



+: oznaka zraven igre označuje stopnjo zahtevnosti igranja

IGRE S KOCKAMI: ČIKAGO ++, OD 1 DO 6 ++, DVAKRAT 3 ++, DOSEČI 20 ++, VSE NA KROŽNIKU ++
 SLAP ŽETONOV OD 1 DO 12 +++, KOCKA PROTI KOCKI ++

IGRE Z ŽETONI: 1-3-5-7 ++, ADUGO +++, BAGH CHAL +++, JURIS +++, LAU KATI KATA ++, VELIK SKOK ++, UGANI, KDO IMA ŽETON +, MAK-YEK +++, OVCE IN VOLKOVA +++, NIMBI ++, ŽETON ++, FRANCOSKI SAMOTAR ++, SKAKAJOČI ŽETONI ++

IGRE S FIGURAMI: ČLOVEK NE JEZI SE ++, LESTVE IN KAČE ++, KAČJI PRIJATELJI ++, GOSJA IGRA ++, EKIPNA GOSJA IGRA ++, POSKOČNA GOSJA IGRA +++, POJEJ ŠTIRI +++, MALA ŠTIRI +++, SUPER DVE ++, HIPODROM +, TEK POLŽEV +, TEK ŽAB +

IGRE S PLOŠČKI: MLIN +++, TRIS (MLIN) NA TRI +++, TRIS (MLIN) NA DEVET +++, AMAZONKA +++, POLICAJI IN TAT ++, HALMA +++, DAMA +++, DIAGONALNA DAMA +++, IGRA KOVANCEV ++, KENGURU ++, LINIJA NAPADA +++, REDAR ++, FORMULA DAMA ++, NOGOMET S PLOŠČKI ++

IGRE SESTAVLJANJA: TANGRAM ++, PENTAMINO +++, IGRA GOLOMB +++++

IGRE S KOCKAMI:

ČIKAGO ++

Št. igralcev: od 2 do 6

Potrebujete: 2 kocki

Cilj igre: doseči najvišje število točk

Pravila igranja:

Priskrbite si list papirja in pisalo. Vsak igralec ima pravico 12 metov, tako da vrže obe kocki hkrati.

Pri vsakem metu igralec, ki je na vrsti, doda dobljene točke k skupnemu seštevku. Igralec, ki je na vrsti, ima pravico do enega meta.

Pri prvem metu, igralec zapiše število dobljenih točk na list papirja. Če pri drugem metu igralec dobi enako število ali število višje od 3, dobi 3 točke (ki se prištejejo k točkam iz prvega meta), drugače ne dobi nobene točke. Enako se ponovi pri tretjem metu: če igralec dobi enako število ali število višje od 4, dobi 4 točke (ki se prištejejo k točkam iz prvih dveh metov), drugače ne dobi nobene točke.

Igro nadaljujete na enak način do zadnjega meta pri katerem, če želite dobiti 12 točk, mora biti seštevok obeh vrženih kock 12, drugače ne dobite nobene točke.

Zmaga tisti igralec, ki ima po koncu zadnjega meta najvišje število točk.

OD 1 DO 6 ++

Št. igralcev: od 2 do 6

Potrebujete: 1 kocka

Cilj igre: odstraniti vsa števila s spiska

Pravila igranja:

Priskrbite si list papirja in pisalo. Igralci na list papirja zapišejo števila od 1 do 6 in izmenično, po enkrat, mečejo kocko ter na spisku prečrtajo število, ki so ga vrgli. Če v naslednjih metih igralec vrže število, ki ga je že prečrtal, mora število ponovno vpisati na spisek. Ponovno ga izbriše šele takrat, ko ga še enkrat vrže. Zmaga tisti igralec, ki prvi prečrta vsa števila s spiska.

DVAKRAT 3 ++

Št. igralcev: od 2 do 6

Potrebujete: 2 kocki

Cilj igre: prvi doseči dogovorjeno število

Pravila igranja:

Priskrbite si list papirja in pisalo. Igralci izmenično mečejo po dve kocki hkrati. Točke igralci pridobivajo na sledeč način:

- 5 točk, če je število na obeh vrženih kockah enako (dve 1, dve 2, dve 4, dve 5),
- 25 točk, če je število na obeh kockah 6

Če je na obeh vrženih kockah število 3, se seštevek dobljenega števila izniči in igralec začne igro z 0 točkami.

Zmaga tisti igralec, ki prvi doseže 50 točk (ali drugačen seštevek, ki ga igralci določijo na začetku igre).

DOSEČI 20 ++

Št. igralcev: od 2 do 6

Potrebujete: 1 kocka

Cilj igre: doseči natančno 20 točk

Pravila igranja:

Priskrbite si list papirja in pisalo. Z žrebom določite igralca, ki bo igro začel. Igralec, ki je na vrsti, večkrat vrže kocko in pri tem na glas sešteva število točk, ki jih vrže pri posameznem metu. Igralec vrže toliko metov kot želi, da doseže število 20. Če igralec preseže število 20 pomeni, da je presegel dogovorjeno število in je odstranjen iz igre. Katerikoli izmed igralcev lahko zaključi z metanjem kocke kadar želi, tudi če še ni dosegel števila 20. V tem primeru pod svoje ime zapiše število točk, ki jih je dosegel. Tisti igralec, ki doseže ali preseže število 20, zaključi z igro. Igro tako nadaljuje igralec na njegovi levi.

Igra se zaključi, ko vsi igralci končajo z metanjem kocke.

Zmaga tisti igralec, ki doseže točno število 20 ali, če nihče ne dobi števila 20, zmaga tisti igralec, ki se temu številu najbolj približa, ne da bi ga presegel. Če je igralec, ki dosežejo število 20 več, igralci s prstom pokažejo na igralca, ki bo zmagovalec.

VSE NA KROŽNIKU ++

Št. igralcev: od 2 do 6

Potrebujete: 2 kocki, 2 žetona za vsakega igralca

Cilj igre: ostati zadnji, ki obdrži vsaj 1 žeton

Pravila igranja:

Vsak igralec ima 2 žetona. Igralci se odločijo, kdo igro začne (najmlajši, z žrebom, itd. priporočamo, da vsakokrat igro začne drug igralec) in se nadaljuje v smeri urinega kazalca.

Prvi igralec vrže dve kocki:

- če vržete dve 1, postavite dva žetona na sredino mize;
- če vržete 1 in 6, postavite 1 žeton na sredino mize;
- če vržete dve 6, odstopite oba žetona igralcu na vaši levi;
- če imate v vseh predhodnih treh primerih 1 žeton, ga položite na sredino mize;
- če dobite drugačne vrednosti od zgoraj naštetih, se igra normalno nadaljuje.

Igralec, ki ostane brez žetona, ne sme metati kocke, vendar še vseeno ostane v igri, ker je mogoče, da mu soigralec na njegovi desni odstopi enega od žetonov. Igra se konča, ko ostane samo en igralec z enim žetonom, in se ga razglasi za zmagovalca.

KOCKA PROTI KOCKI ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 2 kocki (po 1 kocka za vsakega igralca), 12 ploščkov ene barve ter 12 ploščkov druge barve

Cilj igre: osvojiti vse ploščke svoje izbrane barve

Pravila:

Pred začetkom igre, igralec izbereta barvo ploščkov s katerima želita igrati. Igralca vržeta samo po eno kocko istočasno. Igralec, ki vrže kocko z višjim številom, izbere plošček izbrane barve.

Zmaga tisti igralec, ki prvi zbere vse ploščke izbrane barve.

