

NÁVODY K HRÁM V KOSTKY

-- HRY S 1 KOSTKOU --

1. OKO (JEDNADVACET)

Každý hráč má maximálně pět hodů v jednom kole. Vítězí ten, kdo se součtem bodů nejvíce přiblíží 21 bodů. Kdo má tento součet vyšší jak 21 bodů, prohrál.

2. GENERÁL

Hraje se na předem určený počet kol (např. 10). Hráč hází jednou kostkou třikrát. Po každém hodu musí nahlásit, na který řád (jednotky, desítky, stovky) hozené číslo umístí. Úkolem hráče je nahlášením čísel docílit nejvyššího čísla. (tedy 666). Jestliže jeden z hráčů nahází „666“ stává se generálem a ihned vítězem celé hry.

3. DVOJITÁ LÁSKA

Každý z hráčů si na papír napíše pořadí čísla od 1 až do 6. Kdo hodí číslo, které ještě nemá, vyškrtne ho ze seznamu a může hrát dál. Pokud už číslo má, předá kelímek s kostkou dalšímu spoluhráči. Vyhrává ten, komu se podaří jako prvním hodit číselnou řadu.

4. PLUS – MINUS

Cílem hry je hodit co nejvyšší sumu. Každý hráč, který je na řadě, hází 9x. Každý třetí hod se odečte, všechny ostatní se sčítají. Komu se podaří získat co nejvyšší sumu, vyhrál.

5. VELKÉ SRDCE

Každý z hráčů si nakreslí na papír velké srdce a rozdělí jej na 6 políček. v průběhu hry musí hráč zapisovat čísla od 1 – 6, aby bylo na konci každé políčky obsazeno jednou číslicí. Hráči se mezi sebou střídají. Hodí-li jeden hráč číslo, které už má obsazené v poli, musí ho přenechat druhému spoluhráči. Ten pokud toto číslo nemůže uplatnit, přesune ho na dalšího hráče. Pokud někdo z hráčů nevyužije hozené číslo, hod propadává. Vyhrává ten, kdo jako první obsadí všechna pole.

6. SULTÁN

Cílem hry je získat co nejvíce žetonů. Hráči se střídají, každý hází jednou. Kdo jako první hodí šestku, je sultán. Sultán pak vybere jedno číslo mezi 1 – 5. Poté každý hráč obdrží 8 žetonů. Sultán se házení neúčastní. Každý z hráčů hází jednou. Hodí-li hráč číslo, které vybral sultán jako šťastné, musí sultánovi dát 5 žetonů. Hodí-li hráč jiné číslo, musí dát sultánovi 2 žetony. Kdo hodí číslo 6, převezme místo sultána a určí nové šťastné číslo mezi 1 – 5. Jestliže nemá jeden hráč žádné žetony, hra končí a vyhrává ten, kdo má nejvíce žetonů.

7. KRAVÍ OCAS

Potřebujeme 1 kostku a 21 zápalek pro každého hráče. Všichni si ze svých sirek sestaví kravský ocas. Do první řady se položí 6 sirek, do druhé řady 5 sirek, apod. a potom se hází kostkou. Každý hráč může sebrat řadu, která odpovídá hodu kostky. Je-li už ale odpovídající řada pryč, nedá se přirozeně nic dělat. Vyhrává ten hráč, jehož kravský ocas je odklizen nejdříve.

8. VOLSÝ OCAS

Tato hra se hraje stejně jako kravský ocas, ale s jednou výjimkou: pokud si hráč hodí číslo, jehož řada už je pryč, má tento hráč možnost vzít si odpovídající řadu z volského ocasu svého souseda. Pokud tato řada chybí ve všech volských ocasech, hod propadá a na řadu přichází další.

9. JEDNA DOPRAVA

Každý hráč má 5 sirek. Podle toho kolik a jak kdo hodí, může postupně odebírat sirky. Kdo hodí 1 – dá 1 sirku spoluhráči napravo; 2 – dá 1 sirku spoluhráči nalevo; 3, 4, 5 – nedělá nic; 6 – dá 1 sirku doprostřed stolu. Kdo nemá žádnou sirku, musí kolo vynechat než dostane jednu od svého spoluhráče. Prohrává ten, který má poslední sirku, přičemž ostatní odevzdali svoje sirky doprostřed stolu.

10. KASA

Kdo jako první prohraje všechny žetony, vyhrává kasu. Každý hráč obdrží 5 žetonů. Kdo je na řadě, hází třikrát. Hráč si sečte hody očí na kostkách a zapamatuje si sumu. Až hodí všichni hráči, tak dojde k placení: kdo hodil nejvyšší sumu, zaplatí do kasy 1 žeton. Jsou-li dva hráči nerozhodně, platí oba. Kdo nemá na konci žádný žeton, vyhrává vše.

