0-1-2-3-4 и 6-7-8-9-0 приносят соответственно 5 очков, а 8-9-0-1-2 - нет. Вы можете записывать очки в каждом ряду или колонке более одного раза. Две пары приносят 2 очка, одна пара и «тройня» - 4. Если вы завершаете ряд или колонку в своей таблице, то записывайте соответствующие очки справа или снизу от них.

Игра заканчивается через двадцать четыре круга, когда все поля таблицы заполнены. Суммируйте ваши очки и запишите результаты в правую крайнюю колонку или в самый нижний ряд. Победителем становится игрок с самым лучшим общим результатом.

Пример 1

В среднем поле вашей таблице стоит цифра 3. Вы бросаете кости, и вам выпадает сумма 8. Каждый игрок записывает ее в свою таблицу. Следующему игроку выпадает сумма 3, и

все игроки заносят эту сумму в одно из своих полей. Затем следующему игроку выпадает 12, которая считается за 2. После того, как число определено, при очередном броске получаем опять 8. Теперь ваша таблица могла бы выглядеть следующим образом:

8					
		3			
	2	3			
8					

Пример 2

Полностью заполненная таблица с общим результатом в 40 очков:

7	9	8	6	5	5
1	9	8	6	1	1
4	4	4	4	4	10
5	4	7	6	3	5
5	9	8	6	2	0
1	4	3	6	5	40

Варианты

«Вариант 1»

В расчеты включаются результаты обеих диагоналей.

«Вдоль или поперёк»

Суммируйте очки всех пяти рядов и пяти колонок отдельно, так что у вас будут две суммы. Меньшая из этих сумм и будет вашим результатом. Более высокая сумма учитывается только при ничьей.

«Вдоль но не поперёк»

Вариант для двух игроков. Вам потребуется одна таблица для обоих игроков. Вы играете на пяти рядах, а ваш противник на пяти колонках. При этом кости вы бросаете по очереди, и тот, кто бросает кости, записывает свой результат в таблицу.

Игра заканчивается через двадцать пять кругов, когда полностью заполнена вся таблица. Вы складываете результат своих рядов, а противник - колонок. Победителем становится игрок с более высоким общим результатом.

КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Dice Tic-Tac-Toe

Количество игроков 2
Инвентарь 2 кости
фишки двух цветов (по 18 на участника)
план игры

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	1	2	3	4	5	6

Цель игры

Первым выложить на план игры ряд из трёх своих фишек

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В свой ход игрок бросает обе кости, после чего может положить фишку своего цвета на свободное поле, соответствующее выпавшей комбинации. Поле, соответствующее выпавшей комбинации, определяется следующим образом: число на одной кости соответствует координатам по горизонтали, число на второй кости – координатам по вертикали, на пересечении которых и находится искомое поле.

Игрок, первым выложивший в один непрерывный ряд по горизонтали, вертикали или диагонали три фишки своего цвета является победителем.

Пример

Начало игры. Игрок выбрасывает 3 и 5 и может закрыть одно из следующих полей по своему выбору:

6						
5			X			
4						
3					X	
2						
1						
	1	2	3	4	5	6

Варианты

«Вариант 1»

Используется две кости разных цветов, одна из которых соответствует горизонтали, другая – вертикали.

«Вариант 2»

Необходимо выложить ряд из четырёх фишек.

«Вариант 3»

Участники играют каждый на своём плане игры.

УДВОЕНИЕ

Doubling Dice

Количество игроков

2

Инвентарь

2 кости

фишки (по 18 на участника)

план игры

18	10	24	8	16
14	12	6	14	20
4	18	10	18	12
20	8	14	6	16
12	16	8	14	4
10	18	12	16	24
4	22	10	14	6

Цель игры

Первым выложить на план игры ряд из трёх своих фишек

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В свой ход игрок бросает обе кости, суммирует выпавшие числа и удваивает сумму, после чего может положить фишку своего цвета на любое свободное поле, соответствующее получившемуся результату.

Игрок, первым выложивший в один непрерывный ряд по горизонтали, вертикали или диагонали три фишки своего цвета является победителем.

УМНОЖЕНИЕ

Multiple Game 2-12

Количество игроков 2

Инвентарь 2 кости
фишки (по 10 на участника)
план игры

60	14	27	16	50	32
25	28	80	21	42	54
49	90	24	63	36	72
64	18	56	100	15	77
30	55	81	20	33	110
66	121	108	99	120	12

Цель игры

Первым выложить на план игры ряд из трёх своих фишек

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В свой ход участник бросает обе кости, суммирует выпавшие значения, после чего может положить фишку своего цвета на любое свободное поле, соответствующее числу, которое может быть получено путём умножения целого числа на полученную сумму.

Побеждает участник, первым выложивший в ряд четыре фишки.

Варианты

«Multiple game 1-6»

Игра ведётся одной костью и проходит на следующем плане игры:

12	20	18	25	30	15
27	24	22	14	12	35
40	21	28	45	60	8
27	16	10	32	16	50
4	48	9	36	42	2
48	11	33	6	54	13

«Scoring»

Игра ведётся на очки: по 10 очков за каждый ряд из 3 фишек и 20 очков участнику, первым выложившему все свои фишки.

«Returning»

Побеждает участник, первым выложивший все свои фишки. Если участник строит ряд из трёх фишек, то он снимает и возвращает сопернику любую фишку.

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ФАКТЫ

Math Facts / Making Connections

Количество игроков 2

Инвентарь 4 кости
фишки (по 4 на участника)
план игры (для каждого участника)

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	44	45	48	50	54	55
60	64	66	72	75	80	90	96
100	108	120	125	144	150	180	216

Цель игры

Первым выложить на план игры ряд из трёх своих фишек

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В свой ход игрок бросает все четыре кости и затем комбинирует выпавшие значения, получая число. При комбинировании чисел можно использовать сложение, вычитание, умножение, деление и скобки.

Если получившееся число присутствует на плане игры и не закрыто, то игрок кладёт на него одну из своих фишек и передаёт кости следующему участнику.

Участник, первым закрывший на плане игры ряд из трёх чисел (по горизонтали, вертикали или диагонали) выигрывает.

Пример

Игрок выбрасывает 6-6-4-5 и комбинирует их следующим образом: $(6*6)+(5-4)$, получая число 37, которое он закрывает на своём плане игры.

Варианты

«Вариант 1»

Игра проходит на одном плане игры для обоих игроков.

«Вариант 2»

Для победы необходимо построить ряд из четырёх своих фишек.

«Вариант 3»

Для игры используется план игры 10 на 10 клеток, пронумерованный последовательными числами от 1 до 100.

НАБОР

Contig

Количество игроков любое, оптимально 2-4
Инвентарь 3 кости
фишки (по 8 на участника)
план игры

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	44	45	48	50	54	55
60	64	66	72	75	80	90	96
100	108	120	125	144	150	180	216

Цель игры

Выложить на поле большее количество фишек.

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В свой первый ход игрок бросает все три кости и кладёт фишку на поле, представляющее собой сумму значений всех трёх костей. На втором и последующем ходах участник совершает любые математические действия (сложение, вычитание, умножение и деление) над значениями всех трёх костей, получая в результате число, которое затем закрывает на плане игры.

За каждое закрытое число игрок получает 1 очко. Игра идёт восемь раундов, победителем становится игрок, набравший наибольшее число очков.

6 СТУПЕНЕК

6 Steps

Количество игроков любое, оптимально 2-4

Инвентарь
2 кости
карандаш
план игры

1	1	2	3	4	5	6						
	2	1	2	3	4	5	6					
		3	1	2	3	4	5	6				
			4	1	2	3	4	5	6			
				5	1	2	3	4	5	6		
					6	1	2	3	4	5	6	
						*						

Цель игры

Набрать наибольшее число очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходы делаются по очереди.

В свой ход участник бросает обе кости, после чего обводит карандашом поле, соответствующее выпавшей комбинации, на своём плане игры. Поле, соответствующее выпавшей комбинации, определяется следующим образом: число на одной кости соответствует одной из шести «ступенек», число на второй кости – числу, находящемуся на этой «ступеньке». Если оба возможных варианта выбора ранее уже сыграли, игрок перечёркивает любое ещё неиспользованное число на своём плане игры.

Игра заканчивается, когда у всех игроков все поля на их планах игры обведены либо перечёркнуты, либо если у одного из игроков обведены все цифры на «большой вертикали», после чего подсчитывается число набранных каждым игроком очков: берётся сумма значений обведённых чисел, к которой прибавляются бонусные баллы за комбинации, содержащие обведенные цифры по следующей схеме:

Комбинация (все цифры обведены)	Очки
Любая «ступенька»	50
Диагональ 1	60
Диагональ 2	50
Диагональ 3	50
Диагональ 4	40
Диагональ 5	30
Диагональ 6	30
Большая вертикаль (*)	100

Игрок с наибольшим числом очков выигрывает.

Пример

Игрок выбросил 3-6. Он должен обвести либо число 6 на 3 ряду, либо число 3 на 6 ряду, либо одно из них, если второе уже использовано, либо вычеркнуть любое иное число на своем плане игры, если оба этих числа уже использованы (обведены либо вычеркнуты).

БИНГО

Two Dice Bingo

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости
карандаш
план игры (по 1 на каждого игрока)

Цель игры

Стать первым игроком, закрывшим все поля на своём плане игры

Ход игры

Перед началом игры игрок выбирает любые числа в диапазоне от 2 до 12 и заполняет ими свою карточку. Каждое число можно использовать не более двух раз.

Один из игроков назначается бросающим. Он бросает кости, суммирует выпавшие значения и объявляет получившееся число. Игрок, в карточке которого есть данное число, зачёркивает его. В том случае, если в карточке игрока какое-либо число записано дважды, то при каждом выпадении данного числа игрок может зачеркнуть лишь одну из записей.

Игрок, первым зачеркнувший все свои числа, выигрывает.

Пример

Пример заполнения карточки:

2	3	6
5	7	9
11	11	12

ЩИТ ИИСУСА

Tablero de Jesus

Количество игроков 2

Инвентарь

2 кости

доска 7x7 клеток

фишки (по 15 на участника)

Из истории игры

Игра была очень популярна в Испании и в испанских владениях в течение первой половины XV века. Игра была запрещена Папой Римским в 1458 году, запрет продержался до начала XX века.

Цель игры

Выиграть больше фишек, чем соперник.

Ход игры

Перед началом игры оба участника бросают по одной кости. Выбросивший меньшее значение выставляет на свой домашний ряд (первый от него ряд доски) пять фишек, по одной в любую из колонок. Выбросивший большее значение доставляет в своём домашнем ряду две фишки в колонки, оставшиеся свободными. После этого, участник, выбросивший меньшее значение, первым делает ход.

В свой ход участник бросает обе кости. Если в сумме выпало 7, 11 или 12, он обязан, не двигая и не снимая фишек, передать кости оппоненту. В противном случае, участник должен передвинуть две фишки, одну – на число полей, соответствующих значению на одной из костей, вторую – на второй. Фишки двигаются исключительно по вертикали, в своём столбце, каждый отдельно взятый ход фишки может совершаться только в одном направлении – либо вверх, либо вниз.

Если участник не может совершить обеими фишками ход по указанным правилам, по ни одна из фишек не передвигается, а кости передаются сопернику.

Если участник совершил ход, и после хода две и более фишек выстроились в одну непрерывную линию по горизонтали на любом ряду, кроме домашних рядов, то участник может забрать эти фишки себе, либо продолжить свой ход в надежде построить более длинный ряд. Если игрок забирает фишки, то его соперник доставляет в освободившиеся колонки фишки в своём домашнем ряду, после чего начинает свой ход.

Если при имеющейся на поле линии из двух и более фишек участник продолжил ход, и по результатам броска обязан передать кости сопернику, то соперник имеет право, не бросая кости, забрать фишки из данной линии себе, после чего передать ход.

Если один из участников выстроил непрерывную линию из семи фишек, то он имеет право, не снимая этих фишек, объявить «пробег» («Run»). В этом случае его оппонент выставляет ставку в две фишки на «пробег», после чего «пробегающий» бросает кости. При выпадении 7, 11 или 12 оппонент забирает все девять фишек, при ином исходе броска «пробегающий» забирает сделанную ставку себе, после чего может выбирать, продолжать ли «пробег» на тех же условиях, либо снять с доски семь фишек и передать ход сопернику.

Побеждает участник, имеющий после окончания игры большее число фишек.

Варианты

«Dagonell the Juggler Variant»

В первоначальной расстановке фишки расставляются на домашних рядах следующим образом: выбросивший меньшее значение выставляет пять фишек, по одной в каждую из колонок, начиная с самой правой от себя, выбросивший большее значение – в две оставшиеся колонки (две самые правые от себя).

При построении линии из семи фишек, участник обязан снять все семь. При этом он получает ещё одну фишку от оппонента.

«Toblaro»

Шотландский вариант, пивная игра. Фишки меняются на стаканы. При выстраивании двух и более стаканов в ряд сделавший это участник выпивает их содержимое, а его оппонент передвигает эти стаканы на свой домашний ряд и восполняет выпитое из своей бутылки.

«Tablero da Gucci»

Итальянский вариант, пивная игра. Фишки меняются на стаканы. У каждого игрока две бутылки пива.

Перед игрой кости бросаются, выпавшая сумма становится «номером королевы». «Номером королевы» не может быть 7, 11 или 12.

Начальная расстановка домашних рядов: по три стакана в правой от участников половине, стакан в центральной колонке – по центру поля. Участники наполняют стаканы, стоящие на их домашних рядах. После этого, участники бросают кости. Выбросивший меньшее значение выставляет стакан в центральной колонке на свой домашний ряд, после чего делает первый ход.

Задача: выстроить шесть стаканов в горизонтальную линию, либо семь стаканов в горизонтальную или диагональную линию.

Игрок, выстроивший линию, обязан выпить содержимое минимум половины стаканов. Если это была линия из семи стаканов, игрок обязан выпить четыре из них. Содержимое остальных стаканов распределяется по желанию игрока (дать выпить оппоненту, зрителям, выпить самому и т.д.).

Пустые стаканы возвращаются на домашнюю линию оппонента, он наполняет их из своих запасов, после чего получает право хода.

Если выпал «номер королевы», то выбросивший его игрок имеет право взять любой стакан по выбору, выпить его содержимое, поставить его на домашнюю линию оппонента, который наполняет его из своих запасов, но сохранить при этом право хода. Если игрок не воспользовался своим правом, то оно переходит к оппоненту, пустой стакан при этом выставляется на домашнюю линию игрока, выбросившего «номер королевы», заполняется за счёт его запасов, однако ход сохраняется за данным игроком.

Первый игрок, который не в состоянии заполнить опустевшие стаканы, проигрывает.