SLAP ŽETONOV ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela (glejte sličico na originalnih navodilih str. 7 - cascata di pulci), žetoni, 2 kocki

Cilj igre: imeti največ žetonov na tabeli

Pravila igranja:

Igralca postavita tabelo na sredino mize in vsak izmed njiju vzame žetone izbrane barve. Igralca se dogovorita, kateri od njiju začne z igro. Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca.

Igralec, ki je na vrsti, vrže 2 kocki, in položi prvi žeton v polje prve vrste v skladu z vsoto, ki jo dobi pri metu obeh kock. Na primer: vrženi kocki pokažeta 2 in 6 in igralec položi žeton izbrane barve v polje prve vrstice pod številko 8. Dalje, če je polje v prvi vrstici že zasedeno z žetonom, igralec, ki je na vrsti, prestavi obstoječi žeton v polje v eno vrstico navzdol. Se pravi, da se žeton iz prve vrstice premakne v drugo vrstico; tisti iz druge vrstice pa se premakne v tretjo vrstico, medtem ko žeton iz tretje vrstice vzame igralec, ki trenutno igra.

Ko so polja prve vrste, od številke 2 do 12 zasedena z žetoni, se igra konča. Igralec, ki ima največje število žetonov na tabeli, je zmagovalec.

SLAP ŽETONOV OD 1 DO 12 +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela (glejte sličico na originalnih navodilih str. 8 - cascata di pulci), žetoni, 2 kocki

Cilj igre: imeti največ žetonov na tabeli

Pravila igranja:

Igra se igra na enak način kot igra »slap žetonov« s sledečimi različicami:

- Ko igralec vrže obe kocki, se lahko odloči, da položi en žeton v polje glede na vsoto obeh kock, ali pa položi po en žeton za število, ki je na vsaki vrženi kocki. Na primer: vrženi kocki pokažeta 2 in 6 - igralec lahko položi žeton izbrane barve v polje prve vrstice pod številko 8 ali pa položi en žeton v polje pod številko 2 ter drug žeton v polje pod številko 6; vrženi kocki pokažeta 4 in 4 - igralec lahko položi en žeton v polje pod številko 8 ali 2 žetona pod številko 4.

- Igra se konča, ko so vsa polja prve vrste zasedena.

IGRE Z ŽETONI

1-3-5-7 ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 16 žetonov (glejte sličico na originalnih navodilih str. 8 – 1-3-5-7)

Cilj igre: nasprotniku pustiti en sam žeton

Pravila igranja:

Igralca razporedita žetone na način kot je prikazano na sliki (glej sličico na originalnih navodilih na str. 8 – igra »1-3-5-7«). Igralca se dogovorita, kdo igro začne (najmlajši igralec, žreb, itd. Priporočamo, da vsakokrat igro začne drug igralec).

Ko je igralec na vrsti, izbere katerokoli vrsto iz postavitve žetonov kot je prikazano na sliki in odstrani toliko žetonov kot se sam odloči. Ne sme pa odstraniti žetonov iz druge vrste; če želi, mora počakati, da je ponovno na vrsti.

Zmaga tisti igralec, ki nasprotniku pusti en sam žeton.

ADUGO +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 15 belih žetonov, 1 moder žeton (glejte sličico na originalnih navodilih str. 8 – igra »ADUGO«)

Cilj igre: beli žetoni morajo zaustaviti moder žeton. Moder žeton mora »pojesti« in pustiti na tabeli največ 3 bele žetone.

Pravila igranja:

Igra se na tabeli – pravokotni šahovnici, ki ima 7 vrstic s 5 polji (glej sličico na originalnih navodilih str. 8 – ADUGO). Prvi igralec ima 15 belih žetonov, ki jih razporedi v tri vrstice v polja enega poleg drugega. Drugi igralec postavi en sam moder žeton v polje na sredino šahovnice.

Igralca se na začetku igre dogovorita, kdo igra s 15 belimi žetoni in kdo z enim modrim žetonom.

Igro začne igralec z modrim žetonom.

Igralec, ki je na vrsti, premakne enega izmed belih žetonov. Vsi žetoni se lahko premikajo samo po eno polje na enkrat: beli žetoni se lahko premikajo samo po navpični ali vodoravni smeri, medtem ko se moder žeton lahko premika tudi po diagonali smeri. Da lahko moder žeton poje en bel žeton, ga mora moder žeton preskočiti in pristati na praznem polju. Istočasno lahko poje dva ali več belih žetonov, vendar mora pristati na praznem polju.

Beli žetoni, ki jih je pojedel moder žeton, se morajo odstraniti s table.

Beli žetoni zmagajo, če jim uspe blokirati moder žeton tako, da se moder žeton ne more premakniti v nobeno smer. Moder žeton zmaga, če na tabeli pusti največ 3 bele žetone.

BAGH CHAL +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 20 belih žetonov (koze), 4 modri žetoni (tigri) (glejte sličico na originalnih navodilih str. 9 – igra »bagh chal«)

Cilj igre: modri tigri morajo odstraniti 5 koz. Kozе zmagajo, če onemogočijo tigrom kakršen koli premik.

Pravila igranja:

Na začetku igre se igralca dogovorita, kdo bo igral s tigri in kdo s kozami. Prvi igralec – tiger (bagh) – položi svoje 4 modre žetone na štiri vogale kot prikazuje slika na originalnih navodilih (glej sličico na originalnih navodilih str. 9 – igra »bagh chal«), medtem ko ima drugi igralec – koza (bakhri) – 20 belih žetonov.

Začne igralec s kozami.

Ko je igralec na vrsti, premika enega od svojih žetonov po tabeli z mrežo:

- Igralec, ki igra s kozami, postavi eno kozo na prosto križišče na tabeli z mrežo. Šele ko igralec postavi vse žetone na igralno tabelo, jih lahko začne premikati.
- Igralec, ki igra s tigri, lahko premika svoje modre žetone že od začetka, saj so že postavljeni na igralni tabeli.

Žetoni se lahko premikajo po bližnjih poljih. Tigri lahko pojedjo in tako odstranijo kozo, preskočijo in pristanejo na praznem polju.

Koze se trudijo blokirati tigre tako, da se ti ne morejo nikamor premakniti.

JURIŠ +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 2 ploščka (častnik), 24 žetonov (vojaki) (glejte sličico na originalnih navodilih str. 10 – igra »l'assalto«)

Cilj igre: za vojake, obkoliti častnike tako, da blokirajo njihovo premikanje. Za častnike, odstraniti vojake na način, da jih le ti ne morejo blokirati.

Pravila igranja:

Igralec, ki ima 2 ploščka »častnika«, ju položi na križišče znotraj trdnjave (na primer, kot je prikazano na fig. 1/slika 1 na originalnih navodilih na str. 10). Drugi igralec ima 24 žetonov (vojaki), ki jih postavi okrog trdnjave (fig. 2/slika 2 na originalnih navodilih na str. 10). Igro začne igralec z vojaki.

Ko je igralec na vrsti, lahko premakne samo en žeton. Častnika se lahko premakneta za eno mesto v katerikoli diagonalni ali ravni liniji. Vojaki se premikajo za eno križišče v navpični ali vodoravni smeri, v smeri trdnjave in se ne morejo premakniti nazaj. Častniki lahko odstranijo vojake le, če je za vojaki prazno križišče.

Vojaki ne morejo ujeti častnika, ampak ga lahko samo blokirajo na določenem mestu.

LAU KATI KATA ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 12 žetonov dveh različnih barv (glejte sličico na originalnih navodilih str. 10 – igra »lau kati kata«)

Cilj igre: odstraniti vse nasprotnikove žetone

Pravila igranja:

Oba igralca postavita 6 žetonov na igralno tabelo kot je prikazano na sliki na originalnih navodilih na strani 10 (igra »lau kati kata«). Ko je igralec na vrsti, premakne svoj žeton za eno mesto po križiščih ravnih ali ovalnih vrst.