11. SEM a TAM

Každý hráč obdrží tužku a papír, na který si napíše čísla od 1 až do 6. Kdo je na řadě, hází. Hodí číslo, které si škrtně. Hodí-li po druhé to samé číslo, musí ho znovu zapsat na papír. Kdo má všechny čísla jako první přeškrtnuté, vyhrává.

12. TRUMF

Jeden vyhraný hráč hodí kostku. Hozené číslo je pro dané kolo „trumfem“. Každý může házet desetkrát. Jiný hráč zapisuje výsledky. Kdo ale hodí trumpf, musí přestat a pokračuje druhý hráč. Komu se podaří s nejmenšími počty bodů hodit trumpf, vyhrává kolo. Naopak s nejvíce počty bodů prohrává.

13. ŠESTNÁCT

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

14. ČÍSELNÁ ŘADA

Při šesti hodech za sebou platí dosáhnout hozením co nejdelší možnou číselnou řadu (ideální 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6). Každý hráč, který je na řadě, hází šestkrát za sebou. Jiný hráč zapisuje jeho body. Vyhodnocení jsou vždy pouze hody, které mají minimálně 2 čísla za sebou. Příklad: hráč hodí 4 – 6 – 2 – 3 – 4 – 1. Vyhodnotí se pouze 2 – 3 – 4. Správné hozené oči na kostkách se sečtou. Vyhrává ten, kdo získá nejvyšší počet bodů. Při nerozhodném stavu vyhrává ten, který má nejdelší číselnou řadu.

15. ČOKOLÁDA

Jedna velmi dobrá čokoláda se zabalí do více papírů, ováže se mašlí a položí se doprostřed stolu. Ten kdo je na řadě, hází třikrát. Komu se nepodaří hodit 6, předá kostku dále. Hodí-li jeden z hráčů šestku, musí dát na čokoládu minci, rozvázat mašli a rozbalit ji. Vztí si vidličku a nůž, a pak ji může začít jíst tak dlouho, dokud jiný z hráčů nehodí šestku. Kdo nejdelší jí čokoládu, tomu se podaří odhalit její výbornou chuť.

16. HRA DVOJEK

Pouze určité výsledky hodů a vysoký počet bodů při této hře platí. Kdo je na řadě, hází třikrát. Vyhodnocení jsou vždy jen dvojky. Dvě dvojky platí za 8 bodů, tři dvojky platí za 16 bodů. Kdo získá po prvním kole nejvyšší počet bodů, vyhrává.

17. SKÁKÁNÍ KOSTKY

Hráč, který začíná, vezme kostku a položí ji na stůl před sebe. Položí svůj prst na kostku a zmáčkne ji tak, aby kostka vyskočila. Kostka dopadne na stůl a její počet bodů na vrchní straně se počítá. Další hráč pokračuje s kostkou a číslem, jakým předchozí hráč přestal. Není dovoleno kostku brát do ruky. Výjimka: spadne-li kostka ze stolu, počítá se 0 bodů. Kdo má jako první 50 bodů, vyhrává.

18. KRESLENÍ DOMEČKU viz. obrázek

Každý hráč obdrží papír, tužku a určí si jedno šťastné číslo mezi 1 – 6, které napíše na papír. Pak se hráči střídají po jednom hodu. Ten kdo hodí své šťastné číslo, může udělat jeden tah na papír – dům nakreslí za 13 tahů (viz obrázek). Vyhrává ten, kdo první nakreslí domeček.



19. RYCHLÁ PROHRA

Jeden hráč hodí kostkou a určí trumpf. Tohoto trumpfu by se hráči měli vyvarovat. Každý má 10 bodů. Vyhrává ten, kdo nehodí vůbec vybraný trumpf a prohrává ten, kdo s nejmenším počtem hodů, hodí trumpf.

20. DVACET JEDNA

Smyslem této hry je hodit ve správný čas 1. Kdo je na řadě, jednou hodí a předá kostku dalšímu hráči. Každá hozená jednička se řekne nahlas a sčítá se. Kdo hodí dvacátou první 1, vyhrává.

21. MARATÓN

Těto varianty předchozí hry se jde přes 42 kilometrů, tzn. přes 42 jedniček. Vítěz poločas (21 jedniček) smí za odměnu při dosažení házet 40x.

22. ŠPAČEK

Nejmladší hráč začíná, ostatní se připojí ve směru hodinových ručiček. Kdo je na řadě, vezme kostku, dá ji do kelímku a překlopí ho na stůl. Levý spoluhráč zvedne kelímek a hozený počet očí na kostce si přičepí jako plus body. Výjimka – je-li hozená jednička, jeden bod se odečítá. Kdo má nejvíc bodů po pěti kolech, vyhrává.