ФАКТ-О

Fact-O

Количество игроков 2-5
Инвентарь 3 кости
фишки (своего цвета у каждого участника)
план игры

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	44	45	48	50	54	55
60	64	66	72	75	80	90	96
100	108	120	125	144	150	180	216

Цель игры

Производить математические действия над выброшенными значениями, полученную цифру закрывать на плане игры так, чтобы получить за это очки.

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем броски делаются по очереди. В свой первый ход игрок бросает все три кости и затем, используя минимум две математические операции, комбинирует выпавшие значения, получая число. При комбинировании чисел можно использовать сложение, вычитание, умножение, деление.

Если получившееся число присутствует на плане игры и не закрыто, то игрок кладёт на него одну из своих фишек и передаёт кости следующему участнику, который действует в той же последовательности.

В свой второй и последующий ходы участник, комбинируя числа, использует любые две математические операции, либо одну операцию дважды, стараясь получить число, находящееся рядом (по горизонтали, вертикали или диагонали) с ранее закрытым им числом. Если ему это удаётся, то он кладёт фишку на данное число и получает очко. Если ему это не удаётся, то он кладёт фишку, не получая очка.

Если участник не может получить число, находящееся на плане игры, либо полученное им число уже закрыто, то он получает предупреждение. Участник, получивший три предупреждения, выбывает из игры.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее число очков за установленное количество ходов.

Варианты

«Вариант 1»

Каждый играет на своём плане игры.

КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Roll-It Tic-Tac-Toe

Количество игроков 2-6
Инвентарь 2 кости
фишки (своего цвета у каждого участника)
план игры

4	3	6	12	9	5	10	11	8
10	11	9	8	3	4	12	5	6
12	5	8	6	10	11	4	3	9
6	8	3	11	4	9	5	12	10
9	12	11	5	6	10	3	8	4
5	10	4	3	12	8	9	6	11
3	6	10	4	11	12	8	9	5
8	4	12	9	5	6	11	10	3
11	9	5	10	8	3	6	4	12

Цель игры

Набрать наибольшее количество очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает обе кости, складывает выпавшие значения, размещает фишку на любом поле, соответствующем полученной сумме и передаёт кости следующему участнику, который действует аналогично.

Особые правила:

- Если участник выбросил 2, он передаёт кости, не выкладывая фишку.
- Если участник выбросил 7, он может положить фишку на любое незанятое поле
- Если участник выбросил число, все поля с которым уже заняты, он передаёт кости не выкладывая фишку.

Целью участника является построение рядов из трёх своих фишек по горизонтали, вертикали или диагонали таким образом, чтобы построенный ряд был расположен внутри одной из девяти групп ячеек на плане игры.

Когда ни один из участников не имеет больше возможности построить ряд из трёх фишек, либо все клетки на поле заполнены, участники подсчитывают набранные очки:

- Участник получает 1 очко за каждую выложенную на поле фишку
- Участник получает 3 очка за каждый ряд из трёх фишек (Tic-Tac-Toe).
- Участник получает 5 очков, если в каждой из трёх групп ячеек, расположенных на одной горизонтали, вертикали или диагонали, им построен ряд из трёх фишек (Grand Tic-Tac-Toe).

Выигрывает участник, набравший наибольшее количество очков.

Варианты

«Быстрая игра для детей»

Используйте четыре группы ячеек, расположенные квадратом. Очки за Grand-Tic-Tac-Toe не начисляются.

УЛОВКА

Dice Dodge

Количество игроков 2
Инвентарь 2 кости разных цветов
фишки
план игры

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Цель игры

Набрать наибольшее количество очков после определённого числа раундов.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает обе кости. Кость одного цвета обозначает значение по горизонтали, другого – по вертикали. На клетке, являющейся пересечением данных значений, участник размещает фишку. После этого, участник перебрасывает одну или обе кости по своему желанию и размещает фишку на новой клетке, являющейся пересечением выброшенных значений. Участник продолжает перебросы до тех пор, пока не сложится ситуация, при которой ему будет необходимо разместить фишку в уже занятой ячейке. В этом случае его ход заканчивается и подсчитываются очки участника за данный раунд по следующей схеме:

Количество фишек в строке/колонке	Количество очков за строку/колонку
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36

После этого план игры очищается, и новый участник начинает свой ход в данном раунде. Победителем становится участник, набравший наибольшее число очков по итогам оговоренного числа раундов.

Пример

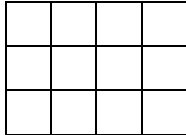
	1	2	3	4	5	6
1					x	
2	x					
3			x		x	
4			x			
5					x	
6						

Участник набирает 22 очка за 4 ряда по 1 фишке, 1 ряд из 2 фишек, 1 колонку из 1 фишки, 1 колонку из 2 фишек и 1 колонку из 3 фишек.

ЗАБЕРИ ОБРАТНО

Take-Back-Toe

Количество игроков	2
Инвентарь	1 кость 40 фишек план игры



Из истории игры

Игра придумана в 2011 году дизайнером James Ernest и группой Cheapass Games guinea pigs. Получила приз организованного дизайнером Daniel Solis конкурса «1000-Year Games».

Цель игры

Заполнить на своём домашнем ряду любые три ячейки одинаковым количеством фишек.

Ход игры

Перед началом игры положите по 10 фишек в каждую из четырёх ячеек среднего ряда.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает кость, после чего перемещает из любой ячейки в любую другую ячейку, примыкающую по вертикали или горизонтали, фишки в количестве, равном выпавшему значению. При этом:

- Все фишки должны быть взяты из одной ячейки и переложены также в одну ячейку.
- Выпавшее значение должно быть использовано полностью.
- Запрещено делать ход, отменяющий перемещение, сделанное соперником на предыдущем ходу.

Победителем становится участник, первым разместивший в любых трёх ячейках в своём домашнем ряду одинаковое количество фишек. Количество фишек в четвёртой ячейке при этом роли не играет.

Варианты

«Медленная игра» (*“Extended Play”*)

Игра идёт до набора определённого количества очков. Количество очков в каждом раунде равно количеству фишек в ячейке собранного ряда.

БИНГО НА КУБИКАХ

Wurfel Bingo / High Score

Количество игроков 2-4

Инвентарь 2 кости
план игры (для каждого участника)

Итого:					

Цель игры

Набрать больше всех очков по итогам трёх раундов игры.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает обе кости и оглашает сумму очков, выпавших на костях. Все участники вписывают полученную цифру в свой план игры в любое свободное поле в игровой зоне (квадрат пять на пять клеток, обведённых жирной линией). После этого кости бросает следующий участник и все действуют аналогичным образом.

После того, как кости брошены 25 раз и все клетки в палах игры заполнены, участники подсчитывают сумму очков, заработанную ими на каждой вертикали, горизонтали, а также на двух больших диагоналях (выделенных тёмным цветом), вписывая результат в боковые клетки.

Очки начисляются по следующей схеме:

Комбинация	Описание	Очки
Пара	Два одинаковых числа в одном ряду	1
Две пары	Два одинаковых числа и другие два одинаковых числа в одном ряду	3
Сет	Три одинаковых числа в одном ряду	3
Каре	Четыре одинаковых числа в одном ряду	6
Полный дом	Три одинаковых числа и другие два одинаковых числа в одном ряду	8
Флеш	Пять одинаковых чисел в одном ряду	10
Стрит с семёркой	Последовательность из пяти чисел, содержащих 7, в одном ряду	8
Стрит без семёрки	Последовательность из пяти чисел, не содержащих 7, в одном ряду	12

Очки за комбинацию, собранную на диагонали, удваиваются.

Числа в комбинации «стрит» должны находиться в одном ряду, но не обязательно в порядке возрастания. В прочих комбинациях цифры, входящие в одну пару, тройку и четвёрку должны находиться в одном ряду, но не обязательно рядом.

Победителем раунда становится участник, набравший наибольшее число очков.

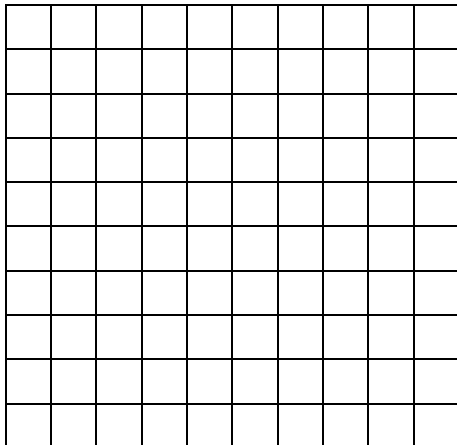
Победителем игры становится участник, набравший наибольшее число очков по итогам трёх раундов.

ОРИГИНАЛЬНЫЕ ИГРЫ НА ДОСКЕ

КОНТЕЙНЕР

How Long? How Many?

Количество игроков любое, оптимально 2-4
Инвентарь 1 кость
 план игры (для каждого участника)



Цель игры

Закрыть наибольшее количество клеток.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник последовательно бросает кость два раза. Первый бросок определяет, блок клеток какой протяжённости он должен разместить на плане игры. Второй бросок определяет, количество таких блоков, которые он должен разместить.

Участник размещает блоки по горизонтали, либо вертикали, путём зачёркивания на плане игры ячеек, входящих в данный блок. Толщина блока всегда составляет одну клетку, блок может начинаться с любой ячейки, блоки могут соприкасаться концами либо боками, но не могут пересекаться или располагаться поверх друг друга, блок не может быть изогнутым, блок не может выходить за пределы плана игры.

Участник продолжает бросать кость и размещать блоки до тех пор, пока может размещать блоки на плане игры. Как только такая возможность у него пропадает, он завершает игру и подсчитывает количество штрафных очков, которое равно числу незакрытых клеток.

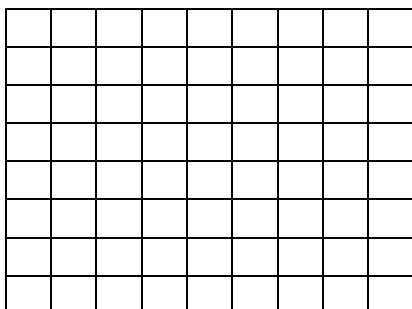
Победителем становится участник, набравший меньше всех штрафных очков.

ПОЕДИНОК

Duell

Количество игроков 2

Инвентарь 9 костей своего цвета у каждого участника
(по 8 обычных и 1 королевской)
план игры



Из истории игры

Игра выпущена в Советском Союзе заводом «ЭлектроМера» производственного объединения «Микроприбор».

Цель игры

Побить королевский куб противника либо занять стартовую позицию королевского куба противника своим королевским кубом.

Ход игры

Перед началом игры участники расставляют кубы на ближайшем к себе ряду по следующей схеме: гранью со значением 3 к себе, гранями 5, 1, 2, 6, К, 6, 2, 1, 5 наверх последовательно. Королевский куб не имеет значений на своих гранях.

Игру начинает участник, играющий белыми, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник может переместить любой один свой куб путём его переката через грани по вертикали или горизонтали на количество клеток, равное значению верхней грани куба перед началом хода. Значение верхней грани во время хода должно быть использовано полностью. Во время хода разрешается один раз поменять направление движения на 90 градусов. Во время хода запрещается выходить за пределы игрового поля, проходить через клетки, занятые своими или чужими кубами, завершать ход на клетке, занятой своим кубом. Если куб участника завершает движение на клетке, занятой кубом соперника, то куб соперника считается побитым и выбывает из игры.

Королевский куб всегда перемещается на одну клетку, имеет право бить чужие кубы.

Целью игры является побить королевский куб соперника, либо занять своим королевским кубом стартовую позицию королевского куба соперника. Добившийся этого участник является победителем игры.

ЦЕФАЛОПОД

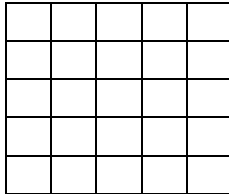
Cephalopod

Количество игроков

2

Инвентарь

24 кости своего цвета у каждого участника
план игры



Из истории игры

Игра создана дизайнером Mark Steere в 2006 году, играется на многих серверах.

Цель игры

Выставить на поле больше костей, чем соперник.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

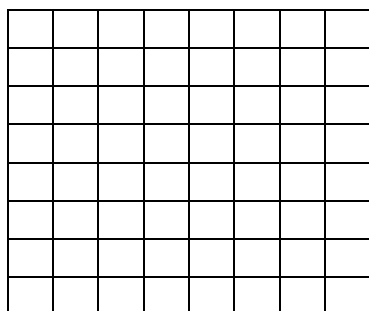
В свой ход участник кладёт кость своего цвета на любую свободную клетку. Если кость кладётся в клетку рядом (по горизонтали или вертикали) с двумя или более костями любого из цветов, сумма значений которых меньше либо равна шести, то кость должна быть повёрнута вверх значением, соответствующим этой сумме, а соседние кости снимаются с доски и возвращаются участникам. Если есть несколько подобных комбинаций из двух или более соседних костей, то игрок может выбрать любую из них, но он в любом случае обязан убрать какие-то из соседних костей. Если рядом с положенной костью нет подобных комбинаций, то эта кость должна быть повёрнута единицей кверху.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Conversion

Количество игроков 2

Инвентарь около 50 костей своего цвета у каждого участника
план игры



Из истории игры

Игра создана дизайнером Daniel Solis в 2005 году по подобию механики известной компьютерной игре Proximity.

Цель игры

Достичь победных условий.

Ход игры

Перед началом игры участники берут на руки по пять костей и бросают их, после чего должны разместить данные кости на доске выпавшими значениями. Когда все кости будут размещены, участники набирают очередные пять костей и так далее.

Игру начинает участник, выбросивший большую сумму костей на руке, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник кладёт любую кость своего цвета на свободную клетку. При этом:

- Если кость кладётся в клетку рядом (по горизонтали, вертикали или диагонали) с одной или несколькими костями своего цвета, то значение этих ранее лежавших костей увеличивается на 1 («продвижение»), за исключением костей, имеющих максимально возможное значение 6.
- Если кость кладётся в клетку рядом (по горизонтали, вертикали или диагонали) с одной или несколькими костями чужого цвета, то те из этих костей, которые имеют значение ниже, чем выкладываемая кость, меняют свой цвет, после чего увеличивают своё значение на 1 («преобразование»).

Игра заканчивается, когда на доске не остаётся свободных клеток. Побеждает участник, достигший одного или нескольких из заранее оговорённых победных условий:

- Большая сумма очков на верхних гранях выложенных костей
- Большее количество выложенных костей
- Большее среднее значение, полученное путём деления суммы очков на количество выложенных костей
- Меньшее среднее значение, полученное путём деления суммы очков на количество выложенных костей
- Большая непрерывная территория из костей своего цвета

Варианты

«Бесконечное преобразование» («*Endless Conversion*»)

В данном варианте кости чужого цвета могут быть преобразованы, только если они имеют значение ровно на 1 ниже, чем кость, выкладываемая рядом с ними. Однако, может быть

также преобразована кость со значением 6, если выкладываемая рядом с ней кость имеет значение 1.