Igralec lahko poje in odstrani žeton nasprotnika samo, če ga preskoči in pristane na praznem križišču za njim.

Igralec lahko poje in odstrani dva ali več žetonov istočasno tudi tako, da menja smer, vendar mora biti pri vsakem skoku prazno mesto na križišču, kjer pristane.

Zmaga tisti igralec, ki prvi odstrani vse nasprotnikove žetone ali jih blokira tako, da se le ti ne morejo premakniti v nobeno smer.

VELIK SKOK ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 20 žetonov iste barve za vsakega igralca, 1 žeton za met za vsakega igralca

Cilj igre: vreči žetone čim dlje

Pravila igranja:

Na veliki mizi vsak igralec razporedi 5 žetonov iste barve. Prvi igralec pritisne na žeton za met ob rob prvega žetona, da le ta skoči naprej. Ko vrže vseh svojih 5 žetonov, drugi igralec naredi enako s svojimi 5 žetoni. Igra se nadaljuje na enak način, dokler oba igralca ne porabita vseh svojih 20 žetonov. Upošteva se samo 15 žetonov vrženih najdlje, ki dajo točko igralcu.

Zmaga igralec, ki zbere največ točk. Žetoni, ki padejo z mize, se ne upoštevajo pri točkovanju.

UGANI, KDO IMA ŽETON +

Št. igralcev: od 3 do 10

Potrebujete: 1 žeton

Cilj igre: tisti, ki vodi igro, mora ugotoviti, kdo ima žeton

Pravila igranja:

Igralci se dogovorijo, kdo bo vodil igro. Po koncu igre vsi igralci vsaj enkrat vodijo igro.

Igralci se posedejo okrog mize, blizu drug poleg drugega. Na začetku vsake igre se igralci dogovorijo, kakšna bo kazen: alternativno lahko določi kazen igralec, ki vodi igro.

Vsi igralci položijo roke pod mizo. Igralec, ki vodi igro (ima v roki žeton), poda žeton v roke igralcu na njegovi desni ali na njegovi levi.

Igra se odvija v popolni tišini in brez zmrdovanja, ki bi lahko nakazalo, kje se nahaja žeton. Igralec, ki dobi žeton, ga skrivoma drži v dlaneh, medtem ko se odloča, komu ga bo podal.

V določenem trenutku igralec, ki vodi igro, vzklikne: »Roke v zrak!« in vsi morajo dvigniti roke s stisnjenimi pestmi v zrak. Nato igralec, ki vodi igro, vzklikne: »Roke na mizo!«. Sedaj morajo igralci zelo na hitro, ne da se vidi, kdo ima žeton, položiti stisnjene dlani na mizo. Igralec, ki vodi igro, mora ugotoviti, kdo ima žeton. Če ugotovi, igralec z žetonom dobi dogovorjeno kazen. Če ne, se kaznuje igralca, ki vodi igro.

MAK-YEK +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 16 modrih in 16 belih žetonov (glejte sličico na originalnih navodilih str. 11 – igra » may-yek«)

Cilj igre: ujeti vse nasprotnikove žetone

Pravila igranja:

Vsak igralec ima v lasti 16 žetonov iste barve, ki jih položi na tabelo, vsakega v eno polje, v prvo in tretjo vrstico pred seboj (glejte sličico na originalnih navodilih str. 11 – mak yek).

Ko je igralec na vrsti, premakne enega od žetonov za eno ali več polj v vodoravni ali navpični smeri. Ni dovoljeno preskakovati lastnih žetonov ali žetonov soigralca (glejte sličico na originalnih navodilih str. 12 – slika 1/fig. 1). Da lahko igralec ujame nasprotnikove žetone mora:

- Spusti enega od svojih žetonov med dva nasprotnikova žetona (na način, da so vsi 3 žetoni drug poleg drugega na isti navpični ali vodoravni vrsti) in tako odstrani oba žetona (glejte sličico na originalnih navodilih str. 12 – slika 2/fig. 2).
- Zapre nasprotnikov žeton z obeh strani s svojima dvema žetonoma in odstrani nasprotnikov žeton (glejte sličico na originalnih navodilih str. 12 – slika 3/fig. 3).

Zmaga tisti igralec, ki mu prvemu uspe ujeti vse nasprotnikove žetone.

OVCE IN VOLKOVA +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 2 modra žetona, 20 belih žetonov

Cilj igre: cilj 2 modrih žetonov (volkova) je pojesti toliko belih žetonov (ovc), da jih ostane manj kot 9 na tabeli. Cilj ovc je priti v obor 9 križišč, ki so prikazana na sliki 2/fig. 2 na originalnih navodilih str. 13 ter ga popolnoma zapolniti.

Pravila igranja:

Razporedite 20 ovc in 2 volka na tabelo kot to prikazuje slika 1/fig. 1 na originalnih navodilih str. 13.

Igralca se dogovorita, kdo igra z ovcami in kdo z volkovi, kdo igro začne (najmlajši, z žrebom, itd. priporočamo, da vsakokrat igro začne drug igralec).

Ko je igralec na vrsti, lahko premakne samo en žeton na enkrat. Ovce se lahko premika samo v navpični ali vodoravni legi (nikoli diagonalno) od enega do drugega najbližjega križišča, če je prosto.

Volkova se premikata do najbližjega križišča v katerikoli smeri (tudi diagonalni), tako da ujameta ovco podobno kot pri »dami« - preskočita najbližji bel žeton in pristane na prostem križišču za belim žetonom. Tako kot pri »dami«, volk lahko istočasno vzame dve ali več ovc, če pri vsakem skoku pristane na praznem polju. Ovce ne morejo iti nazaj (se pravi, premakniti se v nasprotno smer od obora na tabeli). Volk je dolžan pojesti ovco. Volka zmaga, če ostane manj kot 9 ovc na tabeli, ovce zmagajo, če v celoti zasedejo 9 polj v oboru tabele kot prikazuje slika 2/fig. 2 na originalnih navodilih na str. 13.

NIMBI ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 16 žetonov iste barve

Cilj igre: prisiliti nasprotnika, da odstrani zadnji žeton

Pravila igranja:

Na mizi razporedite 16 žetonov – 4 žetone v 4 vrste. Z žrebom določite igralca, ki bo začel igro (za naslednje igre priporočamo, da novo igro vsakič začne drug igralec). Ko je igralec na vrsti, z mize odstrani od 1 do 4 žetone, tako da jih vzame iz iste vodoravne ali navpične vrste.

Žetone lahko odstranite samo, če sledijo drug drugemu, se pravi da med enim in drugim žetonom ne sme biti praznega prostora. Igralec, ki je na vrsti, je dolžan odstraniti vsaj 1 žeton z mize. Zmaga tisti igralec, ki prisili nasprotnika, da vzame zadnji žeton.

ŽETON ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 20 žetonov različne barve za vsakega igralca, 1 žeton za met za vsakega igralca, 1 kavni krožniček

Cilj igre: v krožniček vreči vse svoje žetone

Pravila igranja:

Z žrebom določite kateri igralec začne igro. Krožniček postavite na sredino mize. Vsak igralec vzame 20 žetonov iste barve in jih postavi na določeno mesto, ki predstavlja osnovo, od koder bo igralec metal žetone. Ko je igralec na vrsti z žeton za met pritisne ob rob žetona, da le ta skoči naprej. Cilj je približati žeton krožničku z majhnimi skoki naprej, dokler žeton ne pristane na krožničku. Po prvem metu pustite žeton na mestu, kjer je pristal. Igralec se lahko odloči, da vrže nov žeton ali pa nadaljuje z metanjem že vrženih žetonov, ki še niso na krožničku. Zmaga igralec, ki prvi uspe vreči vse svoje žetone na krožniček.