23. HÁZENÍ BERUŠEK

Každý hráč hodí jedno číslo mezi 1 – 6 a napíše si je. Po každém hodu se hráči mezi sebou střídají. Komu se podaří hodit své číslo, které si napsal, může si nakreslit na papír 1 díl berušky, která se skládá z 15 dílů – hlava, tělo, 2 oči, 4 nohy, 2 tykadla, 5 teček. Kdo jako první nakreslí celou berušku, vyhrává.

24. VŠECHNO NEBO NIC

Jeden hráč, ostatní se přidají. Kdo je na řadě, může házet jak dlouho chce, přičemž se mu sčítají počty hozených bodů. Každá hozená 5 = 50 bodů; 2, 3, 4, 6 – hodnota na kostce. Ale v momentě, kdy hráč, který hází, hodí jedničku, musí přestat a všechny body se mu vynulují. Přestane-li dříve, napíše si body. Kdo dosáhne 301 a více bodů, vyhrává.

25. MACAO

Vyhrává ten, komu se podaří hodit počet 12 nebo se mu co nejlépe přiblížit. Kdo je na řadě, třikrát hodí kostkou (4. hod je povolen, ale není povinností). Hozené počty očí se musí sčítat. Kdo hodí počet 12 nebo je co nejlépe, vyhrává kolo. Kdo hodí víc jak 12, vypadáva ze hry. Hraje se tolik kol, kolik si hráči předem určí.

26. DŘÍVKA

Doprostřed stolu se položí plná krabička zápalek. Hráči pak postupně vrhají kostkou a podle počtu hozených bodů vybírají z krabičky příslušný počet zápalek. Kdo sebere poslední sirku, je vítězem.

27. JULE

Kdo jako první hodí číselnou řadu 1 až 6 a 6 až 1, vyhrává. Jeden hráč začne, ostatní se připojí. Kdo je na řadě, hází. Hodí-li jedničku, zapíše si ji na papír a předá kostku dále. Pak musí hodit dvojku, pak trojku, čtyřku až šestku. Kdo to dokáže jako první, hraje znovu, ale tentokrát začíná házet od zadu 6. Při hození platí pouze čísla, která pasují podle číselné řady.

28. VEŠ

Veš je složená z 13ti čar a označuje cíl hry. Na začátku hry každý hráč hodí kostkou a určí si tak číslo, které musí hodit, chce-li na svém archu nakreslit část obrázku. Hráči hází postupně a jenom pokud hodí svoje číslo, smí domalovat jednu za 13ti čar. Kdo domaluje veš jako první, vyhrává.

29. ZLÁ JEDNIČKA

Kdo hodí 1, vypadáva ze hry o vysoké číslo. Kdo je na řadě, hází pětkrát. Všechny body se sečtou, napíše a hraje další hráč. Kdo ale hodí 1, přestává a napíše body doposud hozené. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Jeden hráč hodí oběma kostkami a zdvojnásobí počet hozených očí. První kostkou přičte 5 k tomu a znásobí 5 a přičte počet očí druhé kostky a řekne kouzelníkovi výsledek. Kouzelník odečte od celkové sumy 25 a na konci řekne počet očí, které byly hozeny. Příklad: 6 a 2 byly hozeny. 6 dvojnásobek = 12 + 5 = 17 x 5 = 85 + 2 = 87. Řekne 87 kouzelníkovi. Ten spočítá 87 – 25 = 62 čili 6 a 2.

62. SUDÁ NEBO LICHÁ

Kdo hodí nejvyšší počet očí, vyhrává. Kdo je na řadě, hází třikrát za sebou. V prvním kole – sudá – jsou vyhodnoceny hody pouze, když jsou obě sudá čísla (př.: 6 a 2). Počet hozených očí budou sečteny a zapsány (pokud jsou platné). Jestliže všichni hráči absolvovali 1. kolo, následuje 2. liché. Nyní se počítají pouze hozené oči – liché. Zde také musí každý hráč házet třikrát. Kdo obdrží po těchto dvou kolech nejvyšší počet očí, vyhrává.

63. DĚLENÍ VÍTEŽÍ

Body získá pouze hráč, který hodí na 1. kostce číslo, které se dá vydělit číslem na 2. kostce. Ten kdo je na řadě, hodí oběma kostkami, sečte počet bodů a hodí 2. kostkou znovu. Pokud se dá suma obou hozených počtů bodů vydělit druhým hodem kostky, vyhrává hráč jeden bod. Př.: hozeno 4 a 2 = 6, znovu hodí 2. kostkou – 5; 6: 5 – nejde – žádný bod. Kdo při 2. hodu hodí číslo 1, dostává bod a při získání 10 bodů hráč vyhrává.