ЗАКЛЮЧЁННЫЕ

Prisoners Game

Количество игроков 2-4, оптимально 2
Инвентарь 2 кости
12 фишек у каждого участника
план игры у каждого участника

0	1	2
3	4	5

Цель игры

Первым вывести все фишки с плана игры.

Ход игры

Перед началом игры участники размещают по две фишки в каждой клетке («камере») на своём плане игры («тюрьма города»).

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает обе кости и высчитывает разницу между выпавшими значениями:

- Если на клетке, соответствующей полученному значению, находится одна фишка, то участник снимает её с плана игры («освобождение из тюрьмы»)
- Если на клетке, соответствующей полученному значению, находятся две и более фишек, то участник перемещает одну из них в ячейку, имеющую номер больший на 1 пункт, либо в клетку 0 из клетки 5 («перевод из камеры в камеру»).
- Если на клетке, соответствующей полученному значению, нет ни одной фишки, то участник помещает в данную клетку одну фишку из клетки с наивысшим номером с плана игры соперника. («перевод в другую тюрьму»).

Выигрывает участник, первым снявший все фишки со своего плана игры («нулевой уровень преступности в городе»).

ИГРЫ – СИМУЛЯТОРЫ СПОРТА

ГОЛЬФ КУБИКАМИ

Dice Golf

Количество игроков любое
Инвентарь 3 кости
 план игры

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOT

Цель игры

Затратить наименьшее количество ударов для прохождения всех 18 лунок.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход вы бросаете все три кости до тех пор, пока не выпадет дубль. Количество произведенных бросков трактуется, как количество ударов, затраченных на прохождение лунки, выброс дубля считается попаданием мяча в лунку.

Игрок, затративший наименьшее количество ударов на прохождение всех восемнадцати лунок, является победителем.

БАСКЕТБОЛ

Basketball

Количество игроков 2

Инвентарь 8 костей
блокнот для записи результатов

Цель игры

Набрать большее число очков.

Ход игры

Игра состоит из четырех раундов – четвертей. В каждом раунде игрок бросает кости один раз. Полученная сумма – количество очков, набранное его командой в данной четверти.

Игрок, набравший большее число очков за всю игру, является победителем.

Если по окончании четырех раундов счет равный, то назначается дополнительное время – по одному броску для каждого игрока с использованием меньшего количества костей.

БОУЛИНГ

Ten Pins

Количество игроков 2-4
Инвентарь 2 кости
блокнот для записи результатов
план игры

Фрейм	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Результат										

Цель игры

Набрать за десять фреймов наибольшее количество очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает обе кости. Затем он может два раза перебросить одну либо обе кости. По результатам хода:

- Если выброшена 6 – данная кость не приносит очков («the ball is off the alley»).
- Комбинация 5-5, выброшенная первым броском – это «strike»: участник получает за данный фрейм 10 очков плюс очки, которые он заработает в следующем фрейме после всех перебросов.
- Комбинация 5-5, выброшенная вторым или третьим броском – это «spare»: участник получает за данный фрейм 10 очков плюс очки, которые он заработает в следующем фрейме после первого броска.
- За иные комбинации участник получает за фрейм количество очков, равное сумме значений выпавших костей.

Участник, набравший по итогам десяти фреймов наибольшее количество очков, является победителем.

КРИКЕТ

Cricket Dice Game

- Количество игроков

2
- Инвентарь

1 кость
2 фишки (разных цветов)
план игры
блокнот для записи результатов



Цель игры

Выиграть матч, сделав больше пробежек, чем соперник

Ход игры

Игру начинает любой участник. Он выставляет две свои фишки, обозначающих бьющих игроков, по одной у каждых ворот, а затем последовательно бросает одну кость, определяя результат каждого условного розыгрыша мяча, перемещает фишки, обозначая бьющих, приносящих очки, и начисляет себе очки в зависимости от выпадающих значений:

Значение	Очки
1	1 пробежка
2	2 пробежки
3	3 пробежки
4	4 пробежки
5	аут
6	6 пробежек

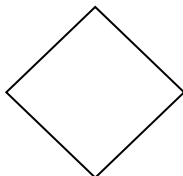
Участник продолжает ходы до тех пор, пока девять бьющих не окажутся в ауте. После этого ход переходит ко второму участнику.

Победителем становится участник, набравший большее число очков.

БЕЙСБОЛ

Baseball

- Количество игроков
- 2
- Инвентарь
- 2 кости
- 3 фишки
- план игры
- оценочная таблица



Иннинг	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Всего
Команда 1										
Команда 2										

Цель игры

По результатам 9 иннингов набрать очков больше, чем соперник.

Ход игры

Участники определяют, кто из них начинает игру. Начинаящий игру становится нападающим участником, второй – защищающимся.

В свой ход участник бросает обе кости и определяет результат в зависимости от выпавшей комбинации:

Комбинация	Результат
Сумма костей составляет 3, 4, 5, 6, 7, 8 (кроме дублей)	Strike Out, бьющий игрок нападающего участника выбывает в аут
2-2, 4-4	Walk, бьющий игрок нападающего участника занимает первую базу
3-3	Double Play, любые два игрока (по выбору защищающегося участника) нападающего участника выбывают
Сумма костей составляет 9	Single, пробежка на одну базу
Сумма костей составляет 10	Double, пробежка на две базы
Сумма костей составляет 11	Triple, пробежка на три базы
Сумма костей составляет 2, 12	Home Run, все игроки нападающего участника, включая бьющего, получают очки

Нападающий участник передвигает фишки по плану игры, отражая сложившееся расположение своих игроков. После трёх аутов очки нападающего участника записываются в оценочную таблицу, после чего участники меняются ролями.

Участник, набравший после девяти иннингов, большее число очков является победителем.

БЕЙСБОЛ С КУБИКАМИ

Baseball With Dice

Количество игроков 2
Инвентарь 3 кости
 оценочная таблица

Иннинг	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Всего
Команда 1										
Команда 2										

Цель игры

По результатам 9 иннингов набрать очков больше, чем соперник.

Ход игры

Участники определяют, кто из них начинает игру. Начинаящий игру становится нападающим участником.

В свой ход участник бросает все три кости. Каждая выпавшая единица означает одно очко (одну пробежку по всем базам). Игрок продолжает бросать кости до тех пор, пока выпадают единицы. Когда после очередного броска не выпало ни одной единицы, он фиксирует свой результат и передаёт кости сопернику, который становится нападающим и начинает свою серию бросков.

Варианты

«Вариант 1»

Каждая кость, на которой не выпала единица, откладывается в сторону, и перебрасываются лишь оставшиеся кости. Этот вариант символизирует три аута, которые должна сделать защищающаяся команда, чтобы перейти в нападение.

АЛЬФАТИАНСКАЯ РУЛЕТКА

Alphatian Roulette

Количество игроков 2

Инвентарь 5 костей
фишки (по 10 на участника)

Цель игры

Нанести противнику 10 единиц урона, лишив его всех фишек

Ход игры

Игроки кидают по 5 костей, начинает выбросивший больше шестёрок.

Во время своего хода игрок является «атакующим», а его противник – «защищающимся». Атака происходит так: игрок кидает пять костей, после чего он может перебросить любые кости, при условии, что после каждого броска он должен оставить хотя бы одну. Таким образом, атака может состоять максимум из 5 бросков. Цель атаки - каждой выпавшей шестёркой нанести оппоненту максимальный урон. Когда атакующий заканчивает свои броски, защищающийся должен попытаться парировать: он выбирает одно из чисел, выпавших на кубиках атакующего и кидает все кости с таким числом. Одним броском он должен выбросить хотя бы на одном кубике число, большее, чем он выбрал. Если ему это не удастся, то он получает единицу урона за каждую шестёрку выпавшую у атакующего плюс одну дополнительную единицу урона. Однако, если ему удалось успешно парировать, атакующему наносится урон равный разнице между перекидываемым числом и минимальным среди атакующих.

Как только атакующий и защищающийся бросили свои кубики и вычислили результат, игроки меняются ролями. Теперь атакующий защищается, и наоборот. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не получит 10 единиц урона.

Пример

Игрок А атакует, кидает 2-1-6-3-5 первым броском. Оставляет 6 и 5, остальное кидает снова и получает 5-2-6 (в общем: 6-6-5-5-2). Он решает перекинуть 2 и получает 3. Таким образом его атака 6-6-5-5-3 (для удобства стоит выставлять кости от большей к меньшей).

- Игрок Б защищается. У него есть 3 возможности:
- кинуть две 6-ки (бесполезно, т.к. не получится выкинуть больше 6-ти);
- бросить две 5-ки в надежде выкинуть хотя бы одну 6-ку. Если ему это не удастся, он получит 3 единицы урона (за две 6-ки, которые выкинул игрок А и одну добавочную). Однако, если ему удастся выкинуть 6, то он нанесет противнику 2 единицы урона, т.е. 5 (то что он выбрал перекидывать) минус 3 (меньшая из костей атаки).
- перекинуть 3 попытавшись получить 4 или больше. В данном случае защититься проще, но в случае успеха игрок Б не нанесет никакого урона.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ, ИГРЫ КАЗИНО

ПОД И НАД СЕМЕРКОЙ

Веселая семерка / Over and Under Seven

Количество игроков	любое
Инвентарь	2 кости жетоны план игры

Под семеркой 2 за 1	Сумма 7 5 за 1	Над семеркой 2 за 1
------------------------	-------------------	------------------------

В некоторых планах указывается выплата один к одному и четыре к одному. Результат будет тот же самый, однако казино предпочитают предлагать два за один и пять за один, чтобы создать впечатление более крупных выплат.

Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на следующий бросок костей.

Ход игры

Обычно против банка играет только один участник. Игрок, чья очередь подошла, делает ставку на одно из полей плана игры. Затем он бросает обе кости, складывает числа и определяет результат своего пари:

- Если вы заключили пари на «под 7» и вам выпадет сумма менее 7, то вы получаете от банкомета выплату в размере 2 за 1. Во всех других случаях свою ставку вы теряете.
- Если вы заключили пари на «над 7» и вам выпадет сумма выше 7, то вы получаете от банкомета выплату в размере 2 за 1. Во всех других случаях свою ставку вы теряете.
- Если вы заключили пари на «сумму 7» и она вам действительно выпадет, то вы получаете от банка выплату в размере 5 за 1. Во всех других случаях свою ставку вы теряете.

Пример

Вы поставили два жетона на «сумму 7», и вам выпало 3-4. Банкомет выплачивает вам из расчета 5 за 1, следовательно, вы получаете десять жетонов – вашу ставку и дополнительно 8 жетонов от банка.

Варианты

«Вариант 1»

Несколько игроков могут заключать пари одновременно. В этом случае делают один бросок костей для всех участвующих в игре.

РУЛЕТКА С КОСТЯМИ

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости
жетоны
план игры

		7 5 за 1	
Под 7	6 6 за 1	8 6 за 1	Над 7
	5 7 за 1	9 7 за 1	
	4 10 за 1	10 10 за 1	
Нечет	3 15 за 1	11 15 за 1	Чет
	2 30 за 1	12 30 за 1	

Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на следующий бросок костей.

Ход игры

Все игроки одновременно заключают пари против банкомета и ставят свои ставки на план игры. Затем банкомет бросает обе кости и таким образом определяет выигравших и проигравших:

- Если вы заключили пари на «суммы от 2 до 12», и вам выпадет соответствующий результат, то вы получаете выплату в размере, указанном на игровом плане. Во всех других случаях свою ставку вы теряете.
- Если вы заключили пари на суммы «над 7» или «под 7» и вам выпадет соответствующий результат, то вы получаете от банкомета выплату в размере 2 за 1. Во всех других случаях свою ставку вы теряете.
- Если вы заключили пари на суммы «чет» или «нечет» и вам выпадет соответствующий результат, то вы получаете от банкомета выплату в размере 2 за 1. Во всех других случаях свою ставку вы теряете.

Пример

Вы поставили два жетона на «сумму 4», и банкомет бросил 1-3. Вы выиграли 10 за 1, то есть 20 за 2 и получаете 20 жетонов - вашу ставку и дополнительно 18 жетонов от банка.

ЧАК-А-ЛАК

Брось на счастье / Sweat Cloth / Sweat / Chuck / Chuck-Luck / / Chuck-A-Luck / Bird Cage / Crown & Anchor / Ну, Hei, Ho / Hoo Hee How

Количество игроков	любое
Инвентарь	3 кости жетоны план игры

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Цель игры

Выиграть у банкомета путем успешного заключения пари на следующий бросок костей.

Ход игры

Все игроки одновременно заключают пари против банкомета и ставят свои ставки на план игры. Затем банкомет бросает все три кости:

- Если ваше число выпало хотя бы на одной кости, то вы выиграли. Банкомет платит 1 к 1, если ваше число выпало на одной кости, 2 к 1, если на двух костях, и 3 к 1, если на всех трех костях.
- Если ваше число не выпало, то вы теряете свою ставку.

Пример

Вы поставили два жетона на число 6, и банкомет бросил 3-6-6. Он платит вам 2 к 1, то есть 4 за 2. Вы получаете 6 жетонов - вашу ставку и дополнительно 4 жетона от банка.

Варианты

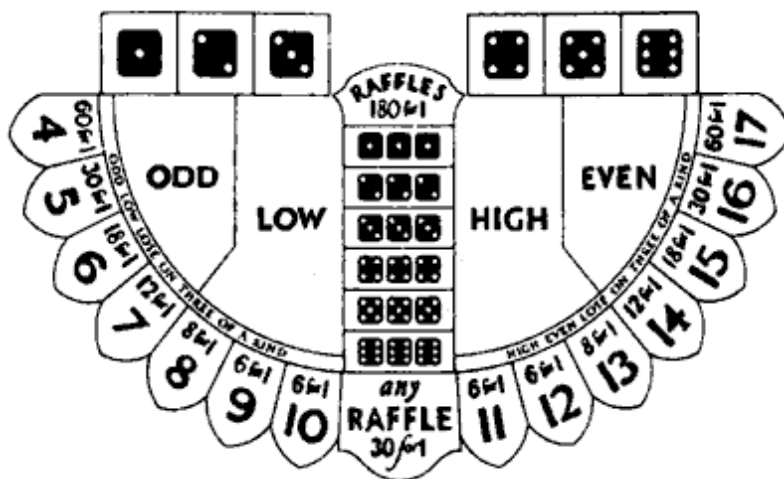
«Big Six»

В Соединенных Штатах казино часто заменяют кости громадным колесом, содержащим многочисленные комбинации трех костей. Игра проходит по таким же правилам, как и «Чак-а-лак». С этими колесами нужно быть предельно осторожными! Они предлагают вам не все 216 вероятных элементарных события и, кроме того, имеют большую долю комбинаций с дублями и тремя одинаковыми числами. Как правило, колесо имеет 54 комбинации, шесть тройных одинаковых чисел, 30 дублей и только 18 комбинаций из трех различных чисел.