FRANCOSKI SAMOTAR ++

Št. igralcev: 1

Potrebujete: 1 tabela, 32 žetonov (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 14 – igra »solitario frances«)

Cilj igre: pustiti 1 sam žeton na sredini tabele

Pravila igranja:

Po tabeli razporedite 32 žetonov kot prikazuje slika na originalnih navodilih na str. 14 (solitario frances), tako da zapolnite vsa križišča razen tistega v središču tabele.

Izberite en žeton in preskočite v vodoravni ali navpični smeri žetone v bližini, tako da zapolnite prazno križišče. Žetoni, ki ste jih preskočili, se odstranijo, tako da nastane prazen prostor. Nato nadaljujte s premikanjem preostalih žetonov (vedno na isti način). Cilj igre je odstraniti vse žetone razen enega.

SKAKAJOČI ŽETONI ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 10 žetonov za vsakega igralca, 2 žetona za met (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 14 – igra »pulci salterine«)

Cilj igre: zbrati več točk kot nasprotnik tako, da vržete žetone k cilju, ki prinese več točk

Pravila igranja:

Tabelo postavite na tla ali na mizo. Igralca se postavita nasproti, vsak na eno stran tabele: vsak igralec predse postavi na kup 10 žetonov. Ko je igralec na vrsti, izbere enega od žetonov, ga postavi predse in ga vrže naprej s pomočjo žetona za met. Cilj igre je vreči žeton proti enemu od dveh ciljev na nasprotni strani tabele tako, da pristane na mestu, kjer zbere največ točk. Žeton, ki pristane na nasprotnikovem cilju, podari toliko točk nasprotniku, kolikor točk kaže mesto, kjer je žeton pristal. Žetoni, ki ne padejo na cilj, so izgubljeni in se ne upoštevajo pri točkovanju. Ko oba igralca pomečeta vse svoje žetone, preštejeta točke in igralec, ki zbere največ točk, zmaga.

IGRE S FIGURAMI

ČLOVEK NE JEZI SE ++

Št. igralcev: od 2 do 4

Potrebujete: 1 tabela, 4 figure za vsakega igralca, 1 kocka (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 15 – igra »cavallini«)

Cilj igre: prvi končati pot z vsemi 4 figurami

Pravila igranja:

Vsak igralec izbere barvo figur, s katerimi bo igral in postavi izbrane figure na ustrezno mesto na polja blizu izbrane barve (glejte sliko 1/fig. 1 na originalnih navodilih na str. 16). Vsak igralec po enkrat vrže kocko: igralec, ki vrže najvišjo številko, začne igro. Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca.

Igralec, ki je na vrsti, vrže kocko:

- Če vrže 6 postavi eno figura na mesto »START« izbrane barve. V tem primeru vrže kocko še enkrat in premakne figuro v smeri urinega kazalca za toliko mest, kolikor števil prikazuje kocka. Če igralec nima figurice na poti, in če še ni vrgel 6, igro nadaljuje igralec na njegovi desni.
- Če vrže 6 lahko izbira – na začetno mesto postavi še eno figuro ali pa za 6 mest premakne figuro, ki je že na poti. V obeh primerih igralec ponovno vrže kocko.
- 2 figurici se ne moreta istočasno nahajati na istem mestu. Posledično, če se med igro figura ustavi na mestu, ki je že zasedeno od nasprotnika, mora nasprotnik svojo figurico vrniti v začetni položaj in začeti igro od začetka. Ni dovoljeno, da se figurici istega igralca nahajata na istem mestu; v tem primeru, igralec ne sme premakniti naprej figurice, ki je zadaj.
- Ko se figurica približa koncu svoje poti, se pravi je na zadnjem mestu označenem s puščico, mora igralec vreči točno število, da lahko nadaljuje - na primer, če figurici manjkajo 3 mesta, da zaključi pot, mora igralec vreči kocko s številom 3 ali manj. Če je število višje, ne more premakniti figurice naprej (glejte sliko 2/fig. 2 na originalnih navodilih na str. 16)
- Ko zaključite s prvim delom poti in pridete do mesta označenega s puščico, morajo vse 4 figurice iti po vseh šestih mestih, da pridejo do osrednjega mesta tabele. Da se povzpnete do ciljnega mesta morate nujno, zaporedno, iti skozi vse oštevilčena mesta tako, da vržete kocko s številko, ki je v posameznem kvadratu; na primer, da pridete do poljas št. 1 morate vreči kocko s številom 1, za polje št. 2 morate vreči kocko s številom 2 in tako dalje. Ko igralec pride s figurico do polja s številko 6, igralec lahko figurico odstrani iz igre, in jo da na stran.

Zmaga igralec, ki prvi uspe pripeljati vse 4 figurice do polja s številko 6.

LESTVE IN KAČE ++

Št. igralcev: od 2 do 4

Potrebujete: 1 tabela, 1 figura za vsakega igralca, 2 kocki (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 16 – igra »scale e serpenti«)

Cilj igre: prvi doseči polje št. 100

Pravila igranja:

Igralci z žrebom določijo, kdo bo igro začel. Vsak od igralcev položi svojo figuro na polje št. 1. Ko je igralec na vrsti, vrže kocki, in premakne svojo figurico za toliko polj kolikor je seštevek števil obeh vrženih kock. Če igralec vrže kocki z enakim številom, lahko kocki vrže še enkrat. Igralec, ki pride s figurico do polja, ki je že zasedeno s figurico drugega igralca, postavi figurico v naslednje polje. Kdor se ustavi na polju, ki predstavlja glavo kače, se mora vrniti do polja, ki predstavlja rep kače. Kdor se ustavi na polju, ki predstavlja osnovo lestve, se mora povzpeti na vrh lestve. Zmaga igralec, ki prvi doseže polje s št. 100 z natančnim metom obeh kock. Če je seštevek obeh vrženih kock višji kot je število preostalih polj do polja s št. 100, figurica ostane na mestu.

KAČJI PRIJATELJI++

Št. igralcev: od 2 do 4

Potrebujete: 1 tabela, 1 figura za vsakega igralca, 2 kocki

Cilj igre: prvi doseči polje št. 100

Pravila igranja:

Igra se igra na enak način kot igra »lestve in kače« s sledečo različico:

- Ko se figura ustavi na polju, ki predstavlja rep kače, igralec premakne figurico naprej po polju tako, da napreduje po hrbtu kače.
- Ko se figura ustavi na polju, ki predstavlja kačjo glavo, se mu ni potrebno vrniti na polje, ki predstavlja rep kače.

GOSJA IGRA ++

Št. igralcev: od 2 do 4

Potrebujete: 1 tabela, 1 figura za vsakega igralca, 2 kocki (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 17 – igra »gioco dell'oca«)

Cilj igre: prvi priti do cilja, do polja št. 63

Pravila igranja:

Igralci postavijo svoje figure na polje št. 1 in z žrebom določijo igralca, ki začne igro. Izmenično igralci mečejo kocki in napredujejo za toliko polj kot je vsota obeh števil vrženih kock. Če igralec pristane na poljih s:

- št. 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 in 59 z zeleno podlago na kateri sta dve kocki, mora upoštevati sledeča pravila: odstraniti kocki in se pomakniti naprej.
- Št. 6: skočite na polje št. 12.
- Št. 26: odstranite kocko in se pomaknite naprej za toliko polj kolikor je število vsota pik obeh kock.
- Št. 31: popraviti morate avto, počakajte en krog.
- Št. 42: vrnite se na polje št. 30.
- Št. 52: v kletko za 3 kroge! Če drug igralec pride na to isto polje, te osvobodi in prevzame tvoje mesto.
- Št. 53: pojdite spat! Počakajte en krog.
- Št. 58: vrnite se na polje št. 1.
- Zmaga igralec, ki prvi z natančnim metom obeh kock prispe na polje št. 63. Če met ni natančen, se morate vrnite nazaj za toliko mest kot je vsota števil obeh vrženih kock (če na primer igralec vrže 5 in se njegova figura nahaja na polju št. 62, se mora, ko prispe do polja št. 63, vrniti nazaj za 4 mesta, na polje št. 59).