66. MAROKO

Každý hráč hází maximálně třikrát v jednom kole a to tak, aby získal „Maroko“ (dvě stejné kostky) nebo „Velké Maroko“ (tři stejné kostky) Po první a druhém hodu může hráč nechat ležet jednu nebo dvě kostky a dohodit zbylé do „Maroka“ – může ovšem dohazovat i se všemi kostkami. Hraje se na vítězství v jednotlivých kolech. Vítězí ten, kdo hodí nejvyšší „Maroko“.

67. ATLANTA

Každý hráč hází třikrát za sebou. Platí pravidlo, že 1 se počítá za 100 bodů, 6 za 60 bodů a všechny ostatní čísla mají svou hodnotu. Po každém hodu může hráč znovu hrát se všemi kostkami nebo některé kostky nechat tak, jak jsou. Zapisuje se dosažený počet bodů. Vyhrává ten hráč, který po 7 kolech má nejvíce bodů.

68. ATLANTA NAHORU DOLŮ

Je variantou klasické Atlanty. První hráč určí po svém 1. hodu, zda se po konečném sčítání budou body počítat tak, jako při klasické Atlantě (nahoru) nebo se bude hrát na nejnižší součet bodů (dolů). Při hře o nejnižší číslo mají body svou hodnotu, tj. 6 platí jako 6, 2 jako 2.

69. PIF-PAF

Počet hráčů se rovná počtu kol. Jeden z hráčů hází kostkou, ostatní se pokoušejí hodit stejný počet bodů, komu se to nepodaří je PIF-PAF a musí za každý chybějící bod vložit stejný počet značek (tyčinek) do kasy. Za zbývající body se ukládá po 2 tyčinkách za každý bod. Kdo uhodne, tak vypadává ze hry. Druhé kolo začíná druhý hráč. Prohrává ten, kdo zaplatil nejvíce tyčinek.

70. JEDNA AŽ ŠESTNÁCT

Úkolem této hry je kombinováním hozených čísel dosáhnout všechna čísla od 1 po 16. Např. byly hozeny 1 – 3 – 6, 1 – přímo hozená 1, 1 – 3 mínus 2, 3 – přímo hozená 3, 4 – 3 plus 1, 5 – 6 mínus 1, 7 – 6 plus 1, 8 – 6 plus 3 mínus 1, 9 – 6 plus 3, 10 – 6 plus 3 plus 1. Vítězem se stává ten hráč, který jako první ze všech dosáhne všechna čísla od 1 po 16 s nejnižším počtem hodů.

71. RODINA NOVÁKOVA

Hráči hází v 1. kole se 3 kostkami, ve 2. kole se 2 kostkami, ve 3. kole s 1 kostkou. Nejdříve musí padnout 1 – pan Novák, potom 2 – paní Nováková. Pokud jsou už p. Novák a p. Nováková hozeni, pak všechny následující hody jsou jejich děti. Ten, komu se podaří zabezpečit nejvíce potomků, vyhrává hru. Např. 1 – 5 – 6 p. Novák je zde, 2 – 3 p. Nováková a 3 děti, 4 a ještě 4 děti, celkem tedy 7 dětí

72. VĚŽ

Věž si hráči postaví uprostřed stolu s co největšího počtu pivních tácků. Každý hráč si v předkole určí své číslo. Může se i stát, že více hráčů bude mít stejné číslo. Pak se hází 3 kostkami, kdy se každá z nich počítá samostatně. Když padne určené číslo, odebere si hráč, který si jej určil, 1 pivní tácek z věže. Např. když padne 4 – 4 – 2, sebere si každý z hráčů, kteří si určili 4 – 2 tácky a co si určili 2 – 1 tácek. Až věž zcela zmizí, hraje se opačně.

73. ČÍSLO PATNÁCT ŽIJE

Každý hráč má k dispozici 1 hod, ve kterém se pokusí násobením nebo dělením, přičítáním nebo odečítáním hozených bodů dosáhnout čísla 15. Např. hodí se 3 – 6 – 3, tj. $6 \times 3 - 3 = 15$. Jestliže hráč ve svém hodu nedosáhne čísla 15, vypadává. Ten, který zůstane ve hře jako poslední, se stává absolutním vítězem.

74. ROVNĚ – STOUPÁME

Každý hráč má své hody. V 1. hodu platí jen kostky se dvěma body, při 2. hodu jen kostky se čtyřmi body a při 3. hodu jen kostky se šesti body. Vyhrává nejvyšší součet bodů.

75. ROVNĚ – KLESÁME

Opáčný postup než v předcházející hře. Při 1. hodu se počítají jen šestky, při 2. hodu čtyřky a při 3. hodu dvojky.

