

101 IGRA

SL NAVODILA

Vsebina

5 obojestranskih igralnih plošč

60 barvnih figur

40 vžigalic

32 šahovskih figur

32 okroglih figur

6 kock



1. ŠAH

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za šah, 32 šahovskih figur, vsak igralec vzame 16 figur iste barve.

Cilj: Doseči šah-mat ali ujeti nasprotnikovega kralj v past.

Postavitev: Vsak igralec ima na svojem koncu plošče razporejenih 16 figur v naslednjem zaporedju:

Prva vrsta – trdnjava, skakač, lovec, kraljica, kralj, lovec, skakač, trdnjava.

Druga vrsta – 8 kmetov.

Plošča ima 64 polj tako kot šahovnica. Vedno naj bo postavljena tako, da bo na igralčevi desni strani belo polje.

Opomba: Kraljica je vedno postavljena na polje svoje barve.

Kako igrati: 1) Vedno se prvi premakne beli. 2) Igralca se izmenjujeta, vsak ima na voljo eno potezo naenkrat.

3) Če se igralec premakne na zasedeno polje, zaseže figuro, ki je na polju. Igralcu figure ni treba zaseči, če pa jo, zaseženo figuro odstrani s plošče. 4) Samo skakač lahko preskakuje ostale figure.

- Kralj je najpomembnejša figura. Premakne se lahko samo za eno polje naenkrat v vse smeri – naprej, nazaj, vstran ali diagonalno. Kralj lahko zaseže katero koli sovražnikovo figuro, ki je nezaščitena, njega pa se ne da zaseči. Nikoli se ne sme premakniti v polje, ki ga nadzira nasprotnik. Kralj mora biti od nasprotnikovega kralja vedno oddaljen vsaj eno polje. Oba kralja sta vedno na plošči.

- Tako kot kralj se tudi kraljica lahko v ravni liniji premika naprej, nazaj, vstran in diagonalno. Premika se lahko za poljubno število polj, če na njeni poti ni ovir. Zaseže lahko katero koli sovražnikovo figuro tako, da jo odstrani s plošče in zasede prosto polje.

- Trdnjava po moči sledi kraljici in se v ravni liniji premika naprej, nazaj ali vstran (toda ne diagonalno) za poljubno število polj, če na njeni poti ni ovir. Trdnjava figuro zaseže tako, da ji zavzame mesto. Trdnjava se uporablja tudi pri "rokadi".

- Lovec se premika samo diagonalno, ali naprej ali nazaj, za poljubno število polj v ravni liniji, če na njegovi poti ni ovir. Lovec zaseže figure diagonalno.

- Skakač se premika na poseben način: bodisi se premakne naprej za eno polje in nato eno polje diagonalno v levo ali desno bodisi se takoj premakne diagonalno na levo ali desno polje in nato eno polje naprej (premik tvori črko "L"). Skakač je edina figura, ki lahko preskakuje ovire. Skakač zaseda na enak način kot ostale figure. Ko se skakač premakne s svojega polja, se vedno ustavi na polju nasprotne barve.

- Kmet se premika samo naprej (nikoli nazaj). Prvič se lahko premakne za eno ali dve polji. Za tem se lahko premakne samo za eno polje naenkrat in figure zaseže tako kot lovec, in sicer diagonalno. Ko kmet doseže zadnje polje na nasprotni strani, ga lahko igralec zamenja za katero koli figuro razen kralja. Ko se bliža konec igre, postajajo kmetje vse bolj dragoceni.

Vsak igralec lahko enkrat v igri uporabi "rokado". Pri rokadi kralja premaknemo za dve polji v desno ali levo proti trdnjavi, trdnjavo pa nato postavimo ob kralja na nasprotno stran. Igralec lahko uporabi rokado, če velja naslednje:

1) Kralj ne sme biti v položaju mata. 2) Ne sme preskočiti ali zasedi polja, ki ga nadzoruje sovražnikova figura.

3) Kralja in trdnjave ne smete predhodno premakniti. 4) Med kraljem in trdnjavo ne sme biti drugih figur.