EKIPNA GOSJA IGRA +++

Št. igralcev: 4

Potrebujete: 1 tabela, 1 figura za vsakega igralca, 2 kocki

Cilj igre: prvi priti do cilja, do polja št. 63

Pravila igranja:

Igra se igra na enak način kot »Gosja igra« opisana zgoraj s sledečo različico: igralci se razdelijo v dve ekipi. Po koncu vsakega kroga, to je, ko se vsi 4 igralci premaknejo, vsaka ekipa vrže eno kocko in prisili eno izmed nasprotnikovih figur, da se vrne nazaj za toliko polj kot je število pik na vrženi kocki.

Zmaga ekipa, ki prva pride do cilja, do polja št. 63. Zadostuje, da do cilja pride samo ena figura, ni nujno, da prideta obe.

POSKOČNA GOSJA IGRA +++**Št. igralcev: od 2 do 4****Potrebujete: 1 tabela, 1 figura za vsakega igralca, 2 kocki****Cilj igre: prvi priti do cilja, do polja 63****Pravila igranja:**

Igra se igra na enak način kot »Gosja igra« opisana zgoraj s sledečo različico: vsakokrat, ko igralec vrže kocki z enakim številom (npr. 5,5 ali 4,4) ima pravico prestaviti svojo figuro v naslednji notranji krog poti ter tako preskočiti mnogo polj. Če je igralec na primer na polju št. 5, in vrže kocki s številom 6,6, vzame figurico in jo prestavi na polje št. 32. Če je na polju št. 15, bo premaknil figurico na polje št. 39 in tako dalje. Če je na polju št. 57, prestavi figurico na polje št. 63 in zmaga igro.

Če vrže kocki z enakim številom 1,1, mora premakniti figurico nazaj na polje za toliko mest kot je vsota obeh vrženih kock. Nato ponovno vrže kocki.

POJEJ ŠTIRI +++**Št. igralcev: 4****Potrebujete: 1 tabela, 4 figurice za vsakega igralca (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 18 – igra »mangiquattro«)****Cilj igre: biti zadnji, ki ima na tabeli vsaj eno figurico****Pravila igranja:**

Igralci razporedijo figurice po tabeli na način kot je prikazan na sliki na originalnih navodilih na str. 18.

Vsak od igralcev zavzame eno vejo križa. Vsak od igralcev poljubno razporedi figurice na 4 od 6 razpoložljivih mest.

Ko je igralec na vrsti, premakne svoje figurice za eno mesto v katerikoli smeri. Ne more uporabiti mest, ki so že zasedena z njegovimi figurami, lahko pa se premakne na mesto, ki je zasedeno z nasprotnikovo figuro. V tem primeru »poje« nasprotnikovo figuro in jo odstrani. Zmaga igralec, ki zadnji ostane na tabeli z vsaj eno figurico.

MALA ŠTIRI +++**Št. igralcev: 4****Potrebujete: 1 tabela, 3 figurice za vsakega igralca (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 19 – igra »miniquattro«)****Cilj igre: biti zadnji, ki ima na tabeli vsaj eno figurico****Pravila igranja:**

Igralci razdelijo svoje figurice na način kot je prikazan na sliki na originalnih navodilih na str. 19 (igra »miniquattro«). Vsak od igralcev zasede en vogal igralne tabele s svojimi 3 figuricami. Ko je igralec na vrsti, premakne figurico za eno mesto v katerikoli smer. Ne more uporabiti mest, ki so zasedeni z njegovo figurico, lahko pa se premakne na mesto, ki je zasedeno z nasprotnikovo figuro. V tem primeru »poje« nasprotnikovo figuro in jo odstrani. Zmaga igralec, ki zadnji ostane na tabeli z vsaj eno figurico.

SUPER DVE +++**Št. igralcev: 2****Potrebujete: 1 tabela, 4 figurice za vsakega igralca (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 19 – igra »superdue«)****Cilj igre: biti zadnji, ki ima na tabeli vsaj eno figurico****Pravila igranja:**

Igralci razdelijo svoje figurice na način kot je prikazan na sliki na originalnih navodilih na str. 19 (igra »superdue«). Vsak od igralcev zasede manjši del igralne površine na tabeli tako, da 4 figurice poljubno razporedi na 10 razpoložljivih mest. Ko je igralec na vrsti, premakne figurico za eno mesto v katerikoli smer. Ne more uporabiti mest, ki so zasedeni z njegovo figurico, lahko pa se premakne na mesto, ki je zasedeno z nasprotnikovo figuro. V tem primeru »poje« nasprotnikovo figuro in jo odstrani. Zmaga igralec, ki zadnji ostane na tabeli z vsaj eno figurico.

HIPODROM +**Št. igralcev: od 2 do 4****Potrebujete: 1 tabela, 1 kocka, 1 figurica za vsakega igralca (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 20 – igra »l'ippodromo«)****Cilj igre: priti prvi do cilja****Pravila igranja:**

Vsak od igralcev položi svojo figurico na začetno polje na način kot je prikazan na sliki na originalnih navodilih na str. 20 (igra »l'ippodromo«). Prvi igralec vrže kocko. Veljajo samo števila od 1 do 4. Če igralec vrže številko na kocki, ki se ujema s številko njegove vrstice, igralec naredi dva koraka naprej s svojo figurico. Če vrže drugačno število, igralec ostane na istem mestu; figurico lahko premakne naprej drug igralec, če je vrženo število na kocki enako številu njegove vrstice. Nato igralec poda kocko sosealnemu igralcu in tako dalje. Zmaga tisti igralec, ki s svojo figurico prvi pride do cilja, se pravi, na zadnje polje v svoji vrstice.

TEK POLŽEV +**Št. igralcev: od 2 do 4****Potrebujete: 1 tabela, 1 kocka, 1 figurica za vsakega igralca (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 20 – igra »la corsa delle lumache«)****Cilj igre: priti prvi do cilja****Pravila igranja:**

Vsak od igralcev položi svojo figurico na začetno polje na način kot je prikazan na sliki na originalnih navodilih na str. 20 (igra »la corsa della lumache«). Ko je igralec na vrsti, vrže kocko:

- če vrže parno število, se premakne za toliko polj naprej kot je število pik na kocki;
- če vrže neparno število, se pomakne nazaj za toliko polj kot je število pik na kocki. Če se pomakne nazaj za toliko polj, da se vrne na začetno polje, mora en krog počivati.

Zmaga igralec, ki svojo figurico postavi točno na zadnje polje cilja. Če je število polja, ki ga navaja število pik na kocki višje od števila polja, ki je nujno za dokončanje igre, se mora igralec vrniti nazaj za toliko polj kot jih je viška, ko pride do cilja. Na primer, če manjkajo 4 polja do cilja in igralec vrže kocko s 6 pikami, se mora igralec, ko pride do cilja, pomakniti nazaj za 2 polja.