76. NEJVYŠŠÍ – NEJNIŽŠÍ DOMOVNÍ ČÍSLO

Domovním číslem je složení hozených bodů na 3 kostkách do trojmístného čísla. Platí, že první kostka udává stovky, druhá kostka desítky a poslední jednotky tohoto čísla. Nejnižší domovní číslo je 111 (to prohrává) a naopak nejvyšší domovní číslo je 666 (to vyhrává). Tuto hru je možné hrát buď s 1 nebo 3 hody. Při 3 hodech může hráč vždy nechat 1 kostku s nejvyšším číslem ležet, dále hází pouze se zbývajícimi, pak nechá opět 1 kostku stranou a nakonec hází jen se třetí kostkou.

77. DESÍTKOVÁ HRA

Jeden z hráčů drží bank a hází za druhé. Ostatní spoluhráči uzavírají sázky na padnuté číslo. Pod 10 vyhrávají dvojité vklad, nad 10 vyhrává bankéř a bere všechny vklady.

78. PĚTIBODOVKA

Každý z hráčů má 10 bodů. Úkolem je, co nejrychleji 3 kostkami hodit 5 bodů. Vyhrává ten, kdo k tomu potřebuje nejméně hodů.

79. O HVĚZDÁCH

Každý hráč hraje se 3 kostkami. Hází max. třikrát za sebou. Vyhodnocují se pouze tečky na diagonále, tedy 3 = 2 body a 5 = 4 body. Hráč, který má po 3 kolech nejvíce bodů, vítězí.

80. TENSPOIT

Hráči, kteří hodí proti bankéřovi počet bodů pod 10, vyhrávají. Každý hráč obdrží stejný počet žetonů. Vybere se bankéř, který vždy hraje proti každému. Ostatní hráči vloží do banku libovolný vklad. Hráč sedící po levé straně bankéře začíná. Hodí 3 kostkami a sečte počet bodů. Tento hod platí pro všechny hráče a všechny vklady. Je-li tento součet bodů na kostkách nižší než 10, vyhrává každý hráč svůj vložený vklad. Je-li součet bodů 10 nebo více, vyhrává bankéř.

64. STOVKA

Jde o to, získat jako první 100 bodů. Kdo je na řadě, hází. Má 2 možnosti:

- na kostkách jsou dvě rozdílná čísla, tak se sečtou a zapíše na účet hráče (př.: $1 + 6 = 7$);
- na kostkách jsou dvě stejná čísla (paš), vynásobí se a zapíše na účet hráče (př.: $3 \times 3 = 9$). Kdo jako první získá 100 bodů, vyhrává.

65. ČTYŘLÍSTEK

V této hře jde o to, kdo vyhraje největší počet žetonů. 11 žetonů se položí uprostřed stolu a vytvoří kasu. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Platí tyto pravidla: hodí-li hráč 3 až 7 očí dohromady, může si vzít z kasy 2 žetony; hodí-li hráč 2 nebo 12 očí, může si vzít z kasy každý spoluhráč 1 žeton; hodí-li hráč 8 až 11 očí, nesmí si vzít nikdo žádný žeton z kasy. Leží-li poslední žeton v kase, vyhrává ten hráč, který má nejvíce žetonů. Jsou-li dva hráči nerozhodně, tzn. každý má 5 žetonů, hodí každý z nich jednu kostkou. A ten kdo hodí vyšší počet očí, vyhrává.

81. BÍLÁ KRÁT ŠEDÁ

Hraje se 3 kostkami. Nabavíme jednu kostku na šedou. Každý hráč hází pouze jednou se všemi kostkami. Proveďte součet dvou bílých kostek a vynásobí ho číslem šedé kostky.

82. MALÝ TUREK

Při této hře se navzájem vynásobí dva nejnižší počty bodů a vydělí se hodem s nejvyšším počtem bodů. Výsledek se počítá s přesností na dvě desetinná místa. Bod dostává vždy ten hráč, který v jednom kole dosáhne nejnižší číslo.

83. VELKÝ TUREK

Každý hráč má k dispozici 1 hod se 3 kostkami. Dva nejvyšší počty bodů se navzájem vynásobí a výsledek se vydělí body na třetí kostce. Výsledek se zaokrouhlí, pokud nevyjde celé číslo. Po 10. kole se výsledky spočítají. Ten, kdo má nejvyšší součet ze všech kol, vyhrává hru.

84. MALÁ BERE

Tato hra se hraje 5 kol vždy s jedním hodem. Výsledky se zapisují. Kdo hodí 2 nebo 5, může tento počet odečíst od celkové sumy. Vítězem se stává ten, kdo na konci získá nejnižší počet bodů.