- Mat: Kralj je v matu, ko ga napade nasprotnikova figura. Ne smete dovoliti, da bi ga nasprotnik zasegel. Igralec, ki obkoli kralja, mora reči "šah", ko napada nasprotnikovega kralja. Nasprotnik mora sedaj narediti eno izmed naslednjih treh stvari: 1) Kralj se mora šahu umakniti. 2) Sovražnikovo figuro, ki ogroža kralja, je treba zaseči.

3) Med kralja in napadajočo figuro je treba postaviti drugo figuro.

- Šah-mat: Kralj je bil zasežen. Ker je cilj igre zaseči nasprotnikovega kralja, je igra izgubljena, če noben od zgornjih treh premikov ni možen. "Šah" se spremeni v "šah-mat".

Za zmago: Zmaga igralec, ki doseže šah-mat.

2. DAMA

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za damo, 24 ploščic za damo, vsak igralec vzame 12 ploščic iste barve.

Cilj: Zmaga igralec, ki zaseže vse nasprotnikove ploščice tako, da jih preskoči in pristane na praznem prostoru, ali blokira nasprotnikove ploščice, da jih ni mogoče premakniti.

Potek igre: Vsak igralec dobi 12 ploščic ene barve in jih postavi na temna polja prvih treh vrst. Polje v vašem levem kotu plošče naj bo črno. Premiki so omejeni na temna polja. Premikate se lahko samo diagonalno naprej na prazno polje, ne smete pa nazaj ali na belo polje. Da bi zasegli nasprotnikovo ploščico, mora biti polje nasproti te ploščice prazno. Preskočite nasprotnikove ploščice in pristanite na praznem polju, nato pa zasežene ploščice vzemite z igralne plošče. Ne morete preskočiti svojih ploščic. Ko ena izmed vaših ploščic doseže nasprotnikovo stran igralne plošče, postane "kralj" in je "okronana" tako, da nanjo položite še eno ploščico iste barve. Ko postane kralj, jo lahko premaknete diagonalno naprej ali nazaj. Kralja lahko preskočijo in zasežejo običajne ploščice.

Za zmago: Zmaga igralec, ki zaseže vse nasprotnikove ploščice ali jih zablokira tako, da premiki niso možni.

3. KITAJSKA DAMA

Število igralcev: 2–6 **Oprema:** Plošča za kitajsko damo, 60 figur, vsak igralec vzame 10 figur iste barve.

Cilj: Zmaga igralec, ki zaseže krak zvezde na nasprotni strani igralne plošče.

Potek igre: Vsak igralec izbere barvo svojih figur in nato deset (10) figur postavi v luknjice svojega začetnega polja. Začetno polje vsakega igralca je krak zvezde, ki je neposredno pred njim. Figuro premaknete tako, da jo postavite v sosednjo luknjo ali preskočite drugo figuro. Naenkrat lahko opravite samo en (1) premik, razen če skačete: v tem primeru lahko opravite kolikor skokov želite. To vključuje tako skoke naravnost kot cikcakaste skoke. Figur med igro ne odstranite z igralne plošče. Sčasoma je treba premakniti vse figure ne glede na to, ali igralec želi blokirati nasprotnikov premik. Igralca lahko preskakujeta tako svoje kot nasprotnikove figure.

4. IGRA BACKGAMMON

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za backgammon, 2 kocki, 30 ploščic za damo, vsak igralec vzame 15 ploščic iste barve.

Cilj: Zmaga igralec, ki prvi odstrani svoje ploščice z igralne plošče.

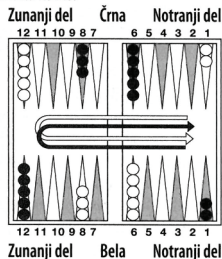
Postavitve: Glejte sliko. Vsak igralec ima petnajst (15) ploščic.

Potek igre: Oba igralca vržeta kocko, da odločita, kdo začne igro. Začne igralec, ki je vrigel večje število, in v prvi potezi igre upošteva začetni met obeh kock. Če igralca vržeta isto število, znova vržeta kocko.

a) Premikanje ploščic: Če je mogoče, je treba igrati s številoma na obeh kockah.