ГРАНД ХАЗАРД

Большой риск / Grand Hazard

Количество игроков любое
Инвентарь 3 кости
жетоны
план игры



Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на определенные числа или на сумму очередного броска костей.

Ход игры

Все игроки одновременно заключают пари против банкомета. Когда они поставили свои ставки на план игры, банкомет бросает все три кости и таким образом определяет выигравших и проигравших.

- Отдельные числа от 1 до 6. Если ваше число выпало на одной, двух или трех костях, то вы выиграли, и банкомет платит соответственно 1 к 1, 2 к 1 или 3 к 1. Если ваше число не выпало, то вы теряете свою ставку.
- Суммы от 4 до 17. Если выпавшая сумма соответствует условиям вашего пари, то вы выигрываете выплаты, указанные на плане игры. Если выпала другая сумма, то вы теряете свою ставку.
- «Тройня». Три выпавших одинаковых числа. Если вы поставили на определенную тройню и она выпадает, то банк выплачивает вам выигрыш из расчета 180 к 1, а если вы ставили просто на тройню, то получаете 30 к 1.
- «Высокий/низкий» и «чет/нечет». Если вы поставили на «высокий» и общая сумма составляет 11 или выше, то вы выиграли. При ставках на «низкий» сумма должна быть 10 или ниже. «Чет/нечет» выигрывает, если сумма четная или соответственно нечетная. Если вам повезло, то банк выплачивает вам из расчета 1 к 1, следовательно, 2 за 1. Кроме того, здесь действуют еще особое правило: пари проигрывают, если выпадает «тройня».

Пример

Вы поставили два жетона на сумму 13, и банкомет бросил 3-4-6. Следовательно, банкомет платит вам 8 к 1. Вы получаете 16 жетонов - Вашу ставку и дополнительно 14 жетонов от банка.

МОЯ ТЕТЯ И ТВОЯ ТЕТЯ

Количество игроков	любое
Инвентарь	2 кости жетоны план игры

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Цель игры

Выиграть у банка.

Ход игры

Все игроки одновременно заключают пари против банкомета. Когда на план игры ставки сделаны, банкомет бросает одну кость на своей левой стороне и говорит при этом «Моя тетя». Затем он бросает другую кость на правой стороне и говорит «Твоя тетя»:

- Если «Моей тете» выпало число, на которое вы поставили, то вы проигрываете свою ставку банку.
- Если «Твоей», а не «Моей тете» выпало число, на которое вы поставили, то вы выигрываете и получаете от банкомета выплату 1 к 1, следовательно, 2 за 1.
- Если и «Твоей и моей тетям» выпало число, на которое вы поставили, то вы проигрываете свою ставку банку.
- Если число, на которое вы поставили, не совпадает ни с одним из двух выпавших чисел, то ваша ставка остается на кону для следующего бросания костей

Пример

Вы поставили два жетона на число 6. Банкомет бросает 3 за «Мою тетю» и 6 за «Твою тетю». Следовательно, вы выигрываете и получаете четыре жетона - вашу ставку и два жетона от банка.

Варианты

«Семейный»

Отсутствует маржа банка - при выпадении двух одинаковых чисел кости бросают еще раз.

«Качели»

Исход игры решается с помощью одной кости. Банкомет бросает кости, и если выпало ваше число, то вы проиграли. Затем кость переворачивается, чтобы увидеть число на нижней стороне. Если это число соответствует тому, на которое ставили вы, то вы выиграли.

БОЛЬШОЙ БРОСОК

Beat the Banker / Bingo / Two-Dice Klondike / High Dice / Counter Klondike

Количество игроков	любое
Инвентарь	2 кости (либо 2 пары – игрокам и банкомету) жетоны

Цель игры

Выиграть у банка.

Ход игры

Против банкомета всегда играет только один игрок. Вы заключаете пари, и банкомет ставит против вас такую же сумму. Затем решается судьба пари.

Сначала банкомет бросает обе кости. Если у него выпадет 6-6, то он сразу становится победителем. Затем обе кости бросаете вы и сравниваете выпавшую сумму с суммой банкомета:

- Если ваша сумма выше, то вы выиграли.
- Если ваша сумма ниже или такая же, как у банкомета, то вы проиграли.

Очередным игроком становится тот, кто возьмет кости и сделает ставку на кон.

Пример

Банкомету выпала сумма 7, а вам — 10. Вы выигрываете и получаете четыре жетона - вашу ставку и два жетона от банка.

Варианты

«Вариант 1»

В некоторых казино вам предлагают выплаты 3 за 1, если у вас выпадет 6-6.

«Вариант 2»

Банкомет сразу проигрывает, если ему выпало 1-1.

«Семейный»

Банкомет не выигрывает при выпадении 6-6 и все случаи ничьих перебрасываются.

«Вариант 4»

Банкомет и все другие игроки кладут на середину стола одинаковые ставки. Затем каждый участник бросает кости, и игрок, которому выпала самая большая сумма, выигрывает все жетоны. Если одинаково высокий результат выпал у двух игроков, то выигрывает банкомет.

«Вариант 5»

Игроку разрешены один или два дополнительных броска.

Перед каждым дополнительным броском игрок должен условно занять одну ставку у банкомета. Если и второй бросок будет неудачным, то игрок выплачивает банкомету две ставки. Когда в соответствии с договоренностью игрок получает право делать три броска, но все же не выигрывает, он обязан выплатить три ставки банкомету.

«Вариант 6»

Игрок, выбросивший 6-6, получает выигрыш из расчета 2 к 1.

«Вариант 7»

Банкомет сразу проигрывает, если ему выпало 1-1 или 1-2.

«Вариант 8»

Банкомет сразу выигрывает, если ему выпало 1-1 или 6-6.

РЫЖИЙ ПЁС

Red Dog

Количество игроков	2-6
Инвентарь	4 кости стакан фишки

Цель игры

Обыграть банкомёта.

Ход игры

Перед началом игры участники оговаривают размер анте, минимальные размеры ставки и банка.

Игру начинает любой участник, становясь банкомётом, в дальнейшем банкомётом становится каждый следующий участник по часовой стрелке. Перед началом игры банкомёт вносит в банк фишки в размере не меньше установленного и бросает две кости, накрывая их стаканом, и не показывая выпавший результат остальным игрокам.

Затем, любой из игроков бросает оставшиеся две кости, после чего игроки по очереди, начиная с сидящего слева от банкомёта, принимают одно из двух решений:

- Игрок делает ставку, что сумма очков на костях игроков окажется выше, чем сумма очков на костях банкомёта. Ставка может быть любого размера не ниже минимально оговоренного, но не выше размера банка.
- Игрок пасует и уплачивает банкомёту анте.

Когда все игроки сделали ставки или спасовали, либо часть игроков сделала ставки или спасовала, и при этом банк полностью покрыт ставками игроков, вскрываются кости банкомёта и определяется результат. Если сумма очков на костях банкомёта выше, чем сумма очков на костях игроков, либо равна ей, то все ставки игроков уходят в банк. Если сумма очков на костях банкомёта ниже, чем сумма очков на костях игроков, то каждый игрок, сделавший ставку, получает из банка выигрыш из расчёта 1 к 1.

После этого начинается новый раунд игры, в котором банкомётом становится следующий участник.

Варианты

«Вариант 1»

Банкомёт меняется только после того, как первоначальный банк удвоился, либо сорван.

ХАЗАРД

Hazard

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости
 фишки

Из истории игры

Старая английская игра, впервые описанная в XIV веке Джеффри Чосером в «Кентерберийских рассказах».

Цель игры

Выиграть у банка.

Ход игры

Банкомет назначает ставку. Другие участники могут держать сторону банкомета (прибавив к его ставке свои), либо играть за себя.

Игра включает в себя три серии. В первой серии банкомет бросает две кости до тех пор, пока не выпадет количество очков от пяти до девяти. Серию оканчивает первое же выпавшее число 5, 6, 7, 8 и 9, которое получает название "главного очка".

Во второй серии банкомёт бросает кости один раз, после чего его выигрыш или проигрыш определяется по следующей схеме:

Главное очко (Main)	Победа (Nicks)	Поражение (Outs)	Шанс (Chance)
5	5	2, 3, 11, 12	Любое прочее число
6	6, 12	2, 3, 11	
7	7, 11	2, 3, 12	
8	8, 12	2, 3, 11	
9	9	2, 3, 11, 12	

В случае, если вторая серия не дала явного проигрыша или выигрыша, то проводится третья серия бросков, в которой банкомёт бросает кости до тех пор, пока не выпадет «главное очко» или «шанс». В первом случае он и его партнеры проигрывают, во втором – выигрывают.

Банкомёт может держать кости до тех пор, пока не проиграет три раза подряд, после чего он обязан передать кости следующему участнику.

ДВЕ ИЗ ДВУХ

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости
фишки
план игры

Чёт	Нечет
-----	-------

Цель игры

Выиграть как можно больше фишек

Ход игры

Игроки ставят фишки на чет или нечет. Затем банкомет бросает кости. Если выпадет один чет и один нечет, ставки не засчитываются. Игрок получает свой выигрыш, если выпадут два чета или два нечета при его ставке на соответствующее поле.

Варианты

«Вариант 1»

В случае выпадения одного чета и одного нечета – ставки удваиваются.

«Вариант 2»

В случае выпадения одного чета и одного нечета – выигрывает банкомет.

КЛОНДАЙК

Klondike

Количество игроков любое
Инвентарь 5 костей
жетоны

Цель игры

Выиграть у банкомета, получив более высокие комбинации чисел, чем у него.

Ход игры

Каждый игрок кладет перед собой свою ставку. Банкомет покрывает все ставки 1 к 1. Затем пари решаются следующим образом: сначала банкомет бросает все пять костей, а затем кости бросают все игроки по часовой стрелке.

- Если выпавшая вам комбинация костей выше, чем у банкомета, то вы выиграли.
- Если выпавшая вам комбинация костей ниже, чем у банкомета, то вы проиграли.
- Если оба результата имеют одинаковую цену, то применяется специальное правило.

Существует следующий порядок для комбинаций костей от самых высоких до самых низких:

- пятерка: на всех костях выпало одинаковое число, например, 1-1-1-1-1;
- четверка: на четырех костях выпадает одинаковое число, например, 3-3-3-3-6;
- полный дом, если выпали три одинаковых числа и одна пара, например, 2-2-2-5-5;
- тройка: на трех костях выпали одинаковые числа, например, 2-3-4-4-4;
- две пары: например, 3-3-5-5-6;
- одна пара: на двух костях выпали одинаковые числа, например, 2-3-4-6-6.

Самыми высокими числами в игре считаются единицы, за ними следуют 6,5,4, 3 и 2 как самые низкие числа. При выпадении чисел, одинаковых по рангу, выигрывает комбинация, в которой выпало более высокое число. Отдельные кости, которые не содействуют подсчету чисел по рангам, при этом не считаются. Если сравниваются между собой два «полных дома», то засчитываются тройки, если они одинаковые, то считают в обоих «полных домах» пары. Если приходится сравнивать две пары с двумя другими парами, то побеждает высшая пара, более низкие пары учитываются в том случае, если более высокие пары одинаковые.

Во всех других случаях считается ничьей и выигрывает банкомет.

Пример

Комбинация 2-5-5-5-5 побеждает 4-4-4-4-6. Но при 4-4-4-4-6 и 4-4-4-4-3 отмечается ничья. Комбинация 1-1-1-3-3 выигрывает у 3-3-3-5-5, однако эта комбинация выше по сравнению с 3-3-3-4-4. Соответственно, комбинация 6-6-2-2-3 выигрывает у 4-4-3-3-5, которая превосходит 4-4-2-2-6. Однако при комбинациях 4-4-2-2-6 и 4-4-2-2-1 фиксируется ничья.

Варианты

«Casino Klondike»

Играют на игровом плане с тремя различными пари и выплатой 1 к 1:

Лучше, чем два первых	
Выиграть	Проиграть

- «Выиграть». Комбинация ваших костей должна быть выше, чем у банкомета.
- «Проиграть». Комбинация ваших костей должна быть ниже, чем у банкомета.
- «Лучше, чем два первых». При вашем броске должны выпасть две пары или результат должен иметь более высокий ранг.

ЧЕТЫРЕ КУБИКА

Sixes Bet

Количество игроков любое
Инвентарь 4 кости
 фишки

Цель игры

Обыграть банкомета.

Ход игры

Игрок делает ставку, банкомет уравнивает её, а затем метает кубики. Если выпадет хотя бы одна шестерка - выигрывает банкомет, нет – выигрывает игрок. Вероятность выпадения шестерки - 51.8%.

Варианты

«*Double Sixes*»

Бросают две кости сразу 25 раз. Если хотя бы раз выпадет 6-6 – выигрывает игрок.

ЖЕЛЕЗКА

Шмен / Шмен-де-Фер / Chemin de Fer

Количество игроков любое
Инвентарь 3 кости
 фишки

Цель игры

Обыграть банкомета.

Ход игры

Игрок и банкомет одновременно бросают сразу три кости. Цифры складываются. Выигрыш определяет не все число, а только его последняя цифра. Выигрывает старшая. Если же цифры окажутся одинаковыми, то объявляется ничья.

ОЧКО

Количество игроков 2
Инвентарь 3 кости
фишки

Цель игры

Обыграть банкомета, выбросив 11 очков.

Ход игры

Понтер делает ставку, банкомет выбрасывает две кости. После этого понтер имеет право бросить еще один кубик. Выигрышной для понтера комбинацией ("очком") считается 11 очков.

ЧЕТЫРЕ-ПЯТЬ-ШЕСТЬ

Four-Five-Six / Strung Flowers / Sz'ng luk / See Low / Three Dice / Смотри ниже

Количество игроков	любое, оптимально
Инвентарь	3 кости стакан

Цель игры

Победить банкомета.

Ход игры

Каждый игрок помещает свою ставку перед собой. Затем банкомет учитывает все ставки и играет против каждого участника по очереди. Он начинает игру с того, что выбрасывает кости из стакана один раз. Если выпадут все три одинаковые (например, 1-1-1) или любая пара плюс 6 (например, 1-1-6) или секвенция 4-5-6, то он выигрывает все ставки. Если он выбросит 1-2-3 или любую пару плюс 1 (например, 2-2-1), то проигрывает все ставки. Если выпадет любая пара, а на третьей кости будет 2, 3, 4 или 5 (например, 1-1-2), число на третьей кости будет обозначать очко (point number). Все остальные комбинации, кроме вышеупомянутых, значения не имеют, и при их выпадении банкомет бросает снова.