85. RYCHLÁ STOVKA

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

86. TISÍC VYHRÁVÁ

Tato hra má 3 kola. Po každém z nich si hráč zaznamená hozené body jako libovolné trojmístné číslo. Např. hodí 4 – 2 – 3, zapíše si 423, 432, 234, 342 nebo 324. Cílem hry je dostat se třemi koly co nejbližší k číslu 1000, ale nepřekročit ho.

87. ČERVENÉ KUŽELKY

Každý z hráčů postupně ve 3 hodech hází 3 kostkami. Pouze sudá čísla se připočítávají. Vyhrává hráč, který získá max. počet bodů (kuželek). Je možné se vzájemně před začátkem hry dohodnout na jiné variantě – vyhrává ten, který získá nejnižší počet bodů (kuželek).

88. PAŠOVA HRA

V této hře je zapotřebí hodit tzv. paš (2 kostky se stejným počtem bodů) nebo dvojpaš (3 kostky se stejným počtem bodů). Při házení platí: poprvé se 3 kostkami, podruhé se 2 kostkami a potřetí s 1.

89. VÍTEŽÍ DESÍTKA

Každý hráč má 1 hod se 3 kostkami. Spočítají se body. Jestliže je součet menší nebo rovný 10, připočítá se hráči 10 bodů, pokud je součet větší jak 10, naopak 10 bodů se odečte. Hráč, který dosáhne nejméně bodů, vypadává ze hry. Ostatní pokračují a poslední z nich je celkovým vítězem.

90. POHÁR

V poháru se zamíchají 2 kostky a přikryjí se obráceným pohárem. Na jeho dno se pak položí 3. kostka, která se z něho sfoukne dolů. Pohár se zdvihne a spočítají se pod ním body na kostkách a vynásobí body ze sfouknuté kostky.

91. DVOJITÁ SÁZKA

Hráči hází dokola a zapisují si hozená čísla. Prohrává ten, kdo dosáhne nebo překročí číslo 66.

92. SIAMSKÁ DVOJČATA

Tato hra je variantou dvojité sázky, která se hraje při větším počtu hráčů. Cílem hry je číslo 88.

93. KOUZELNÍK

Hráči hází se 3 kostkami. Body na dolních a horních plochách se napíší jako šestimístné číslo, které se pak vydělí 37. Tento výsledek se vydělí 3. Dosažené číslo se oznámí kouzelníkovi, který od něho odečte 7 a výsledek vydělí 9, a tím pozná body na kostkách. Např. hodí se 1 – 5 – 3, zapíše se jako $153624:37 = 1384$ (toto číslo se oznámí kouzelníkovi). $1384 - 7 = 1377$; $9 = 153$, kostky jsou tedy 1 – 5 – 3.

94. JEDNIČKY

Každý z hráčů hází třikrát a počítají se jen jedničky.

95. JEDENÁCT ŽETONŮ

Hra je pro 3 osoby. Uprostřed stolu se položí 11 žetonů a pak se postupně hází. 2 žetony bere ten, kdo hodí méně než 11. Naopak kdo hodí více než 11, musí se dívat, jak si jeho spoluhráči berou po 1 žetonu. Když padne rovnou 11, nikdo nic nebere. Poslední žeton dostane ten, kdo hodí nejvyšší číslo.

96. PĚTKA

Kdo jako první hodí číslo dělitelné 5, vyhrává vklad. Hraje se na kola, tzn. kolo je uzavřeno, když každý z hráčů hrál jednou. Nejdříve každý hráč vsadí do banku 1 nebo 2 žetony. První hráč hází pětkrát za sebou a všechny hody se sčítají dohromady. Cílem je hodit číslo, které je dělitelné pěti. Nepodaří-li se hodit hráči tuto sumu, předává kostky svému soupeři. Získá-li hráč tuto sumu, může přestat hrát, tzn. po 3. hodu získává 15 bodů ($15:5 = 3$), ohlásí pět ve třech. Úkolem dalšího hráče je ve 3 hodech získat ten samý počet bodů v pěti nebo v menším počtu hodů. Kdo po jednom kole získává nejlepší výsledek, vyhrává. Jsou-li hráči nerozhodně, rozdělí si bank mezi sebou.

97. SUDÁ VYHRÁVÁ

Jenom hození kostky se sudou číslicí přinesou hody do hry. Kdo je na řadě, hází všemi 3 kostkami najednou. Při 1. hodu se počítají pouze dvojky, při 2. hodu se počítají pouze 4 a při 3. hodu se počítají pouze 6. Kdo po šesti kolech získá nejvyšší počet hodů, vyhrává.