Dovoljeno je dvakrat premakniti eno samo ploščico za števili polj na obeh kockah, ni pa dovoljeno sešteti števil in vsote upoštevati kot en sam premik. Prav tako je dovoljeno premakniti dve različni ploščici, vsako za število polj na posamezni kocki. Igralec lahko na posamezni vrh postavi neomejeno število ploščic. Na vrh z dvema ali več ploščicami se nasprotni igralec ne more premakniti, lahko pa vrh preskoči. Če igralec zaradi blokiranih vrhov ne more premakniti nobene ploščice, se njegova poteza konča. Če igralec vrže enako število na obeh kockah, lahko za to število polj po enkrat premakne štiri (4) ploščice, po dvakrat premakne dve (2) ploščici ali štirikrat premakne eno ploščico (1).

b) Zbijanje nasprotnikove ploščice: Ena sama ploščica ni zaščiten in jo je mogoče zbiti. Če lahko igralec s številoma na kockah zbije nasprotnikovo ploščico, to ploščico postavite na osrednjo bariero. To ploščico je treba vrniti v igro, na ploščo pa se lahko vrne le v nasprotnikovem notranjem polju na vrhu, ki ni blokirani. V eni potezi je mogoče zbiti tudi dve (2) ali več ploščic.



- c) Pospravljanje: Ko igralcu uspe premakniti vse svoje ploščice v svoje notranje polje, jih lahko začne pospravljati (odstranjevati ploščice s plošče). Igralec lahko odstrani ploščice z vrhov, ki ustrezajo številom na vrženih kockah. Igralec se lahko odloči, ali želi premakniti ploščico ali jo odstraniti z igralne plošče. Če vrže število, ki je večje od vseh števil vrhov, na katerih ima ploščico, lahko odstrani ploščico z vrha z naslednjim največjim številom. Ploščice ni dovoljeno odstraniti, če je vrh, označen na kocki, prazen, vendar je vsaj ena ploščica na vrhu z večjim številom. Če nasprotnik zbije ploščico igralca, ki je že začel pospravljati, je to ploščico treba postaviti na osrednjo bariero in jo vrniti v igro na običajni način. Ta ploščica mora nato prepotovati igralno ploščo in igralec jo mora znova spraviti v svoje notranje polje, preden lahko pospravi nadaljnje ploščice z igralne plošče.

5. PASJANSA

Število igralcev: 1 **Oprema:** Plošča za senku, 32 ploščic za damo.

Cilj: Z igralne plošče odstranite vse ploščice razen ene same. Ena ploščica ostane na sredini igralne plošče.

Potek igre: Igra je namenjena enemu igralcu. Igro začnete tako, da postavite vse ploščice na igralno ploščo, polje na sredini pa pustite prazno. Ploščice premikate tako, da preskakujete sosednje ploščice in pristanete na praznem polju. Ploščico, ki jo preskočite, odstranite z igralne plošče. Ploščice lahko premikate samo navpično ali vodoravno, ne pa tudi v diagonalni smeri.

6. PACHISI

Število igralcev: 2–4 **Oprema:** Plošča za pachisi, 2 kocki, 16 figur, vsak igralec vzame 4 figure iste barve.

Cilj: Kot prvi igralec premakniti vse štiri (4) figure z začetne točke na polje "HOME" ("Domov").

Potek igre: Vsak igralec izbere štiri (4) figure iste barve in jih postavi v svoj začetni prostor (rdeči vhod, modri vhod itd.). Igralna plošča naj bo obrnjena tako, da je "vstopni" prostor vsakega igralca pri igralčevi desnici. Nato vsak igralec vrže kocko in začne tisti, ki je vrgel največje število. Igra se nato nadaljuje v levo.