Если банкомет выбросит очко, каждый игрок, начиная слева от банкомета, бросает кости по очереди, чтобы определить свое положение по отношению к банкомету. Если игрок не выбросит выигрышного или проигрышного сочетания, а выбросит очко, побеждает старшее из очков – банкомета или игрока. Ничья (tie) означает отсутствие решения. Если игрок не получит пару и не выбросит ни 4-5-6, ни 1-2-3, тогда бросок не засчитывается, и он должен продолжать броски, пока не будет победы, поражения или ничьей.

Варианты

«Acey Out»

Комбинация 1-1-1 является проигрышной для банкомета.

ШВЕДСКИЕ ПАРНЫЕ КОСТИ

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости (зеленая и красная)
 фишки
 план игры

			1		2		3		4		5		6		
GREEN	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	
	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	5	
	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	
			3		4		5		6		7		8		
TOTAL			3	4	5	6	7		8	9	10	11	TOTAL		
			15-1	10-1	7-1	5-1	4-1		5-1	7-1	10-1	15-1			
			1-1		UNDER 7		ALL PAIRS					OVER 7		1-1	
							4-1								

Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на следующий бросок костей.

Ход игры

Все игроки одновременно заключают пари против банкомета. Когда они поставили свои ставки на план игры, бросаются обе кости и таким образом определяются выигравшие и проигравшие. Право бросать кости предоставляется только игроку, сделавшему ставку. Приоритетное право бросать кости предоставляется игроку, сделавшему наибольшую ставку.

Бросок не засчитывается если:

- один или оба кубика после броска встали на ребро;
- один или оба кубика при броске вылетели за пределы "бокса";
- один или оба кубика коснулись одного из игроков;
- один или оба кубика не коснулись бортов "бокса".

Цифры на красном кубике соответствуют красным полям секторов (большие цифры 1,2,3,4,5,6). Цифры на зеленом кубике соответствуют выигравшим цифрам в определенном зеленом поле. Банкомет объявляет выпавшую комбинацию: сектор №..., цифра ..., общая сумма(см. ниже).

Выигравшие ставки оплачиваются в следующем порядке: в первую очередь оплачиваются ставки на "внешние поля", а затем ставки на цифры.

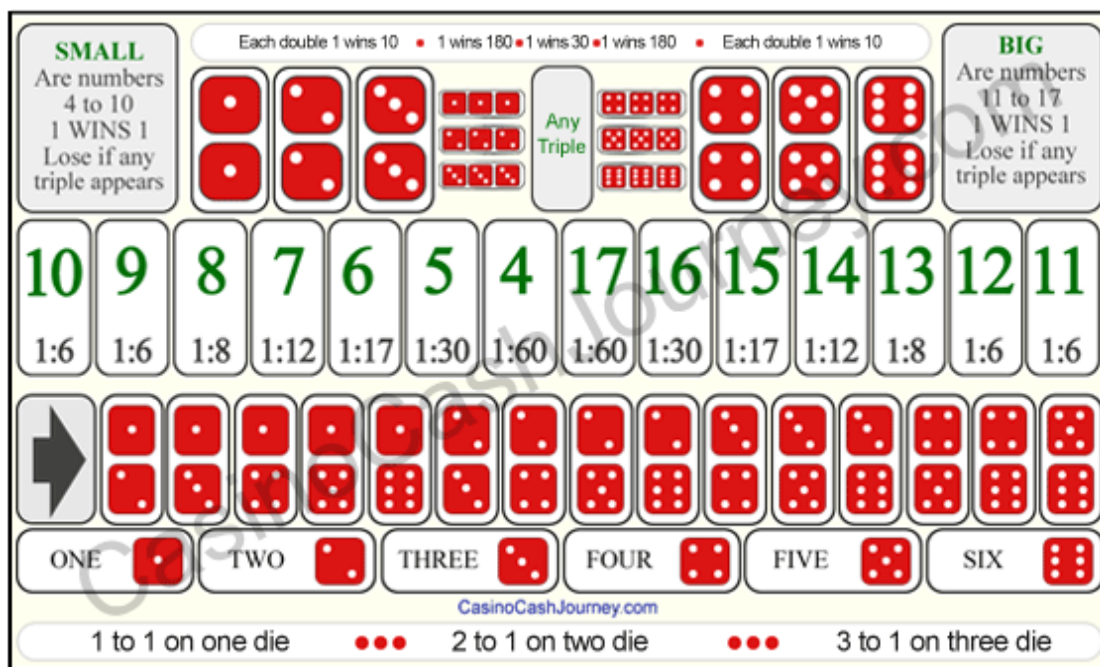
Комбинация	Расшифровка	Выплата
Внешние поля		
3, 11		15-1
4, 10		10-1
5, 9		7-1
6, 8		5-1
7		4-1
Under 7, Over 7	Больше 7, Меньше 7	1-1
All pairs	Любая пара	1-1
Цифры		

Straight Up	Один номер	30-1
Split	Два смежных номера	15-1
Street	Три номера последовательно	10-1
Carre	Четыре номера	7-1
Six Line	Шесть номеров	4-1

СИК БО

Tai Sai / Dai Siu / Big and Small / Hi-Lo

Количество игроков любое
Инвентарь 3 кости
 план игры



Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на следующий бросок костей.

Ход игры

Все игроки одновременно заключают пари против банкомета. Когда они поставили свои ставки на план игры, бросаются все три кости и таким образом определяются выигравшие и проигравшие. Право бросать кости предоставляется только игроку, сделавшему ставку. Приоритетное право бросать кости предоставляется игроку, сделавшему наибольшую ставку.

Комбинация	Описание	Атлантик -Сити	Макао	Австралия
Big	Сумма в границах 11-17, исключая триплеты	1 к 1	1 к 1	1 к 1
Small	Сумма в границах 4-10, исключая триплеты	1 к 1	1 к 1	1 к 1
Odd	Сумма нечётная, исключая триплеты	1 к 1	1 к 1	
Even	Сумма чётная, исключая триплеты	1 к 1	1 к 1	
Specific 'Triples' or 'Alls'	Конкретный триплет	180 к 1	150 к 1	180 к 1
Specific Doubles	Конкретный дубль, исключая триплеты	10 к 1	8 к 1	11 к 1
Any Triple or All 'Alls'	Любой триплет	30 к 1	24 к 1	31 к 1

Three Dice Total	4 или 17	60 к 1	50 к 1	62 к 1
	5 или 16	30 к 1	18 к 1	31 к 1
	6 или 15	17 к 1	14 к 1	18 к 1
	7 или 14	12 к 1	12 к 1	12 к 1
	8 или 13	8 к 1	8 к 1	8 к 1
	9 или 12	6 к 1	6 к 1	7 к 1
	10 или 11	6 к 1	6 к 1	6 к 1
Dice Combinations (Domino)	Две из костей содержат определённую комбинацию	5 к 1	5 к 1	6 к 1
Single Dice Bet	Определённый номер выпал на одной, двух или трёх костях	1 к 1 2 к 1 3 к 1	1 к 1 2 к 1 3 к 1	1 к 1 2 к 1 12 к 1
Four Number Combination	Любые три из указанных четырёх номеров: 6, 5, 4, 3; 6, 5, 3, 2; 5, 4, 3, 2; or 4, 3, 2, 1		7 к 1	
Three Single Number Combination	Выброшена комбинация из определённых трёх различных чисел		30 к 1	
Specific Double and Single Number Combination	Две кости содержат определённый дубль, третья – определённое другое число		50 к 1	

Варианты «Big and Small»

Комбинация	Описание	Атлантик -Сити
Big	Сумма в границах 11-17, исключая триплеты	1 к 1
Small	Сумма в границах 4-10, исключая триплеты	1 к 1
Specific 'Triples' or 'Alls'	Конкретный триплет	180 к 1
Any Triple or All 'Alls'	Любой триплет	30 к 1

КРЭПС

Craps

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	2 кости шайба фишки план игры



Цель игры

Выиграть у банка.

Ход игры

Игру начинает любой участник, который становится «стрелком» (shooter).

Перед своим ходом участники делают ставки, после чего проводится раунд бросков костей, в каждом из которых главным является выпавшая сумма.

Каждый раунд состоит из двух фаз – Come Out Roll и Point.

В фазе Come Out Roll:

- Если на костях выпадает 2, 3, 7, 11 или 12 очков, то раунд заканчивается.
- Если выпадает 4, 5, 6, 8, 9 или 10 (point, пункт), то шайба устанавливается в положение ON на свободном месте стола над пунктом и начинается фаза Point.

В фазе Point кости бросаются до тех пор, пока не повторится пункт или пока не выпадет 7, после чего шайба снимается с пункта и устанавливается в положение OFF.

Название ставки	Когда ставится	S/M	COR	COR	Point	Point	Примечание	Выплаты	Реальные шансы
			Wins	Loss	Wins	Loss			
Pass Line	Off	M	7, 11	2, 3, 12	point	7		1:1	251:244
Don't Pass Bar	Off	M	2, 3	7, 11	7	point	12 - ничья	1:1	976:949
Come	On	M	-	-	7, 11 point	2, 3, 12 7	Если выпадает 4,5,6,8,9,10 - то это число становится пунктом, а ставка перемещается из поле Come в поле	1:1	251:244

							с номером пункта.		
Don't Come Bar	On	M	-	-	3, 12 7	7, 11 point	2 – ничья Если выпадает 4,5,6,8,9,10 - то это число становится пунктом, а ставка перемещается из поле Come в поле с номером пункта.	1:1	976:949
Pass Line Odds	On	M	-	-	point	7	Ставка является дополнительной к ставке Pass Line	4,10 – 2:1 5,9 – 3:2 6,8 – 6:5	соотв. выплатам
Don't Pass Odds	On	M	-	-	7	point	Ставка является дополнительной к ставке Don't Pass Bar	4,10 – 1:2 5,9 – 2:3 6,8 – 5:6	соотв. выплатам
Come Odds	On	M	-	-	point	7	Ставка является дополнительной к ставке Come	4,10 – 2:1 5,9 – 3:2 6,8 – 6:5	соотв. выплатам
Don't Come Odds	On	M	-	-	7	point	Ставка является дополнительной к ставке Don't Come Bar	4,10 – 1:2 5,9 – 2:3 6,8 – 5:6	соотв. выплатам
Big 6/8	On-Off	M	6/8	7	6/8	7		1:1	6:5
Field	On-Off	S	2,3,4,9,10, 11,12	5,6,7,8	2,3,4,9,10, 11,12	5,6,7,8		3,4,9,10,11 – 1:1 2 – 2:1 12 – 3:1	5:4
Hard 4/10	On-Off	M	2:2/5:5	7 или *	2:2/5:5	7 или *	* - число выпало не дублем	7:1	8:1
Hard 6/8	On-Off	M	3:3/4:4	7 или *	3:3/4:4	7 или *	* - число выпало не дублем	9:1	10:1
Any Craps	On-Off	S	2,3,12	4-11	2,3,12	4-11		7:1	8:1
The Horn	On-Off	S	2,3,11,12	4-10	2,3,11,12	4-10	Помещается на поля с кубиками с указанной комбинацией	2,12 – 27:4 3,11 – 3:1	5:1
Any Seven	On-Off	S	7	2-6,8-12	7	2-6,8-12		4:1	5:1
Yo(11)	On-Off	S	11	2-10,12	11	2-10,12		15:1	17:1
3	On-Off	S	3	2,4-12	3	2,4-12		15:1	17:1
2	On-Off	S	2	3-12	2	3-12		30:1	35:1
12	On-Off	S	12	2-11	12	2-11		30:1	35:1
Hi-Lo	On-Off	S	2,12	3-11	2,12	3-11		15:1	17:1
C & E	On-Off	S	2,3,11,12	4-10	2,3,11,12	4-10		2,3,12 – 3:1 11 – 7:1	5:1
Whirl/ World	On-Off	S	2,3,7,11,12	4-6,8-10	2,3,7,11,12	4-6,8-10		2,12 – 26:5 3,11 – 11:5 0:1(push) – 7	2:1
Place 4/10	On-Off	M	4/10	2,3,5-9,11,12	4/10	2,3,5-9,11,12		9:5	2:1
Place 5/9	On-Off	M	5/9	2-4,6-8,10-12	5/9	2-4,6-8,10-12		7:5	3:2
Place 6 / Place 8	On-Off	M	6/8	2-5,7,9-12	6/8	2-5,7,9-12		7:6	6:5
Buy 4/10	On-Off	M	4/10	7	4/10	7		2:1-5%	2:1
Buy 5/9	On-Off	M	5/9	7	5/9	7		3:2-5%	3:2
Buy 6/8	On-Off	M	6/8	7	6/8	7		6:5-5%	6:5
Lay 4/10	On-Off	M	7	4/10	7	4/10		1:2-5%	1:2
Lay 5/9	On-Off	M	7	5/9	7	5/9		2:3-5%	2:3
Lay 6/8	On-Off	M	7	6/8	7	6/8		5:6-5%	5:6

УЛИЧНЫЙ КРЭПС

Street Craps / Private Craps

Количество игроков	любое, оптимально 3-6
Инвентарь	2 кости фишки

Цель игры

Выиграть у банка.

Ход игры

Игру начинает любой участник, который становится «стрелком» (shooter).

Перед своим ходом участники делают ставки, при этом, первым всегда ставит «стрелок» на свою победу или поражение, остальные участники по очереди ставят на цель, противоположную обозначенной «стрелком».

После этого проводится раунд бросков костей, в каждом из которых главным является выпавшая сумма. Раунд состоит из двух фаз – Come Out Roll и Point.

Come Out Roll:

- Если выпало 7 или 11 очков, то это называется «natural», раунд заканчивается, его итогом считается победа «стрелка».
- Если выпало 2, 3 или 12, то это называется «craps», раунд заканчивается, его итогом считается поражение «стрелка»
- Если выпало 4, 5, 6, 8, 9 или 10, то это называется «point» и ведёт к началу второй фазы раунда

Point: «стрелок» продолжает бросать кости до тех пор, пока не выпадет Point либо 7 очков.

- Если первым выпал Point, раунд заканчивается победой «стрелка».
- Если первым выпало 7 очков, раунд заканчивается поражением «стрелка».

ДВАДЦАТЬ ШЕСТЬ

Twenty-Six

Количество игроков любое, оптимально 3-4
Инвентарь 10 костей
фишки

Цель игры

Выиграть у банка путем выброса необходимого количества костей с выбранным числом.