98. MÍLE

Při této hře vyhrává ten, kdo dosáhne 100 km. Jeden z hráčů převezme post kontrolora cesty – pro každého hráče kontroluje kilometry. Každý hráč hází třikrát a zapisuje si hody. Na začátku musí každý z hráčů zaujmout startovní místo – tzn. musí hodit nejdříve 6 a v následujícím hodu 1. Kdo to zvládne, je na startu závodu. Každý další hod pro něj znamená kilometry dál. Pravidla: pětka – 250 km; jednička – 10 km; dvoj-

ka – 20 km. Př.: 6 – 3 – 1 = 100 km; 5 – 5 – 1 = 260 km; 5 – 5 – 5 ; 300 km. Kdo jako první získá 1000 km nebo více, vyhrává.

99. TŘI v JEDNOM

Kdo jako první dokáže odložit své 3 sirky, vyhrává. Každý hráč dostane 3 sirky. Kdo je na řadě, musí se rozhodnout mezi čísly 3, 10 a 11, pak teprve může začít házet. Hozená čísla na kostkách se sečtou. Hodí-li hráč číslo 10, 11, může odložit 1 sirku. Rozhodne-li se hodit trojku a opravdu ji hodí, může odložit všechny 3 sirky pryč. Nehodí-li hráč číslo, které si určil, předá kostky svému spoluhráči dál. Kdo odloží jako první všechny sirky, vyhrává.

-- HRY SE 4 KOSTKAMI --

100.SVLEČENÝ HAD

Hra spočívá v tom, že ze svého souseda po levé straně chceme udělat svlečeného hada. Spočítáme jeho počet bodů z hodu 4 kostkami a odpočítáme od dalších hozených bodů jeho souseda z levé strany. Pokud získáme výsledek 0 nebo minusovou hodnotu, soused je vyloučený. Když má soused vyšší hodnotu, sami se stáváme svlečenými hady. Pak se zase snaží soused po pravé straně udělat svého souseda po levé straně svlečeným hadem. Vyhrává ten hráč, který zůstává nakonec poslední.

101.PÁROVÁNÍ

K této hře je zapotřebí zabarvit tužkou 2 ze 4 kostek na šedou. Bílé kostky jsou kladné a šedé záporné. Po hodu se sčítají body na bílých kostkách a od nich se odečítají body na šedých kostkách. Hráči mají k dispozici 5 hodů, které se zapisují. Vyhrává ten hráč, který získá nejvyšší součet bodů.

-- HRY S 5 KOSTKAMI --

104.KOSTKOVÝ POKER

Na hrací tabulce dostane každý hráč přiřazen 1 sloupec. Hraje se 5 kostkami s tečkami. V každém kole je možné házet třikrát. Hráč má možnost házet vždy se všemi kostkami nebo po prvním i druhém hodu nechat ležet libovolný počet kostek. Po posledním hodu hráč řekne, zda si chce dát zapsat počet bodů do tabulky. Kombinace bodů mají následující hodnoty: řada 1, 2, 3, 4, 5 – 20 bodů; řada 2, 3, 4, 5, 6 – 256 bodů; 3 stejná a 2 stejná čísla – 30 bodů + hodnoty kostek; 4 stejná čísla – 50 bodů + hodnoty kostek. Vítězem se stává ten hráč, který získá po 10 kolech nejvyšší součet bodů.

102.KOUZELNÍK a VĚŽ

Hráč hodí 4 kostky, postaví z nich věž a řekne kouzelníkovi otočenému zády počet bodů horní plochy kostky. Kouzelník hned ví, kolik bodů je na zakrytých plochách kostky. Platí, že proti sobě ležící strany kostky mají vždy celkem 7 bodů. 28 (4 x 7 bodů) minus jmenované číslo = vítězství. Tento malý trik se dá dělat i s více kostkami. Pro 2 kostky je výchozí číslo 14, pro 3 kostky 21; vždy odpovídající násobek 7.

103.BELZEZUB

3 bílé kostky hrají proti 1 šedé (belzezub). Suma tří kostek se sečte a od toho se odečte počet bodů na šedé kostce. Hraje se celkem 5 kol.

105.VABANK

V průběhu hry je každý jednou bankéřem a za každého soupeře jednotlivě hází každou z 5 kostek. Protihráč určuje, zda se při 2., 3., 4. hodu mezisuma sčítá, odčítá, násobí nebo dělí. Každý z těchto matematických úkonů je třeba jednou použít. Např. První hod 3; druhý hod 5. Hráč se rozhodne pro sčítání 3 + 5 = 8. Třetí hod 6. Hráč se rozhodne pro násobení 8 x 6 = 48. Čtvrtý hod 1. Hráč se rozhodne pro dělení 48 : 1 = 48. Pátý hod 4. Musí být odečítání 48 – 4 = 44. Výsledky musí být bez zbytku (výjimka platí jen při posledním hodu, kdy není jiné východisko). Bank vyhrává hráč s nejvyšším získaným počtem bodů. Platí zásada, že bankéř nedává vklad do banku, ani se nepodílí na výhře. Bankéř sumu získá tehdy, pokud hráč po dobu 4 hodů nedělil a konečná částka je se zbytkem.