- a) Vstop figure v igro: Igralčeva figura lahko v igro vstopi le, če je vsota števil na obeh kockah pet (5) ali če ena od obeh kock pokaze število pet (5). Za vsako vrženo število pet (5) mora igralec s figuro vstopiti v igro. Če igralec z obema kockama vrže število pet (5), morata v igro vstopiti dve (2) igralni figuri.
- b) Po vstopu figure v igro: Če ena kocka pokaze število pet (5), druga pa drugačno število, v igro vstopi nova figura (tako se uporabi število 5), figura, ki je na plošči, pa se premakne za število polj na drugi kocki. Figure je dovoljeno premakniti za število polj, ki ga je pokazala kocka, takoj, ko vstopi v igro. Če igralec ne more uporabiti skupnega števila na obeh kockah, lahko uporabi samo število na eni. Med igro sta lahko na istem polju največ dve (2) igralčevi figuri.
- c) Ko so v igri vse figure (4): Če igralec z obema kockama vrže enako število, se lahko odloča med različnimi kombinacijami svojih figur in števila polj na kockah. Premakne lahko eno (1) figuro za skupno število polj ali pa premakne več figur in število deli s številom figur (s 4, 3 ali z 2). Vedno, ko igralec z obema kockama vrže enako število, je še enkrat na potezi.
- d) Zaseg nasprotnikove figure: Če figura igralca, ki je na potezi, premik konča (ob upoštevanju točnega števila na kocki) na polju, na katerem že stoji figura drugega igralca, "zaseže" nasprotnikovo figuro in jo pošlje nazaj v začetni prostor. Figura mora nato vstopiti v igro, kot je opisano zgoraj. Igralec, ki zaseže nasprotnikovo figuro, lahko izbira, ali želi znova vreči kocki ali želi premakniti eno (1) od svojih figur (katero koli) za deset (10) polj. Ko je figura na obarvani poti, ki vodi do cilja, je ni mogoče zaseči. S figuro ni dovoljeno vstopiti v obarvano pot svojega nasprotnika, samo v svojo. Če dve (2) figure iste barve stojita na istem polju kjer koli na plošči, ju ne more preskočiti noben igralec, ne glede na igralčevo barvo. Igralec, čigar figuri blokirata pot, ju lahko pusti na istem polju, dokler lahko premakne drugo figuro. Ko je "blokada" prekinjena, se ti dve (2) figuri ne smeta premakniti skupaj – na koncu poteze morata stati na različnih poljih. Če je "blokada" postavljena na vstopnem polju, nove figure ne bodo mogle vstopiti v igro.

- e) Pot do cilja: Na cilj se lahko figura postavi le, če tja vodi točno število pik na kockah. Za vsako figuro, ki jo igralec spravi do cilja, ta igralec dobi na voljo premik za dodatnih deset (10) polj, ki ga mora v celoti izkoristiti samo ena (1) figura. Če premika za deset (10) polj ne more izkoristiti, se mu igralec odpove. Zmaga prvi igralec, ki vse štiri (4) figure spravi na CILJ!

7. KAČE IN LESTVE

Število igralcev: 2–4 **Oprema:** Plošča za kače in lestve, 1 kocka, 4 figure, vsak igralec vzame 1.

Potek igre: Igralci se premikajo po plošči ter pri tem upajo, da jih ne "požre" kača in da se bodo lahko povzpeli po lestvi. Zmaga prvi igralec, ki s točnim številom pride na polje kvadratka 100. Vsak igralec premakne svojo figuro glede na število, ki ga pokaže kocka. Če figura konča premik ob vzožju lestve, jo igralec premakne na vrh lestve. Če figura konča premik pri kačini glavi, spolzi navzdol do polja s kačnim repom!

8. TRI V VRSTO

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za tri v vrsto, 10 ploščic za damo, vsak igralec vzame 5 ploščic iste barve.

Cilj: Zmaga igralec, ki prvi postavi tri (3) ploščice v vrsto – vodoravno, diagonalno ali navpično. **Potek igre:** Igralca izbereta barvo svojih ploščic in igra se lahko začne. Igralec, ki začne, položi ploščico na prazno polje igralne plošče. Igralca sta nato izmenično na potezi, dokler se igra ne konča.

9. BOLHA

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za bolhe, 12 ploščic za damo, vsak igralec vzame 6 ploščic iste barve.

Igralec izstrelji 5 ploščic, eno pa uporablja za streljanje.

Potek igre: Vsak igralec postavi ploščico izven igralne plošče, ploščico za streljanje primer med palec in kazalec ter pritisne na rob ploščice. Ploščica bo nato poletela v zrak. Če igralec spravi ploščico v krog na sredini, doseže 25 točk. Če ploščica pristane na igralni plošči, igralec doseže 5, 10, 15 ali 20 točk, odvisno od tega, najbližje kateremu obroču pristane ploščica. Za ploščico, ki pade z igralne plošče, igralec ne doseže točk. Igralca se izmenjujeta na potezi. Zmaga igralec, ki ima največ točk po tem, ko so izstreljene vse ploščice.

10. OBRATNA DAMA

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za damo, 24 ploščic za damo, vsak igralec vzame 12 ploščic iste barve.