Ход игры

Игрок делает ставку, после чего выбирает любое число от одного до шести в качестве «главного очка». Затем он бросает 10 костей 13 раз и подсчитывает, сколько раз выпало «главное очко». Игрок выигрывает, если ему удалось выбросить «главное очко» 26 или более раз.

Варианты

«Казино»

Выплаты производятся по следующей таблице

Количество выпадений очка	Выплаты
26	4 к 1
27	5 к 1
28	6 к 1
29	8 к 1
30 и больше	10 к 1
13	5 к 1
10 и меньше	10 к 1

«Четырнадцать»

Игрок бросает кости пять раз. «Главное очко» - число выпавшее наибольшее число раз при первом броске, при этом, если ни один номер не выпал хотя бы на трех костях, игрок получает за первый бросок три очка.

Целью является выбросить «главное очко» на 14 и более костях. Игроку, которому это удалось, банк выплачивает 8 к 1. Также банк выплачивает 8 к 1 игроку, который за четыре последних броска ни разу не выбросил «главное очко».

МЕРТВАЯ МОНЕТА

Coin-Die Game

Количество игроков любое
Инвентарь 1 кость
 монета
 фишки

Цель игры

Обыграть банкомета.

Ход игры

Игрок подбрасывает монету, а затем бросает кость. Если на монете выпала «решка», то игрок выиграл, и получает от банка количество жетонов, равное удвоенной цифре, выпавшей на кости. Если же на монете выпал «орёл», то игрок проиграл, и должен внести в банк количество жетонов, на 4 большее, чем выпавшая на кости цифра.

Пример

Кость	Выплаты при победе игрока	Выплаты при победе банка
1	2	5
2	4	6
3	6	7
4	8	8
5	10	9
6	12	10
ВСЕГО	42	45

Таким образом, банк имеет маржу в 3,448%.

ПЯТЬ БРОСКОВ

Five Rolls

Количество игроков любое
Инвентарь 1 кость
 фишки

Цель игры

Выиграть у банка.

Ход игры

Игрок делает ставку и бросает кость пять раз. Если он выбросил на кости четное число три и более раз, то он выигрывает, и получает выигрыш исходя из коэффициента 3 к 2. Если же четное число выпало менее трёх раз, то игрок считается проигравшим и теряет свою ставку.

Пример

Реальные шансы составляют 1 к 1, а не 3 к 2, за счёт чего банк и имеет маржу.

ХАПАЮЩАЯ ВОСЬМЕРКА

Grasping Eight / P'at Cha

Количество игроков любое, оптимально

Инвентарь 8 костей
фишки
план игры

1			6
2	3	4	5

Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на определенные числа.

Ход игры

Все игроки делают ставки на любой номер, после чего очередной игрок кидает все восемь костей. Далее происходит расчет в зависимости от результата.

- Если число выпало на трех костях, то банкомет платит игрокам, сделавшим на него ставки, из расчета 8 к 1.
- Если число выпало на шести костях, то банкомет платит игрокам, сделавшим на него ставки, из расчета 16 к 1.
- Во всех других случаях ставки игроков уходят в банк.

ПАССЕ ДИ

Passe-Dix / Passage / Ten / Spot / Dicey / Roll-Ten / Birdie / Talus / Zarf

Количество игроков любое
Инвентарь 3 кости
 фишки

Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на следующий бросок костей.

Ход игры

Начинает любой игрок, затем игра идёт по часовой стрелке.

Каждый игрок в свой ход держит банк. Остальные игроки делают ставки на результат броска. Затем банкомет бросает все три кости.

- Если сумма выпавших очков менее 10, то банкир выиграл, и все ставки уходят в банк
- Если сумма выпавших очков 10 и более, то банкир проиграл, и должен выплатить каждому игроку выигрыш в размере его ставки.

Варианты

«Равный»

Бросок, при котором выпадает 10 очков, считается победой банкира. В этом варианте шансы банка и игроков на победу равны.

«Проход» (“*Passage*”)

Считаются лишь выброшенные дубли. При выбросе 1-1, 2-2, 3-3 и 4-4 фиксируется победа банка, при выбросе 5-5 и 6-6 – победа игрока.

БАКУЧИ

Cho-Han Bakuchi / Cho-Han / Cho Ka Han Ka

Количество игроков	любое
Инвентарь	2 кости фишки план игры

Чёт	Нечет
-----	-------

Цель игры

Выиграть как можно больше фишек.

Ход игры

Игроки ставят фишки на то, четной или нечетной будет сумма выпавших костей. Затем банкомет бросает кости, после чего выплачивает выигрыш победителям из расчета 1 к 1 и забирает в банк ставки проигравших.

Варианты

«Вариант 1»

Игроки заключают пари между собой, а банк имеет процент с каждого выигрыша.

«*Kitsune bakuchi*» («*Fox Gambling*»)

Используется три кости. Игрок делает ставку, после чего бросает кости. Если выпал триплет, то банкомёт выплачивает игроку выигрыш в четыре раза больше ставки, в противном случае выигрывает банкомёт.

«*European Students Two Dice Game*»

Игра идёт между банкометом и игроком. Считается не сумма выпавших значений, а результат их умножения. Если выпадает «чет» выигрывает банкомет, «нечет» - игрок, которому выплачивается из расчета 2 к 1 (при этом, вероятность выбросить «нечет» составляет всего 25%).

НЕБО И ДЕВЯТКА

Heaven and Nine / Chak t'in kau

Количество игроков любое, оптимально 4-8

Инвентарь 2 кости
фишки

Цель игры

Обыграть банкира, получив более высокую комбинацию.

Ход игры

Перед началом раунда игроки делают ставки, банкомет их уравнивает. Затем банкомет бросает обе кости и сравнивает их со следующей оценочной таблицей комбинаций, разделённых на две категории: «гражданскую» и «военную»:

CIVIL		MILITARY	
6-6	HEAVEN	5-4	NINES
1-1	EARTH	6-3	
4-4	MAN	5-3	EIGHTS
3-1	HARMONY	6-2	
5-5	PLUM FLOWERS	4-3	SEVENS
3-3	LONG THREES	5-2	
2-2	BENCH	4-2	SIX
6-5	TIGER'S HEAD	3-2	FIVES
6-4	RED-HEAD TEN	4-1	
6-1	LONG LEG SEVEN	2-1	FINAL THREE
5-1	RED Mallet SIX		

Если банкомет выбросил наименьшую комбинацию в любой из двух категорий, то он сразу автоматически проигрывает все ставки. В противном случае игроки начинают метать кости для определения результата раунда:

- Игрок выигрывает, если выбросил более высокую комбинацию в той же категории, что и банкомет
- Игрок проигрывает, если выбросил более низкую комбинацию в той же категории, что и банкомет
- Игрок и банкомет считаются закончившими раунд вничью, если игрок выбросил ту же комбинацию, что и банкомет. Ставки при этом снимаются без выплат.
- Игрок перебрасывает кости, если выбросил комбинацию в категории, отличной от категории, в которой выбросил комбинацию банкомет.

СВЕРХ ДВЕНАДЦАТИ

Twelve Up

Количество игроков любое
Инвентарь 1 кость
 фишки

Цель игры

Обыграть банк, набрав выбранную сумму очков.

Ход игры

Игрок делает ставку, выбирает любое число между 14 и 18, а затем начинает бросать кость, каждый раз прибавляя выпавшее число к общей сумме своих очков, до тех пор, пока его сумма не превысит 12 очков:

- Если игрок набирает 13 очков, то он проигрывает свою ставку.
- Если игрок набирает от 14 до 18 очков, и при этом набранная сумма совпадает с выбранным им числом, то он выигрывает, и банк выплачивает ему 1 к 1.
- Если игрок набирает от 14 до 18 очков, и при этом набранная сумма не совпадает с выбранным им числом, то он не выигрывает и не проигрывает.

ЯРОСТЬ ТИБЕТА

Tibetan Fury

Количество игроков любое
Инвентарь 10 костей
жетоны
план игры

Ставка на сумму	Выплаты	Сумма очков	Выплаты	Ставка на удачу
	1000 за 1	54-60	100 за 1	
	175 за 1	49-53	10 за 1	
	25 за 1	45-48	4 за 1	
	12 за 1	42-44	1.5 за 1	
	10 за 1	40-41	1.5 за 1	
	7.5 за 1	38-39	0.5 за 1	
	2.5 за 1	33-37	0	
	7.5 за 1	31-32	0	
	10 за 1	29-30	0.5 за 1	
	12 за 1	26-28	1.5 за 1	
	25 за 1	22-25	4 за 1	
	175 за 1	17-21	10 за 1	
	1000 за 1	10-16	100 за 1	

Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на сумму очередной серии бросков

Ход игры

Все игроки одновременно заключают пари против банкомета и делают на плане игры ставки одного из двух видов:

- Ставка на сумму – игрок делает ставку на то, что выпадет определённая сумма очков.
- Ставка на удачу – игрок делает ставку и ждёт, какая сумма очков выпадет.

Когда игроки поставили свои ставки на план игры, бросаются все десять костей по очереди, подсчитывается сумма выпавших на них очков, и определяются выигравшие и проигравшие. При ставке на сумму игроку выплачивается указанное количество жетонов, если выпала сумма, на которую он ставил. При ставке на удачу игроку выплачивается количество жетонов в зависимости от выпавшей суммы.

Пример

Игрок сделал ставку в 1 жетон на сумму 29-30 и ставку в 1 жетон на удачу. Выпавшая сумма составила 29 очков. Игрок получит 10 жетонов за ставку на сумму и 0.5 жетона за ставку на удачу. При этом 2 жетона, которые он ставил, уходят в банк.

ПЕТУШИНЫЙ БОЙ

Ta Kai / Cockfighting

Количество игроков любое, оптимально 4-8
Инвентарь 6 костей
 фишки

Цель игры

Выиграть наибольшее число фишек

Ход игры

Участники определяют, кто из них начинает игру. Начинаящий игру становится банкометом, затем данная роль переходит к каждому игроку по очереди.

Перед началом хода банкомет устанавливает максимальный размер ставки, после чего игроки делают свои ставки. После этого банкомет бросает сразу все шесть костей и по итогам броска производятся выплаты.

Есть три вида комбинаций: выигрышные для банкомета, проигрышные и нейтральные.

Выигрышные комбинации:	Выплаты:
Шесть одинаковых	ставка x 7
Пять одинаковых	ставка x 7
4-4-5-5-6-6	ставка x 7
Четыре одинаковых (каре) с двумя другими костями, дающими в сумме значение числа каре	ставка x 7
1-2-3-4-5-6	ставка x 3
2-2-3-3-6-6	ставка x 3
Три одинаковых, с тремя остальными костями, дающими в сумме 5, либо 14 и выше	ставка x 1
Проигрышные комбинации:	
1-1-2-2-3-3	ставка x 7
Три одинаковых, с тремя остальными костями, дающими в сумме 4, 6 или 7	ставка x 1
Нейтральные комбинации:	
Все прочие комбинации	Не производятся

Бонусы: за каждую 4 и 6, выброшенную в выигрышной или проигрышной комбинации, размер выплат вырастает на 1 ставку.

Пример

4-4-4-4-4-4, выплаты составят: ставка x (7+6) = ставка x 14

5-5-5-5-5-4, выплаты составят: ставка x (7+1) = ставка x 8

6-6-6-6-5-1, выплаты составят: ставка x (7+4) = ставка x 11

4-4-4-3-5-6, выплаты составят: ставка x (1+4) = ставка x 5

4-4-4-3-2-1, выплаты составят: ставка x (1+3) = ставка x 4

БАРНЫЕ ИГРЫ

ПОГОНЯ ЗА ТУЗОМ

Chase the Ace

Количество игроков любое, оптимально 4-6

Инвентарь 2 кости
 2 бокала

Цель игры

Перепить соперников.

Ход игры

Перед началом игры двум любым участникам, сидящим напротив друг друга, вручается по бокалу и кости. Игроки бросают кость и совершают те или иные действия в зависимости от выпавшего числа:

Число	Действие
1	Передать кость и бокал следующему по часовой стрелке игроку
2	-
3	-
4	Игрок слева должен выпить бокал пива
5	Игрок справа должен выпить бокал пива
6	Игрок, бросавший кость, должен выпить бокал пива

Игрок бросает кость до тех пор, пока не выбросит единицу и таким образом не передаст бокал и кость. Если у игрока окажется одновременно оба бокала, то он должен выпить залпом оставшуюся часть своего пива.

ШЕСТЬ БОКАЛОВ

Six Cups / Sixes

Количество игроков любое, оптимально 4-7

Инвентарь 1 кость
 6 бокалов

Цель игры

Перепить соперников.

Ход игры

Бокалы должны быть пронумерованы от 1 до 6. Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход вы бросаете кость, наливаете пиво в тот бокал, номер которого выпал, и передаёте кость следующему участнику. Следующий участник действует аналогично.

Если выпал номер бокала, в котором уже есть пиво, то участник обязан его выпить, после чего сделать следующий бросок. Броски повторяются до тех пор, пока участник не выбросит номер пустого бокала, в который он должен налить пиво и передать кость следующему игроку.

Побеждает участник, дольше других продержавшийся за столом.

Пример

Бокалы 2-5 наполнены. Игрок выбрасывает 2, после чего обязан выпить пиво из этого бокала и сделать следующий бросок. Для передачи хода следующему игроку он должен будет при повторном броске выбросить 1,2 или 6.

ПРИГЛАШАЮЩИЙ

Inviter

Количество игроков Любое
Инвентарь 1 кость
пиво

Цель игры

Перепить соперников.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход вы бросаете кость и действуете исходя из того, какое число выпало:

Выпавшее число	Действие
1	Выпить бокал пива
2, 5	Передать кость следующему участнику
3	Участник справа должен выпить бокал пива
4	Участник слева должен выпить бокал пива
6	Предложить совместно выпить любому участнику по вашему выбору

ПРЕДЕЛ

Threshold

Количество игроков	Любое
Инвентарь	1 кость монета бокал пиво

Цель игры

Перепить соперников.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход игрок берёт монету и спрашивает у следующего по направлению хода игры соперника, что он выбросит: «орёл» или «решку». Если соперник угадывает, то игрок бросает кость, чтобы определить, сколько бокалов пива ему надо выпить. Если соперник не угадывает, то бросает кость и выпивает выпавшее число бокалов пива уже он.

Варианты

«Без предела» («Limitless»)

Используют 2 кости.

ДВАДЦАТЬ ОДИН ТУЗ

Twenty One Aces

Количество игроков Любое

Инвентарь 5 костей

Цель игры

Определить платящего за выпивку и пьющего заказанный напиток.

Ход игры

Игру начинает любой участник, а затем она продолжается по направлению часовой стрелки.

В свой ход участник бросает кости и подсчитывает количество единиц («тузов»), которые он выбросил, прибавляя их к общему счёту, затем передаёт кости следующему участнику, который действует аналогичным образом.