-- HRY SE 6 KOSTKAMI --

106.JEDNIČKY a PĚTKY

Hráč začne házet se šesti kostkami a po každém hodu musí odložit nejméně jednu bodovanou kostku (viz bodování). Poté může pokračovat se zbývajícimi kostkami nebo si pouze zapsat počet nahraných bodů. V tomto případě ukončí kolo a předá kostky dalšímu hráči. Pokud odloží poslední kostku, může pokračovat znovu se 6-ti kostkami. Jestliže nemůže odložit žádnou bodovou kostku, ztrácí všechny body v tomto kole. Bodování: jednička = 100 b., pětka = 50 b., 3 x dvojka = 200 b., 3x trojka = 300 b., 3 x čtyřka = 400 b., 3 x pětka = 500 b., 3 x šestka 600 b., 3 x jednička = 1000 b., 3 x dvojice = 1000 b., postupka (123456) = 2 000 b., 6 x stejné číslo = 5 000 b. Na postupku nebo 6 stejných čísel lze „dohodit“ jednu kostkou. Body se sčítají a vítězí ten kdo nejdříve dosáhne stanoveného počtu bodů (např. 10 000 b.)

107.TISÍCOVKA

Hra je nejlépe pro 4 hráče. Potřebujete 6 kostek. Kostky kolují proti směru hodinových ručiček od jednoho hráče k druhému, tzn. že každý hráč v ruce seví 6 kostek, zatřese s nimi a rozhodí je po stole. Hozené kostky se obodují dle následující tabulky: 1.) 5-5 bodů, 2.) 1-10 bodů. 3.) Když padnou tři čísla stejná vynásobí se to číslo 10 (např. padnou 3 dvojky tak se číslo 2x10=20 bodů). 4.) za 3 jedničky se získává 100 bodů. 5.) když padnou 3 páry čísel získává 150 bodů a musí házet znovu. 6 jedniček se považuje za 3 páry a mají cenu 150 bodů a pokud nechce nemusí hrát znovu 7.) pokud padne postupka všech 6 čísel získává 300 bodů a musí házet znovu 8.) komu padnou nejméně 4 dvojky ztratí všechny body, které nastřádal od začátku hry. Hozené body se zaznamenávají. Po každém bodovém hodu máte právo házet dál, ale pozor, pokud další hody budou bez bodu nezískáváte ani jeden bod z předcházejících hodů v tomto kole. Před každým opakovaným hodem musíte odložit nejméně 1 z kostek, na které by jste získali body. Když

některému hráči při opakovaných hodech zůstane pouze 1 kostka, má tu výjimku, že touto kostkou může házet 2x, i když by mu v prvním hodu nepadl žádný bod. Pokud bude bodovat ve druhém hodu, získává 50 bodů a může znovu házet ze všemi 6 kostkami. Kdyby se tato situace při opakovaných hodech opakovala, získává po dvojitěm hodu 1 kostkou premií 100 bodů (pokud bude jeden z hodů bodový). Kdyby se ještě tento šťastný cyklus opakoval, získá vždy při závěrečném dvojitěm hodu kostkou dalších 5 bodů navíc. Když někdo dosáhne 1000 bodů, mají ostatní nárok ještě jednou na 1 sérii hodů a vyhrává ten, kdo získá nejvíce bodů (tzn. i více jak 1000 bodů).

108.OČI

Každý hází šestkrát za sebou nejdříve jednou kostkou, potom dvěma, třemi, čtyřmi, pěti a šesti. Dosažené body se sčítají. V dalším kole se hází opačně od šesti kostek k jedné. Vítězí hráč, jenž po těchto dvou kolech dosáhl nejvyššího součtu bodů.

109.CESTA DO AMERIKY

Cílem hry je co nejnižším počtem hodů dosáhnout číselné posloupnosti od jedné do šesti. Každá kostka, která zapadne do číselné řady, se odloží. Příklad: hráč hodí 1,2,4,5,5,6. Odloží jedničku a dvojku a hází znovu. Vítězí hráč s nejmenším počtem hodů.

110.SEDMIČKY

Cílem hry je sestavovat z dvojic kostek vždy součet sedm. Kostky se součty hráč odloží a hází zbylými kostkami znovu. Vítězí ten, kdo dosáhl všech tří párů se součty sedm nejnižším počtem hodů.

Přejeme Vám hodně zábavy a spoustu příjemných chvil strávených při hrách.