Cilj obratne dame je nasproten cilju običajne dame. V tej različici se igralca trudita, da jima nasprotnik zaseže ali blokira vse ploščice. Ploščice se premikajo kot pri običajni dami, ampak v tej različici se igralca trudita postaviti svoje ploščice na pot nasprotnika ter ga prisiliti, da jih zaseže. Igralec mora vedno preskočiti nasprotnikovo figuro, če je to mogoče. Kralji so okronani kot pri običajni dami, vendar se morajo igralci izogibati kronanju svojih ploščic. Ker morajo tudi kralji preskočiti nasprotnikovo figuro, če je to mogoče, bodo izkušeni igralci poskušali pripraviti več skokov, ki se jim nasprotni kralj ne bo mogel izogniti. Zmaga igralec, ki prvi izgubi vse ploščice ali se ne more premakniti.

11. SAMO KRALJI

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za damo, 24 ploščic za damo (po 12 ploščic iste barve).

Igra je različica dame. V tej različici (ki jo imajo zelo radi otroci) je vseh 12 ploščic vse od začetka kraljev. Ploščic zato ni treba "okronati". Zmaga igralec, ki zaseže vse nasprotnikove ploščice ali nasprotniku prepreči premik ploščice.

12. ENKA-DVOJKA

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za backgammon, 30 ploščic za backgammon (po 15 ploščic iste barve), 2 kocki za vsakega igralca. Igra je različica backgammona. Vse ploščice vstopijo z bariere, tako kot pri običajni igri znova vstopajo, če so bile zbite. Vseh 15 ploščic mora vstopiti v nasprotnikovo notranje polje, preden se lahko katera koli ploščica začne premikati naprej po plošči. Če igralec vrže števili 1 in 2 (Enka-dvojka), najprej premakne ploščico v skladu s številoma kot običajno. Nato igralec izbere podvojeno število pik na kockah po želji in opravi 4 premike. Na primer, če je izbral podvojeno 4, lahko opravi 4 premike po 4 vrhove. Vsa ostala pravila in točkovanje so popolnoma enaka kot pri običajnem backgammonu.

13. DIAGONALNA DAMA

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za damo, 24 ploščic za damo, vsak igralec vzame 12 ploščic iste barve. Zanimiva različica običajne dame, v kateri igralca svojih dvanajst ploščic postavita na svetla polja v treh diagonalnih vrstah na svoji levi – 2, 4, 6. Pravila so enaka kot pri običajni dami, le da igra poteka na svetlih poljih. "Kralj" je lahko okronan samo, ko prispe na eno od 2 svetlih polj, ki sta diagonalno nasprotni igralčevemu začetnemu položaju.

14. DIAGONALNI ŠAH

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za šah, 30 šahovskih figur (po 15 figur iste barve).

Igra je različica šaha. Vse figure, razen kmetov, se premikajo in zasegajo druge figure kot običajno. Igra poteka od enega kota do drugega. Zato se kmetje vedno premikajo naprej na polje iste barve, druge figure pa zasežejo tako, da se premaknejo diagonalno naprej na polje druge barve. Figure so razporejene, kot je prikazano:



15. LISICA V KOKOŠNJAKU

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za damo, 1 temna ploščica za damo in 12 svetlih ploščic.

Zabavna strateška igra, ki se igra na modrih poljih plošče za damo. En igralec (lisica) ima eno temno ploščico. Drugi igralec ima dvanajst ploščic (kokoši). Postavite kokoši na modra polja v prvih treh vrstah (kot pri dami), lisico pa na modro polje v kotu na nasprotni strani plošče. Kokoši se premikajo kot ploščice pri običajni dami, lisica pa se premika kot "kralj". Igro začne lisica. Lisica zmaga, če uspe priti v zadnjo vrsto "kokošnjaka". Kokoši zmagajo, če uspejo lisico "ujeti v past" ali ji onemogočiti premik.

16. GOMOKU

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za damo, 24 ploščic za damo, vsak igralec vzame 12 ploščic iste barve. Igra poteka na običajni šahovnici z 12 ploščicami za vsakega igralca. Igra se začne s prazno šahovnico. Vsak igralec v svoji potezi postavi eno ploščico na katero koli polje. Igra poteka na vseh poljih. Ko so vse ploščice postavljene na ploščo, vsak igralec v svoji potezi premakne katero koli ploščico na prazno sosednje polje. Ko igralcu uspe postaviti pet ploščic v vrsto (navpično, vodoravno ali diagonalno), odstrani eno od nasprotnikovih ploščic. Zmaga igralec, ki odstrani vse nasprotnikove ploščice.