TEK ŽAB +**Št. igralcev: od 2 do 4****Potrebujete: 1 tabela, 1 kocka, 1 figurica za vsakega igralca (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 21 – igra »la corsa delle rane«)****Cilj igre: priti zmagati 3 dirke****Pravila igranja:**

Vsak od igralcev položi svojo figurico na začetno polje na način kot je prikazan na sliki na originalnih navodilih na str. 21 (igra »la corsa delle rane«). Ko je igralec na vrsti vrže kocko, in se pomakne naprej za toliko polj kot je število pik na kocki. Igro zmaga igralec, ki prvi pride do cilja z natančnim metom.

Če je število polja, ki ga navaja število pik na kocki višje od števila polja, ki je nujno za dokončanje igre, figura ostane na mestu. Kdor se nahaja na enem od zadnjih dveh polj in vrže 3 zmaga, čeprav je število višje kot je potrebno, da pride na cilj. Zmaga igralec, ki prvi zmaga 3 teke.

IGRE S PLOŠČKI

MLIN +++

Št. igralcev: od 2 do 4

Potrebujete: 1 tabela, 18 ploščkov (9 ene in 9 ploščkov druge barve) (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 21 – igra »filloto«)

Cilj igre: narediti mlin (tris), da zasežete ploščke nasprotnika

Pravila igranja:

Igralci se odločijo, kdo igro začne (najmlajši, žreb, ... priporočamo, da igro vsakokrat začne drugi igralec). Ko je igralec na vrsti, postavi ploščke na različna presečišča vrst na tabeli. Če en igralec naredi »mlin«, to je da postavi 3 ploščke na tri zaporedna presečišča, osvoji nasprotnikov plošček.

Ko so enkrat vsi ploščki postavljeni, se jih lahko prestavlja po eno polje naenkrat, ne sme pa plošček preskočiti polja, če je na njemu že plošček. Igralec, ki je na vrsti, mora premakniti plošček. Če ne more premakniti ploščka zato, ker so vsi njegovi ploščki blokirani, je izgubil. Zmaga tisti igralec, ki nasprotnika pusti samo z dvema ploščkoma ali, ki mu uspe blokirati vse nasprotnikove ploščke.

Kot dodatno pravilo igralec, ki mu v igri ostanejo samo 3 ploščki, lahko prestavi plošček tako, da preskoči eno polje.

TRIS (MLIN) NA TRI +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 3 ploščki ene in 3 ploščki druge barve (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 22 – igra »tris a tre«)

Cilj igre: narediti mlin (tris), pomeni postaviti v isto vrsto tabele 3 ploščke iste barve

Pravila igranja:

Vsak igralec ima 3 ploščke, ki jih, ko je na vrsti, polaga drug poleg druga na polja tabele. Na isto polje se nikoli ne položi dveh ploščkov. Ko enkrat položite vse ploščke, igralca izmenično premikata po en plošček. Ploščki se lahko premikajo od enega do drugega sosednjega polja samo za eno polje naenkrat v vodoravni ali navpični smeri (slika 1/fig. 1 na originalnih navodilih na str. 22 – igra »tris a tre«). Zmaga igralec, ki prvi dobi TRIS, se pravi, da v isto vrsto zaporedno postavi 3 ploščke iste barve (slika 2 in 3/fig. 2 in 3 na originalnih navodilih na str. 22 – igra »tris a tre«)

TRIS (MLIN) NA DEVET +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 18 ploščkov (9 ploščkov ene barve in 9 ploščkov druge barve)

Cilj igre: narediti mlin (tris), pomeni postaviti v isto vrsto tabele 3 ploščke iste barve

Pravila igranja:

Igra se odvija enako kot pri igri »tris (mlin) na tri«, samo da imajo pri tej igri igralci 9 ploščkov.

Ko igralci postavijo vse ploščke na igralno tabelo, se igra začne. Ko je igralec na vrsti, premakne en plošček. Zmaga tisti igralec, ki prvi naredi tris.

AMAZONKA +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 4 rdeče ploščke, 4 modri ploščki, 20 belih žetonov, 20 modrih žetonov (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 22 – igra »amazoni«)

Cilj igre: onemogočiti nasprotnikove amazonke

Pravila igranja:

Vsak igralec ima v lasti 4 amazonke, ki jih predstavljajo 4 ploščki dame. Slika na originalnih navodilih na str. 22 – igra »amazoni« prikazuje začetni položaj postavljenih amazonk. Vsak igralec ima tudi 20 žetonov: igralec, ki ima modre ploščke, vzame modre žetone, igralec z rdečimi ploščki pa rdeče žetone. Vsak premik je sestavljen iz 2 faz:

1. Amazonka se premakne v katerokoli vodoravno, navpično ali diagonalno smer za katerokoli število polj;
2. Posledično s tega polja »vrže puščico«, žeton na drugo polje. Met žetonov sledi enakim pravilom, ki veljajo za premikanje amazonk (to je iz polja prihoda se lahko vrže puščico v katerokoli vodoravno, navpično ali diagonalno smer za katerokoli število polj. Vržen žeton ostane na polju, kjer je pristal, do konca igre.) (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 23 – igra »amazoni«)

V igri amazonka ni osvojitve. Vsi premiki so zaustavljeni z amazonkami ali puščicami na tabeli: ne more se preskočiti ploščka ali žetona in na enem polju istočasno ne moreta biti dva žetona ali dva ploščka. Igro izgubi igralec, ki ima blokirane vse amazonke.

POLICAJI IN TAT ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 5 ploščkov (1 rdeč plošček in 4 modri) (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 23 – igra »guardie e ladro«)

Cilj igre: cilj 4 policajev je obkrožiti tatu tako, da se mu onemogoči kakršno koli premikanje; cilj tatu je poiskati koridor mimo policajev in priti na drugo stran brez da je pojeden

Pravila igranja:

Eden od igralcev je tat in položi svoj plošček kamorkoli na črno polje igralne tabele. Drugi igralec igra s 4 policaji in jih postavi na dno igralne tabele (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 23 – igra »guardie e ladro«). Tat lahko premakne plošček samo diagonalno, vendar v vse smeri. Tudi policaji lahko premaknejo svoje ploščke samo v diagonalni smeri, vendar samo naprej. Tako policaji kot tat se pri vsakem premiku lahko prestavijo samo za eno polje. Tatu se lahko poje po pravilih, ki veljajo v igri »dama«.

HALMA +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 10 ploščkov ene in 10 ploščkov druge barve (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 24 – igra »halma«)

Cilj igre: prestaviti ploščke na način, da osvojite vsa nasprotnikova polja, ki jih je nasprotnik zasedel na začetku igre. Zmaga igralec, ki mu to prvemu uspe.

Pravila igranja:

Na začetku igre ploščki zasedajo polja tako, kot prikazuje slika na originalnih navodilih na str. 24 – igra »halma«.

Ko je igralec na vrsti, premakne en plošček. Plošček se lahko premakne za eno polje v katerokoli smer, če je polje, na katerega želite premakniti plošček, prazno. Slika 1/fig. 1 na originalnih navodilih na str. 24 – igra »halma« prikazuje primer premika enega ploščka. Ploščki enega igralca lahko tudi preskočijo plošček drugega igralca. Preskok ni nujen in se ga lahko izvaja v katerokoli smer. Plošček lahko preskoči samo en plošček in pristane na praznem polju. Slika 2/fig. 2 na originalnih navodilih na str. 24 – igra »halma« prikazuje preskok ploščka.

Če mesto na katerega plošček pristane dovoljuje, je možno, da plošček lahko preskoči tudi več polj naenkrat: slika 3/fig. 3 na originalnih navodilih na str. 24 – igra »halma«, plošček preskoči 3 ploščke in se nato ustavi. Preskok ni nujen, tako da igralec neha s preskakovanjem, ko želi.

Preskočeni ploščki niso odstranjeni s tabele, ampak ostanejo v igri do konca. Igro zmaga tisti igralec, ki mu prvemu uspe prestaviti svojo ploščke na območje nasprotnikovega začetnega položaja ploščkov.