Участник, выбросивший седьмого «туза», выбирает, какой напиток заказать. Участник, выбросивший четырнадцатого «туза», оплачивает заказ. Участнику, выбросившему двадцать первого «туза», достаётся заказанный напиток.

Количество бросаемых участником костей зависит от количества «тузов», выпавших к моменту броска:

«Тузы»	Кол-во костей
1-16	5
17	4
18	3
19	2
20	1

КОСТЬ

Dice

Количество игроков любое, оптимально 4-5

Инвентарь 2 кости

пиво

крепкий напиток

Цель игры

Перепить всех

Ход игры

Игру начинает любой участник, затем она идёт по часовой стрелке. В свой ход вы бросаете обе кости, после чего действуете в зависимости от результата броска.

Комбинация	Наименование	Действие
4-2, 5-1, 6-5, 6-4, 6-3, 6-2, 6-1	Шестёрки	Сделать глоток пива
2-2, 4-4, 5-5	Дубли	Сделать 2, 4 или 5 глотков пива
3-3	Тройки	Сделать 6 глотков пива
1-1, 6-6	Киллер	Выпить «шот» крепкого напитка
5-4, 5-3, 5-2, 4-3, 4-1, 3-2, 3-1, 2-1	Нет счёта	Передать кости следующему участнику
Кость улетела со стола	Штраф	Сделать глоток пива

ИГРЫ СО СПЕЦИАЛЬНЫМИ КОСТЯМИ

ТРИНАДЦАТЬ

Количество игроков любое, оптимально 2-6
Инвентарь 2 кости
 блокнот для записи результатов

Грани специальных костей

1 кость – цифры от 1 до 6

2 кость – цифры от 2 до 7

Возможность игры обычными костями

Да

Цель игры

Набрать наибольшее количество очков, кратное 13.

Ход игры

Кости помещаются в стаканчик и выбрасываются из него поочередно пять раз подряд в каждом круге. Каждое число, кратное 13, имеет свою цену в баллах: 13 оценивается в один балл; 26 — в 2 балла; 39 — в 3 балла и так далее.

Сумму очков, полученную при первом и последующих бросках, разрешается прибавлять к предыдущей сумме без изменений (объявляется "плюс" или "складываю") или вычитать из нее (объявляется "минус" или "вычитаю"). Можно также умножать на два, три и четыре и прибавлять результат к предыдущей сумме ("множу на два, три, четыре...") или делить на те же числа ("беру половину, треть, четверть...").

Пример

При первом броске сумма очков на двух кубиках — 9. Второй бросок дает 12. Игрок объявляет "беру треть" и получает один балл ($9 + 4 = 13$). Третий бросок дает 3 очка, они прибавляются к предыдущей сумме без изменений ($13 + 3 = 16$). Четвертый бросок дает пять очков. Игрок объявляет "множу на два". Образуется 26 очков ($16 + 10$) и плюсуется за них еще два балла. При пятом броске только 13 может принести еще один балл. После пятого броска кости передаются следующему игроку по часовой стрелке.

Варианты

«Одиннадцать»

Сумма выигрышных очков, набранных при броске, должна быть кратной 11.

«Семнадцать»

Сумма выигрышных очков, набранных при броске, должна быть кратной 17.

КРАЖА

Swipe

Количество игроков 2-6
Инвентарь 10 специальных костей
50 фишек

Грани специальных костей

Изображения:

Красная фишка – 2

Синяя кость – 1

S на красной фишке – 1

S на синей кости – 1

Крест на чёрной кости – 1

Возможность игры обычными костями

Да

Цель игры

Выиграть наибольшее число фишек.

Ход игры

Каждый участник получает по две кости, и по две фишки. Остальные кости и фишки кладутся в центр игрового стола – банк.

Игру начинает любой участник. В свой ход он бросает все свои кости, совершает действия в зависимости от выпавших на них значений и передаёт кости следующему игроку

Значение	Действие
Красная фишка	Взять фишку с центра стола
Синяя кость	Взять кость с центра стола
S на красной фишке	Украсть фишку у любого игрока
S на синей кости	Украсть кость у любого игрока
Крест на чёрной кости	Положить кость в центр стола за исключением броска Суперкража

Суперкража – если игрок выбрасывает крест на чёрной кости на всех своих костях, то он получает по одной кости от каждого игрока и продолжает свой ход.

Игрок не может остаться совсем без костей на руках. Если у игрока на руках осталась лишь одна кость, то она не может быть украдена другим игроком или положен в центр стола, при выпадении соответствующих значений.

Если в центре стола не осталось костей, то при выпадении действия «взять фишку с центра стола» оно не применяется.

Игра заканчивается, когда в банке не остаётся фишек. Выигрывает игрок, имеющий на руках большее количество фишек. Если у двух и более игроков на руках одинаковое количество фишек, выигрывает тот, у которого на руках больше костей. Если у двух и более игроков на руках одинаковое наивысшее число фишек и при этом одинаковое число костей, проводится тай-брейк: каждый из этих игроков бросает одну кость. Игрок, первым выбросивший значение «крест на чёрной кости» проигрывает.

Варианты

«Игра на двоих»

В начале игры в банк кладётся лишь 3 кости, оставшиеся 3 кости в ходе игры не используются

«Игра на пятерых или шестерых»

Каждый участник получает в начале игры не две кости, а одну.

ПОДБРАСЫВАНИЕ

Toss Up!

Количество игроков 2-6, оптимально 3-4
Инвентарь 10 специальных костей
блокнот для записи результатов

Грани специальных костей:

Зелёная – 3

Жёлтая – 2

Красная – 1

Возможность игры обычными костями

Да

Цель игры

Стать участником, набравшим больше всех очков, набрав при этом более 100 очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник бросает все 10 костей. Затем, он откладывает кости, выпавшие зелёной гранью, и имеет право либо зафиксировать результат, либо перебросить оставшиеся кости. Количество перебросов не ограничено, после каждого переброса участник откладывает кости, выпавшие зелёной гранью вверх, и имеет право перебросить оставшиеся. Если по результатам серии бросков участник выбросил зелёную грань на всех костях, он имеет право продолжать перебрасывать все кости.

Участник имеет право в любой момент остановить серию и записать себе за данный раунд на счёт количество очков, равное количеству костей, выброшенных зелёной гранью.

В том случае, если после очередного бросок участника ни на одной кости не выпало зелёной грани, и при этом выпала хотя бы одна красная, все очки, набранные участником в данном раунде, сгорают, он обязан передать кости следующему участнику.

Выпадение жёлтой грани трактуется как отсутствие действия для данной кости при данном броске, игрок имеет право перебрасывать данную кость в дальнейшем.

После того, как один из игроков набрал более 100 очков, остальные игроки имеют право завершить текущий раунд бросков, после чего определяется победитель, которым становится участник, набравший наибольшее число очков.

KOR

KOR / Keep On Rollin'

Количество игроков	2
Инвентарь	6 костей блокнот для записи результатов

Из истории игры

Выпущена компанией Talisort в 2012 году

Грани специальных костей:

25 – 1, 50 – 1, 100 – 1, STOP – 1, DEAD END – 1, U-TURN – 1

Возможность игры обычными костями

Да

Цель игры

Стать первым участником, набравшим 6000 очков.

Ход игры

Начинает любой участник. В свой ход участник бросает все шесть костей и подсчитывает сумму цифровых значений, выпавших на костях. Участник продолжает бросать кости до тех пор, пока по результатам очередного броска не выпадет один из трёх вариантов:

- Выпали три кости со значением STOP. Игрок фиксирует набранные очки и передаёт кости сопернику
- Выпали три кости со значением DEAD END. Игрок теряет все очки, набранные на данном ходу и передаёт кости сопернику
- Выпали три кости со значением U-TURN. Игрок фиксирует набранные очки и передаёт кости сопернику. При этом, очки, набранные соперником в следующей серии бросков, будут отняты от его счёта.

Игрок, первым набравший 6000 очков, становится победителем.

ЗОМБИ КУБИКИ

Zombie Dice

Количество игроков	2+, оптимально 2-8
Инвентарь	13 костей мешочек или стакан для костей блокнот для записи результатов

Грани специальных костей:

3 красных кубика: мозг – 1, следы – 2, выстрел – 3

4 жёлтых кубика: мозг – 2, следы – 2, выстрел – 2

6 зелёных кубиков: мозг – 3, следы – 2, выстрел – 1

Возможность игры обычными костями

Нет

Цель игры

Первым съест 13 мозгов.

Ход игры

Перед началом игры все кубики кладутся в стакан.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди.

В свой ход участник не глядя берёт из стакана три кубика и бросает их. После этого он:

- Откладывает в сторону все кубики, выпавшие гранью с мозгом
- Откладывает в сторону все кубики, выпавшие гранью с выстрелом
- Оставляет на руках все кубики, выпавшие гранью со следами

После этого участник решает, продолжать ему ход, или нет. Если он решает продолжить, то не глядя подбирает из стакана на руки кубики так, чтобы на руке снова было три кубика и бросает все кубики, находящиеся на руке. Количество перебросов не ограничено. Если перед очередным броском количество кубиков в стакане не позволяет добрать в руку до трёх кубиков, то участник высыпает обратно в стакан все кубики, ранее выпавшие мозгом (при этом, результат за ним предварительно сохраняется), встряхивает их и подбирает нужное количество.

Ход участника заканчивается в следующих случаях:

- По результатам серии бросков участник выбросил выстрел на трёх и более кубиках. В этом случае участник не получает очков за данный ход (зомби убит).
- Участник выбросил выстрел менее чем на трёх кубиках и решает прекратить перебросы. В этом случае он получает количество очков, равное количеству выброшенных им мозгов.

Каждый участник имеет право на равное число ходов. Выигрывает участник, набравший наибольшее количество очков, но не менее 13.

Варианты

«Zombie Dice 2: Double Feature» («Зомби кубики 2: Удлинённый сеанс»)

В игру добавляются новые специальные кости героев:

1 чёрный кубик (мачо): двойной мозг – 1, выстрел – 2, двойной выстрел – 1, следы – 2

1 розовый кубик (красотка): мозг – 1, выстрел – 2, след – 3

Кубики добавляются вместо жёлтых кубиков.

Данные кубики могут спасать друг друга. Если на очередном ходу (не обязательно в одном броске) на кубике мачо выпал выстрел, а на кубике красотки – мозг, либо наоборот, то один герой спасает другого: кубик, выпавший мозгом, кладётся обратно в стакан.

1 белый кубик (Санта): мозг – 1, следы – 1, выстрел – 1, двойной мозг – 1, энергетик – 1, шлем – 1.

Кубик добавляется вместо зелёного кубика. Выпадение двойного мозга означает «подарок от Санты», а не съедение самого Санты. Выпадение энергетика означает, что, начиная с броска, на котором он выпал, и до конца хода, все выпавшие следы считаются за мозги. Выпадение шлема означает, что в данном ходу потребуется четыре выстрела, чтобы убить зомби. Герои могут спасти Санту, Санта может спасти героев.

МАРСИАНСКИЕ КОСТИ

Martian Dice

Количество игроков 2+, оптимально 2-8
Инвентарь 13 костей
блокнот для записи результатов

Грани специальных костей:

танк – 1, луч смерти – 2, человек – 1, корова – 1, курица – 1

Возможность игры обычными костями

Да

Цель игры

Набрать наибольшее число очков, но не менее 25.

Ход игры

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает все свободные кубики, после чего он должен:

- отложить все выпавшие лучи смерти
- из оставшихся кубиков выбрать один тип (луч смерти, человек, корова, курица) и отложить все кубики с этим типом. При этом, при втором и последующих бросках данного хода, если участник решит их делать, нельзя выбирать человека, корову или курицу, если участник ранее уже выбирал их на данном ходу.

Когда с учётом вышеописанных правил нельзя отложить ни один кубик, либо участник решил прекратить ход, подсчитываются заработанные очки.

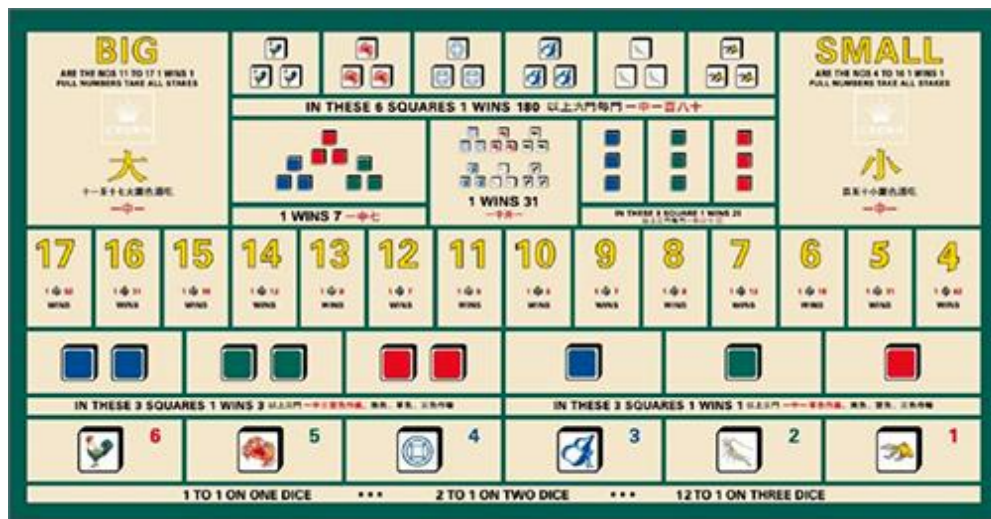
- Если танков больше, чем лучей смерти, то участник заработал за данный ход ноль очков.
- Если танков одинаковое количество или меньше, чем лучей смерти, то участник заработал по одному очку за каждого отложенного человека, корову или курицу.
- Бонус: если участник отложил хотя бы по одному представителю каждого из трёх земных видов, то он получает три бонусных очка.

Каждый участник имеет право на равное число ходов. Выигрывает участник, набравший наибольшее количество очков, но не менее 25. Если у двух и более участников равное число очков, то они кидают все кубики и победителем становится участник, выбросивший большее количество лучей смерти.

ЙИ-ХА-ХИ!

Yee Hah Hi / Fish Shrimp Crab

Количество игроков любое
Инвентарь 3 кости
 план игры



Из истории игры

Вариант игры Сик Бо, в котором используются кости с рисунками, популярный среди азиатских игроков. Около 20% столов Сик Бо в Макао имеют разметку для данной игры.

Грани специальных костей:

Изображение	Цвет	Ассоциация с цифрой
рыба	красный	1
креветка	зелёный	2
тыква	синий	3
монета	синий	4
краб	зелёный	5
петух	красный	6

Возможность игры обычными костями

Да

Цель игры

Выиграть у банка путем успешного заключения пари на следующий бросок костей.