17. SKAKAČEVO POTOVANJE

Število igralcev: 1

Oprema: Plošča za šah, 1 figura skakača.

Zahtevna igra za enega samega igralca. Postavite skakača v desni kot (temno polje) svoje strani plošče. Cilj igre je, da premikate skakača iz začetnega položaja in v točno 64 potezah pristanete na vsakem polju šahovnice. Za pomoč lahko uporabite papir s skico šahovnice in označite vsako polje, na katerem pristanete.

18. MLIN Z 9 MOŽMI

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za mlin, 9 svetlih ploščic, 9 temnih ploščic.

Igra poteka v treh korakih: (1) Izmenična postavitev ploščic (mož) na ploščo, enega po enega; (2) premikanje mož in (3) "skakanje". Igralca poskušata postaviti tri može v ravno vrsto vzdolž ene od črt na plošči. To imenujemo "mlin". Ko igralec z možmi oblikuje mlin, lahko enega od nasprotnikovih mož odstrani s plošče. Ni pa mogoče odstraniti nasprotnikovega moža, ki je del mlina. Igra se nadaljuje, dokler oba igralca ne postavita svojih devet mož na ploščo. Igralca nato izmenično premikata po enega moža z obstoječega položaja na plošči na prazen sosednji presek. Če je na plošči prazen prostor, ki ga je mogoče doseči z enim ali več skoki čez nasprotnikove ploščice, jih lahko igralec preskoči in tako zaseže. Igra se nadaljuje na ta način, dokler enemu igralcu ne ostaneta samo še dva moža. Ta igralec izgubi igro.

19. MLIN Z 12 MOŽMI

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za mlin, 12 svetlih ploščic, 12 temnih ploščic.

Vsak igralec začne z 12 možmi. Igralca žrebata, kdo začne, in nato izmenično postavljata može na preseke črt. Cilj igre je oblikovati "mlin" – trije može v ravni vrsti (kot pri igri tri v vrsto). Po diagonalnih črtah, ki povezujejo kote plošče, se može lahko premikajo in vzdolž njih oblikujejo diagonalne mline. Ko igralec ustvari mlin, lahko odstrani katerega koli nasprotnikovega moža s plošče. Ko je mož odstranjen s plošče, je mrtev in se ne more vrniti v igro. Igralca se izmenjujeta na potezi in postavljata može, da so vsi še živeči može na plošči. Ko se to zgodi, igralca začneta izmenično premikati svoje može vzdolž črt. Premakneta jih lahko samo za eno polje na kateri koli prazen presek. Cilj igre je ustvarjati nove mline in zasegati nasprotnikove može ter preprečevati nasprotniku, da ustvarja svoje mline. Če igralec s premikom moža razdre svoj mlin, ga v naslednji potezi ne more znova oblikovati z istim možem. Zmaga igralec, ki odstrani toliko nasprotnikovih mož, da nasprotniku na plošči ostaneta samo še dva.

20. NIZOZEMSKI BACKGAMMON

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za backgammon, 30 ploščic za backgammon (po 15 ploščic iste barve), 2 kocki za vsakega igralca. Ta različica se igra kot običajni backgammon, razlika je le, da vse ploščice začnejo na barieri. Igralec mora vstopiti v igro z vsemi svojimi 15 ploščicami, preden lahko katero od njih premakne. Igralec mora najprej z vsaj eno od svojih ploščic prepotovati ploščo in jo pripeljati v svoje notranje polje, preden lahko začne zbijati nasprotnikove ploščice.

21. NEMŠKA DAMA

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za damo, 24 ploščic za damo, vsak igralec vzame 12 ploščic iste barve.