DAMA +++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 24 ploščkov (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 24 – igra »dama«)

Cilj igre: pojesti vse nasprotnikove ploščke ali jih blokirati tako, da se ne morejo premakniti v nobeno smer.

Pravila igranja:

Razporedite ploščke po tabeli kot prikazuje slika na originalnih navodilih na str. 24 – igra »dama«.

Vsak igralec ima 12 ploščkov. Igro začne igralec z rdečimi ploščki. Vsi premiki potekajo v diagonalni smeri, tako da ploščki ostanejo vedno na poljih enake barve. Ploščke se lahko premakne samo za eno polje, diagonalno naprej, nikoli nazaj. Taktika igre je pojesti nasprotnikove ploščke. Ko je en plošček v bližini

nasprotnikovega ploščka in za nasprotnikovem ploščku je prazno polje, lahko prvi plošček poje drugega, nasprotnikovega tako, da ga preskoči in pristane na praznem polju (glejte sličico 1/fig. 1 na originalnih navodilih na str. 25 – igra »dama«).

Igralec lahko naenkrat poje več ploščkov, če so vmes za ploščki prazna polja (glejte sličico 2/fig. 2 na originalnih navodilih na str. 25 – igra »dama«).

Ko en plošček prispe na enega izmed 4 polj, ki so na skrajnem nasprotnikovem delu tabele (glejte sličico 3/fig. 3 na originalnih navodilih na str. 25 – igra »dama«) avtomatsko postane dama: da se jo prepozna, se na obstoječi plošček doda še en plošček enake barve.

Dama lahko poje ploščke in druge dame, njo pa lahko poje samo dama, ne pa plošček.

Poleg tega se dama lahko premika tako naprej kot nazaj v diagonalni smeri za eno polje.

Zmaga igralec, ki poje vse nasprotnikove ploščke ali pa jih blokira na način, da se ne morejo nikamor premakniti.

Na začetku igre se igralca dogovorita, ali je jesti nasprotnikove plošče nujno ali samo kot dodatek.

DIAGONALNA DAMA ++++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 24 ploščkov (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 25 – igra »dama diagonale«)

Cilj igre: pojesti vse nasprotnikove ploščke ali jih blokirati, da se ne morejo premakniti v nobeno smer.

Pravila igranja:

Razporedite ploščke po tabeli kot prikazuje slika na originalnih navodilih na str. 25 – igra »dama diagonale«. Igra se igra na enak način kot se igra igra »dama«. Plošček postane dama, ko prispe na nasprotnikovo izhodiščno območje, točno na polja, ki so na sliki na originalnih navodilih na str. 25 – igra »dama diagonale« označena s črkama A in B. Damo od drugih ploščkov ločite tako, da na obstoječi plošček položite še en plošček enake barve. Zmaga igralec, ki poje vse nasprotnikove ploščke ali pa jih blokira na način, da se ne morejo nikamor premakniti.

IGRA KOVANECV ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 24 ploščkov

Cilj igre: uspeti obdržati svoj plošček na igralnem polju

Pravila igranja:

Izberite ravno igralno površino brez ovir, na primer mizo.

Vsak od igralcev razporedi 12 ploščkov na rob mize in izmenično potiska plošček proti sredini mize, kot pri igri »plaža frnikul«, da jih potiska s kazalcem ali sredincem.

Ko se vsi ploščki nahajajo v notranjosti igralne površine, izmenično, vsak igralec s svojim ploščkom poskuša premakniti in odstraniti z mize nasprotnikov plošček (ploščke). Če mu uspe dotakniti se enega nasprotnikovega ploščka nadaljuje igro, drugače igro nadaljuje nasprotni igralec. Zmaga igralec, ki mu z igralnega polja uspe odstraniti vse nasprotnikove ploščke.

KENGURU ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 8 ploščkov ene in 8 ploščkov druge barve (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 26 – igra »i canguri«)

Cilj igre: pojesti vse nasprotnikove ploščke

Pravila igranja:

Vsak igralec ima 8 žetonov (glejte sličico 1/fig. 1 na originalnih navodilih na str. 26 – igra »i canguri«), ki jih premika v diagonalni smeri po črnih poljih. Vsak plošček se lahko premakne za katerokoli število polj. Da lahko plošček poje nasprotnikov plošček, ga mora preskočiti (lahko tudi za 3 ali več polj), pri tem pa pred nasprotnikovem ploščku ne sme biti ovir, za njim pa mora biti prazno polje, na katerega plošček pristane (glejte sličico 2/fig. 2 na originalnih navodilih na str. 26 – igra »i canguri«). Po tabeli se lahko premikate prosto naprej in nazaj, vendar pri enem premiku ne smete menjati smeri.

Da naenkrat pojedete 2 nasprotnikova ploščka (glejte sličico 3/fig. 3 na originalnih navodilih na str. 26 – igra »i canguri«), se morata ploščka nahajati na isti diagonali (in med njima mora biti prazen prostor, lahko tudi 2 ali več praznih polj). Pojedeni ploščki se odstranijo z igralne tabele. Zmaga igralec, ki prvi pusti nasprotnika brez ploščkov.

LINIJA NAPADA ++++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 24 ploščkov (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 27 – igra »linea d'attacco«)

Cilj igre: prvi pojesti 6 nasprotnikovih ploščkov

Pravila igranja:

Vsak igralec razporedi 6 svojih ploščkov na eno stran tabele ter 6 svojih ploščkov na nasprotno stran tabele. Prosta ostanejo 4 polja v vogalih tabele (glejte sličico 1/fig. 1 na originalnih navodilih na str. 27 – igra »linea d'attacco«). Ko je igralec na vrsti premakne en plošček naenkrat, v vodoravni ali navpični smeri. Premakne se za toliko polj kot je ploščkov (svojih in nasprotnikovih) na isti krivulji. Na primer, na sličico 2/fig. 2 na originalnih navodilih na str. 27 – igra »linea d'attacco«, se plošček premakne za 2 polja zato, ker sta v vrsti po kateri se premika - tretja z leve, dva ploščka.

Med premikanjem lahko igralec preskoči dva ali več svojih ploščkov, ne pa nasprotnikove ploščke.

Če plošček pristane na polju, ki je zaseden z nasprotnikovem ploščkom, je ta zadnji plošček pojedeni in odstranjen z igralne tabele. Zmaga igralec, ki prvi uspe pojesti 6 nasprotnikovih ploščkov.

REDAR ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 18 ploščkov (9 ene in 9 ploščkov druge barve) in 1 miza (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 27 – igra »buttafuori«)

Cilj igre: potisniti vse nasprotnikove ploščke z igralnega območja

Pravila igranja:

Vsak igralec vzame svoje ploščke enake barve in jih enakomerno razporedi tako kot prikazuje slika na originalnih navodilih na str. 27 – igra »buttafuori«. Razdalja med ploščki mora biti približno 15 cm med ploščki enega in drugega igralca. Če je velikost mize premajhna, lahko število uporabljenih ploščkov zmanjšate.

Cilj igre je, da z igralnega območja (z mize) s svojimi ploščki vržete nasprotnike ploščke. Ploščke premikate tako kot pri igri »plaža frnikul«, da jih potiskate s kazalcem ali sredincem. Vsak premik mora biti natančen tako v smeri kot v odmeri moči udarca. Ko je igralec na vrsti, ima možnost dveh ali treh strelav.