Ход игры

Все игроки одновременно заключают пари против банкомета. Когда они поставили свои ставки на план игры, бросаются все три кости и таким образом определяются выигравшие и проигравшие. Право бросать кости предоставляется только игроку, сделавшему ставку. Приоритетное право бросать кости предоставляется игроку, сделавшему наибольшую ставку.

В игре поддерживаются все стандартные ставки Сик Бо. Кроме того, можно сделать ставки на следующие комбинации:

Комбинация	Описание Австралия	Описание Макао	Австралия	Макао
Specific colour triples	Триплет определённого цвета		23 к 1	

Any colour triples	Триплет любого цвета	Триплет любого цвета	7 к 1	7 к 1
Specific colour doubles	Дубль определённого цвета	Ровно две кости определённого цвета	3 к 1	3 к 1
Single colours	Минимум одна кость определённого цвета	Ровно одна кость определённого цвета	1 к 1	1 к 1

ЛОВИ МЫШЕЙ!

Mäusezocken / Catch Those Mice

Количество игроков 2-4

Инвентарь 2 кости

30 фишек (по 6 каждого цвета)

план игры (у каждого участника)

Мышь Цвет	1	2	3	4	5	6	Очки
красный							x1
оранжевый							x2
жёлтый							x3
зелёный							x4
синий							x5

Из истории игры

Игра Райнера Книции.

Грани специальных костей:

Красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, синий, белый

Возможность игры обычными костями

Да

Цель игры

Набрать наибольшее число очков.

Ход игры

Перед началом игры все фишки кладутся в единый банк.

Игру начинает любой участник, в дальнейшем ходят по очереди. В свой ход участник бросает обе кости, после чего:

- Приманивает по выбору одну или две мышки выпавших цветов – берёт фишки из банка
- Если кость выпала белой гранью, участник может приманить мышку любого цвета
- Если выпал дубль (обе кости одного цвета), либо одна из костей выпала белой гранью, то участник может приманить мышек как из банка, так и с планов игры других игроков

Взятые фишки участник располагает рядом со своим планом игры, после чего решает продолжать ли ему ход, перебрасывая оба кубика, либо завершить ход. Если участник продолжает, то после каждого следующего переброса он не может приманивать мышек тех цветов, что уже приманены им на этом ходу. Если сложилась ситуация, при которой участник после очередного переброса не может приманить мышек новых цветов, то все приманенные им на данном ходу мышки возвращаются в банк.

Если участник решил завершить ход, то он берёт всех приманенных им мышек и располагает их на своём плане игры.

Игра завершается, когда в банке остаётся меньше пяти мышек. Участники подсчитывают количество очков, умножая количество приманенных мышек каждого цвета на ценность одной мышки данного цвета. Победителем становится участник, набравший наибольшее количество очков.

ТАВЕРНА

Tavern Dice

Количество игроков 2-6

Инвентарь 8 костей
план игры (у каждого участника)

Персонаж	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	...	Очки
Разбойник																						
Лучник																						
Рыцарь																						
Варвар																						
Волшебник																						

Из истории игры

Игра Carlos Galveias, созданная для Google Play Market.

Грани специальных костей:

Разбойник, Лучник, Рыцарь, Варвар, Волшебник, Скелет

Возможность игры обычными костями

Да

Цель игры

Набрать наибольшее число очков.

Ход игры

Игру начинает любой участник. В свой ход участник бросает все восемь костей после чего заносит в план игры результат хода – количество каждого из выпавших персонажей. Если же на кости выпал скелет, то данная кость выбывает из дальнейшей игры. После этого участник имеет право:

- Перебросить кости. При этом, если при перебросе не выпадет персонаж, выброшенный на предыдущем ходу, то все очки, набранные за этого персонажа предыдущими ходами, обнуляются, за исключением персонажей, результат по которым зафиксирован, и выпадение данного персонажа при последующих перебросах будет являться новой серией.
- Зафиксировать результат по одному или нескольким персонажам. Если участник фиксирует результат, то за данного персонажа он не сможет получить очки при дальнейших перебросах, даже если на костях выпадет грань с данным персонажем.
- Вернуть в игру одну из ранее выбывших костей, если на трёх костях выпал одинаковый персонаж
- Вернуть в игру две из ранее выбывших костей, если на четырёх костях выпал одинаковый персонаж.

Участник получает за персонажа очки. Очки за каждый бросок равны количеству костей, выпавших гранью с данным персонажем, умноженному на номер броска в серии. Иными словами, стоимость выпадения персонажа в первом броске серии составляет 1 очко, во втором – 2 очка, в третьем – 3 очка и т.д.

Игра заканчивается, когда после очередного переброса у участника не остаётся костей, либо его результат по всем персонажам зафиксирован. Победителем становится участник, набравший наибольшее число очков.

ТРЕБУЕТСЯ ПОМОЩЬ В ПЕРЕВОДЕ ПРАВИЛ

ВЫШЕ И НИЖЕ

High and Low

Количество игроков любое
Инвентарь 2 кости
фишки
план игры

High
Low

Из истории игры

A betting game made to emulate an 1800's style bar betting game where there would be no "bank"

Цель игры

Выиграть фишки.

Ход игры

The starting player rolls two dice. They're placed to the side and their total is noted. In clockwise order, players place bets as to whether their roll will be higher or lower than the first roll. Maximum bet is the number of players in the current round. Minimum bet is 1. Then in clockwise order the players roll the die again. If their total is higher than the original noted roll they take the "High" bets. If their total is lower than the original noted role they take the "Low" bets. On a roll that matches the original noted roll they take both piles.

When players tie for high and low they must split evenly leaving the remainder in the betting pools. If a player or players roll a match then no "High" or "Low" players win and all bets are divided equally among winners leaving remainders in their original betting pools.

6 richtige

Regenbogenwürfelei

Количество игроков	2-6
Инвентарь	13 костей бллокнот для записи результатов

Ход игры

6 Regenbogenkarten, 24 Würfel in 6 Farben, 1 Bühne
... Würfel verlieren ... sammeln ... verlieren ... sammeln ...
Würfelglück und Umsicht für einen Würfelregenbogen

Spielziel ist: ... viele Würfel sammeln.

Vorbereitungen: jede Mitspielerin bekommt eine Regenbogenkarte und alle 24 Farbwürfel werden gerecht verteilt:

2 Spielerinnen erhalten je 3 Farben x 4 Würfel

3 Spielerinnen erhalten je 2 Farben x 4 Würfel

4 Spielerinnen je 1 Farbe x 4 Würfel + 2 weitere

5 Spielerinnen je 1 Farbe x 4 Würfel + 1 weiteren wer dann einen weniger hat, muß nicht starten

6 Spielerinnen je 1 Farbe a 4 Würfel

Die Farbwürfel auf die Regenbogenkarten legen, die Bühne in die Tischmitte stellen und den Spielstart auswürfeln.

Spielablauf : Die Spielerin mit der niedrigsten Punktzahl startet. Würfelt sie dann mit einem Würfel ... eine 6, hat sie Glück und kann ihn behalten. Ist ihr Wurf niedriger, geht der Würfel auf die Bühne und ist verloren, zB eine 3

Die im Uhrzeigersinn folgende Spielerin kann mit einer 4, 5 oder 6 diese 3 übernehmen und mit ihrem Eigenen, den sie behält, auf ihre Karte legen.

- ein Gewinn ! - Eine 3, 2, oder 1 wären ein Verlußt, der Würfel müßte auf die Bühne.

Die folgenden Spielerinnen versuchen ihr Glück, und können im Spielverlauf alle überwürfeln von der Bühne nehmen und den Eigenen behalten. Die zu hohen Werte bleiben auf der Bühne.

Einen Würfel verliert nur, wer keinen von der Bühne holen kann.

Die Würfelfarben, die schon auf der Bühne liegen, können nicht zum würfeln eingesetzt werden, außer es ist keine andere Farbe vorhanden. –Aussetzen geht nicht-

Verliert eine Spielerin alle Würfel, scheidet sie aus.

Spielende : Ein Würfelregenbogen wurde fertig.

Punktewertung : Jeder Würfel = ein Punkt,

und 6 Extrapunkte für den Regenbogen

... zählen ... aufschreiben ... neues Spiel.

Spielvarianten

Spiele ohne Regenbogenkarten, und wer beim mogeln erwischt wird (falsche Würfelfarbe), gibt einen ab, falsch verdächtigt, ! ... sie bekommt einen.

Auf zwei Karten spielen, gibt den Doppelregenbogen mit

11 Würfeln (Rot außen und Violett in der Mitte doppelt legen, oder umgekehrt).

Spielende erst beim zweiten Regenbogen. Der erste Würfelregenbogen wird aus dem Spiel genommen, aber bei Spielende mitbewertet.

Im Zweierteam werden die Punkte einfach addiert, aber die Zusammenspielenden können nicht nebeneinander sitzen.

Regenbogenwürfelei mit 4 Funktionswürfeln

Der Joker – Der Blockierer – Die Hilfe – Der Zauber bunt schwarz weiß silber

Es kann mit allen Funktionswürfeln, nur mit einem, oder einigen gespielt werden. Die für das Spiel bestimmten Funktionswürfel werden vor dem Spiel ausgewählt und ausgewürfelt. Auf die Bühne legen, alle würfeln und der höchste Wert sucht einen aus, bis alle verteilt sind. Einer muß immer genommen werden, so kommt auch der Blockierer zu seiner Spielerin.

Der Joker – kann jede Farbe auf der Regenbogenkarte sein - er wird zum Würfeln mit eingesetzt und holt zusätzlich alle Augenzwürfel mit seiner gewürfelten Farbe von der Bühne-der Besitzer des Jokers muß diesen mit einsetzen, sobald auf der Bühne Würfel liegen (Joker und ein Augenzwürfel werden also zusammen gewürfelt) – ist in seiner Farbe kein Würfel auf der Bühne, geht er auch auf die Bühne – er wird von der nächsten Spielerin mitgenommen, die von der Bühne Würfel gewinnt.

Der Blockierer – wer den hat, kann das Spiel nicht beenden – er kann auf die Bühne gegeben werden, wenn schon mindestens 3 Augenzwürfel dort liegen – gewinnt eine Spielerin alle Würfel von der Bühne, muß sie den Blockierer auch mitnehmen.

Die Hilfe – einmal mit Würfeln aussetzen, die Hilfe auf die Bühne geben und dafür von einer Mitspielerin freier Wahl sich einen ihrer Würfel schenken lassen (auch den Letzten !) die Hilfe kann nur im Tausch mit einer gewürfelten 1 von der Bühne genommen werden

Der Zauberer – auf der Bühne ändert die Spielrundenrichtung – gibt seiner Spielerin alle Würfel mit Wert 1 – und lässt dann alle anderen Funktionswürfel aller Spielerinnen in der neuen Richtung zur Nachbarin wechseln – zu allem Wirrsinn ändert er auch noch alle Augenzwürfel auf der Bühne um 1 Wert niedriger – und danach kann die Spielerin ihre Chance nutzen und würfeln – von der Bühne kommt der Zauberer nur, wenn irgendeine Würfelaugenzahl dreimal vorhanden ist, er geht also an die Spielerin, die den 3. Würfel mit gleicher Zahl auf die Bühne gibt.

Die Funktionswürfel werden bei der Punktwertung nicht gezählt, auch der Joker nicht.

Spielidee von W.Remme

A dice game with 24 dice in 6 colors (4 each). Each player gets dice in one (6 players), two (5,4,3) or three (2) colors. On your turn you roll one die. If this is a 6 you just get it back. If not, loose it to the center. Next players tries to roll higher with another color. If he is rolling higher he gets his die and the other back. If not add the die to the center.

Whenever you roll higher then one die in the center you get yours back and all lower dice.

Game ends if one player has all six colors.

If you run out of dice you are out



Flip

Количество игроков 2
Инвентарь 10 костей

Ход игры

To Begin: Each player rolls five 6-sided dice. The player who rolls the lowest total goes first. (Re-roll if the starting totals are the same.)

On Each Turn: You may either flip one of your own dice, or trash one of your opponent's dice.

Flipping: Flip one of your dice over. The top and bottom of properly-constructed dice should always add up to 7, so when you flip a 1, it becomes a 6, and so on.

Trashing: Choose one of your opponent's dice, and play it into the middle of the table. Your opponent may then take change from the middle, withdrawing any combination of dice that total less than the value of the die you trashed.

For example, if you trash a 5, your opponent can take back up to 4 pips, on any combination of dice, if it is available.

Forbidden Moves: To avoid a stalemate, it is illegal to flip the same die twice without trashing one of your opponent's dice. You can track this by setting flipped dice to one side, and resetting them when you trash an opponent's die.

Winning: To win, run your opponent out of dice.

To keep score over several games, record the total pips on the dice you keep, and play to a score of 50.

Notes:

For simplicity and portability you really can't beat Flip. Several years ago, our friend Joe Kisenwether solved this game for the 8-die game, and with perfect play, proved that the player who went first won just shy of 52% of the games. That's a pretty even match, in terms of first player advantage.

And the graph of wins and losses looked almost completely random. The strongest correlation came when you sort by how many strong, medium, and weak dice each player starts with, with 1/6 being strong, 5/2 being medium, and 4/3 being weak.

The game isn't solved for the 10-die case, though that could probably be done with a few more cycles of Joe's algorithm. But all pure strategy games are theoretically solvable. That doesn't keep them from being fun!

Thanks for playing Flip and all our other free games.

ПЕРЕВОДЫ В РАБОТЕ

10-dice Poker
270 to Win
3 Men On Horse
300
36d6
6 richtige
7-Spot Yott
Age of War
Airport Dice
Baseball
Beer Dice
Blackout
Bogart
Bombs Away
Bowling Dice
Button Men
Chong Un Ch'au
Chumash Walnut Shell Dice
Chupacabra
City
Decathlon
Dice Devils
Dizaak
Dodge Dice
Dudo
Exxtra
Farkle Frenzy
Flip
Getting Drink With Dr.Pepper
Heckmeck am bratwurmeck
High and Low
Hoppladi Hopplada
Kismet
Kismet With Wagers
Knatsch Kaballeros
Knot Dice
Koos
Kuriki
Liar Dice (rules versions)
Lien Poh
Ligretto
Mr.Three
Nile Dice
Noodle Roll
Novem-Cinque
Phase 10 Dice
Picker
Pip-Pip
Proximity
Q-Poker
Qwixx
Raffle

Ricochet
Road Trip
Royal Kismet
РУлетка
Seven Eleven Doubles
Shizzle
Skunk
Sky Hiking
Split Decision
Sumo Dice
Superdice
The Tower
TNL Girl
Tower Power
Utara
Yamslam
Zonk