Nasprotnikov plošček lahko direktno zadanete z enim udarcem ali pa prvi udarec uporabite zato, da se nasprotnikovemu ploščku samo približate. V tem drugem primeru glede na to, da se lahko pri eni potezi samo enkrat približate nasprotnikovemu ploščku, mora biti naslednji udarec, udarec na pada. Pred udarcem se ne smete dotikati, dvigovati ali spreminjati položaja svojega ploščka. Če uspešen udarec z mize odstrani dva ali več nasprotnikova ploščka, ima igralec možnost še enega zaporednega udarca. Zmaga igralec, ki prvi z igralnega polja odstrani vse nasprotnikove ploščke.

FORMULA DAMA ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 miza, 4 ploščki za vsakega igralca

Cilj igre: prvi priti na cilj

Pravila igranja:

Na mizi ali na tleh, na ravni in gladki površini, priredite dirkalni krog podoben pisti. Idealno je uporabiti velik list papirja ali pa z lepilnim trakom skupaj zlepti liste papirja velikost A4, da dobite večji list, na katerega narišete pisto. Če nimate papirja, lahko uporabite jedilni pribor, svinčnike ali katerikoli drug predmet. Oba igralca postavita svoje ploščke dame (avto) na pot in potem igralca izmenično premikata svoje avte po poti tako, da jih potiskata z udarcem nohta.

Ploščkov ne moreta premikati s prstom, z roko in ne z drugim predmetom. Če gre plošček iz piste, se vrne nazaj na pisto na mesto, ki je za dlan oddaljeno od mesta, kjer je plošček šel ven iz piste. Vrniti se na pisto pomeni, da plošček položite na pisto in ga premaknete naprej pri naslednjem premiku, ko ste na vrsti. Zmaga igralec, ki prvi pride na cilj. Avta na pisti se lahko tudi srečata. Avto, ki udari drugi avto in gre ven s piste, ostane do konca igre zunaj in se ne more vrniti nazaj na pisto. Udarjen avto pa se lahko vrne nazaj na pisto v skladu s pravili igre.

NOGOMET S PLOŠČKI ++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 22 ploščkov (11 za vsako ekipo) in 1 žeton/žogica (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 28 – igra »calciopedina«)

Cilj igre: zadeti čim več golov

Pravila igranja:

Igralca morata določiti velikost nogometnega igrišča: dovolj je pravokotna površina kot je to miza, večji list papirja, itd... Za gol se lahko uporabijo 4 zamaški iz plute ali 4 ploščki, ki so del iger. Žogo predstavlja bel žeton. Slika na originalnih navodilih na strani 28 – igra »calciopedina« prikazuje razporeditev »nogometašev« na začetku igre. Igralca z žrebom določita, kdo začne igro. Igralca premikata ploščke tako kot pri igri »plaža frnikul«, da jih potiskata s kazalcem ali sredincem. Ko je igralec na vrsti, ima na razpolago 3 udarce. Pri vsakem udarcu poskuša igralec zadeti žogo na način, da jo potisne v zaželeno smer. Lahko potiska naprej enega od ploščkov in strelja na gol, ali pa počasi proti izbrani smeri potiska plošček z žogo. Če se med premikanjem žoga dotakne igralca druge ekipe, igro nadaljuje nasprotnik. Enako se zgodi, če se plošček igralca, ki je na potezi, dotakne ploščka drugega igralca: to je napaka, torej igro nadaljuje nasprotni igralec. Če gre žoga z igralnega območja, jo na igrišče vrne nasprotni igralec, enako kot pri vseh igrah nogometa. Se pravi, da se mora predvideti, da se žoga vrne na igrišče s strani, s konca igralnega območja ali s kota. Ko želi igralec streljati na gol, mora to najaviti. Nasprotnik ima pravico, da postavi »plošček-vratarja« na mesto, ki se mu zdi pravo, da ubrani gol, vendar ne dlje kot 5 cm od vrat gola. Ko igralec, ki je na potezi, premika svoje ploščke, nasprotnik svojih ploščkov ne sme premikati. Dolžino igranja določita igralca sama. Odločita se, da lahko igrata za določeno število golov (na primer, zmaga igralec, ki prvi zabije 5 golov) ali igro časovno omejeta (na primer, vsak polčas traja 15 minut).

Seveda lahko igro še natančneje opredelite - območja enajstmetrovke, še drugo pravilo – če v območju igranja igralec, ki je na potezi, po pomoti s svojim ploščkom zadene nasprotnikov plošček z namenom, da oddalji žogo ali pa jo zgreši, igro nadaljuje zadet plošček, ki ima pravico izvajati enajstmetrovko.

IGRE SESTAVLJANJA

TANGRAM ++

Št. igralcev: 1

Potrebujete: 1 tangram (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 29 – igra »tangram«)

Cilj igre: oblikovati različne figure iz 7 razpoložljivih delov tangrama

Pravila igranja:

Tangram je igra sestavljanja, ki vsebuje 7 delov (tan), ki so pravzaprav osnovni geometrijski liki.

Izvedba tangrama zahteva mirnost, domišljijo in smisel za humor.

Lahko se oblikuje približno 1600 različnih figur. Pri vsaki figuri se 7 delov tana (deli tangrama)-uporabljati morate vse - sestavlja brez prekrivanja. Obstajajo 3 kategorije shem: izmišljene oblike, reproducirane-kopirane oblike in zgrajene oblike.

IZMIŠLJENE OBLIKE (Le forme inventate)

Igralec si izmisli čim večje število oblik, ki lahko predstavljajo živali, predmete, človeške figure ali druge stvari po lastni domišljiji (glejte sličice na originalnih navodilih na str. 30 – »le forme inventate«).

REPRODUCIRANE-KOPIRANE OBLIKE (Le forme copiate o riprodotte)

Igralec poskuša kopirati že narejene oblike s 7 deli tana, kot je prikazano na originalnih navodilih na str. 30 – »le forme copiate o riprodotte«.

ZGRAJENE OBLIKE (Le forme costruite)

Vaja iz geometrije pri kateri igralec poskuša s 7 deli tana zgraditi geometrijske oblike, kot na primer kvadrat, oblika s 5 stranicami, s 6 stranicami. Na originalnih navodilih na str. 30 – »le forme costruite« je nekaj primerov geometrijskih rešitev.

PENTAMINO+++

Št. igralcev: 1

Potrebujete: 12 pentaminov (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 31 – igra »i pentamini«)

Cilj igre: oblikovati različne figure iz 12 razpoložljivih delov

Pravila igranja:

Pentamini so modularne oblike, sestavljene vsaka iz 5 kvadratkov. Skupaj je 12 pentaminov, ki se imenujejo po črkah, katere oblika spominja nanje (glejte sliko 1/fig. 1 na originalnih navodilih na str. 31 – igra »i pentamini«).

Igra pentamino je podobna igri tangram: igralec razporeja posamezne dele tako, da oblikuje figure. Najtežje je razporediti vseh 12 pentaminov v pravokotno obliko (glejte sliko 2/fig. 2 na originalnih navodilih na str. 31 – igra »i pentamini«) ali kvadratno obliko (glejte sliko 3/fig. 3 na originalnih navodilih na str. 31 – igra »i pentamini«).

IGRA GOLOMB ++++

Št. igralcev: 2

Potrebujete: 1 tabela, 12 pentaminov (glejte sličico na originalnih navodilih na str. 32 – igra »gioco di golomb«)

Cilj igre: nasprotnika pustiti brez prostora na katerega bi vstavil pentamin

Pravila igranja:

12 pentaminov, ki so na razpolago obema igralcema, se razporedi na stran igralne tabele: igralec, ki je na vrsti vzame en pentamin in ga položi na tabelo tako, da nasprotniku onemogoči, da vstavi drug pentamin. Slika na originalnih navodilih na strani 32 prikazuje zaključek igre: po postavitvi 7 pentaminov, ni več prostora za ostalih 5 pentaminov.