Igra poteka kot običajna dama z naslednjimi spremembami:

- 1) Igralna plošča je obrnjena tako, da je prazno svetlo polje levo od prve vrste vsakega igralca.
- 2) Vsak igralec mora zaseči nasprotnikovo figuro vedno, ko je to mogoče, sicer izgubi igro.
- 3) Nekronana ploščica ne more zaseči kralja.
- 4) Če ima igralec na izbiro več premikov, mora opraviti tistega, ki vodi do največjega števila zaseženih ploščic.
- 5) Ploščice je dovoljeno preskakovati v vse štiri smeri.
- 6) Če lahko igralec premakne kralja in ima na izbiro zaseg istega števila ploščic, mora zaseči najvrednejše ploščice, torej kralje pred običajnimi ploščicami.
- 7) Ploščica je okronana samo takrat, ko se premik konča v zadnji vrsti.

22. FRANCOSKA DAMA

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za damo, 24 ploščic za damo, vsak igralec vzame 12 ploščic iste barve.

Kot pri običajni dami se igralca trudita zaseči nasprotnikove ploščice in premakniti svoje ploščice v nasprotnikovo zadnjo vrsto, da postanejo kralji. Vendar pa se pri tej različici oba cilja pogosto izključujeta. Čeprav se lahko nekronane ploščice premikajo naprej, ne morejo preskočiti ploščic pred sabo. Skočijo lahko samo nazaj, enkrat ali večkrat. To pravilo lahko precej podaljša trajanje igre. Samo kralji lahko preskakujejo v vseh štirih smereh. Tako postane igra zelo zapletena.

23. PA TE IMAM!

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za damo, 16 ploščic za damo (po 8 ploščic iste barve).

Igra ne poteka na poljih, ampak se ploščice postavlja na preseke črt.

Prvi se premakne temni, nato se igralca izmenjujeta. Igralca izmenično postavljata po eno ploščico na kateri koli prazen presek. Zmaga igralec, ki v ravno vrsto – navpično, vodoravno ali diagonalno – postavi pet ploščic, med katerimi ni praznih presekov. Če vse (16) ploščice vstopijo v igro in še vedno ni zmagovalca, vsak igralec v svoji potezi premakne katero koli od svojih ploščic na nov presek.

24. ČLOVEK, NE JEZI SE

Število igralcev: 2, 3 ali 4

Oprema: Plošča za človek, ne jezi se, figure za kitajsko damo (po 4 figure iste barve za vsakega igralca), 1 kocka. Človek, ne jezi se je prilagojena različica igre pachisi z istim ciljem in podobnimi pravili. Ni polj, na katerih bi bilo mogoče počivati, in ko figura doseže stolpec v svoji barvi, ki vodi do cilja, ji ni več mogoče slediti ali jo zaseči. Vsak igralec izbere štiri figure iste barve. Vsak igralec vrže kocko, da se določi vrstni red igre. Igralci nato izmenično mečejo kocko in poskušajo vreči 6, saj lahko s tem številom premaknejo figuro iz začetnega prostora na prvo polje. Če igralec vrže 6, lahko meče še enkrat in premakne eno figuro za število polj na kocki. Figure se premikajo v smeri urinega kazalca, kot pri igri pachisi. Če ima igralec na plošči več kot eno figuro in meče dvakrat (torej 6 in še en met), lahko za vsak met premakne drugo figuro. Če igralec dvakrat vrže 6 in njegova figura konča premik na zasedenem polju, se mora figura, ki je že na tem polju, vrniti v začetni prostor in lahko znova vstopi v igro le, če igralec vrže 6. Ciljno polje je mogoče doseči samo, če nanj vodi točno število pik na kocki. Zmaga prvi igralec, ki vse svoje štiri figure postavi v ciljni prostor.

25. POLJSKA DAMA

Igralca igrata s po 12 ploščicami, ki so postavljene kot pri običajni dami. Igra poteka tako:

- 1) Ploščice se premikajo naprej kot pri običajni dami, zasedajo pa v vse štiri smeri.
- 2) Okronana ploščica postane "kraljica", in ne "kralj".
- 3) Vsak igralec mora zaseči nasprotnikovo figuro vedno, ko je to mogoče, sicer izgubi igro.
- 4) Obvezno je zaseči največje možno število ploščic v potezi (glejte pravilo št. 4 igre št. 21 – Nemška dama)
- 5) Kraljica lahko zaseže katero koli nezaščiteno ploščico na kateri koli diagonalni, po kateri se lahko premakne, tako da preskoči zaseženo ploščico in se postavi na katero koli nezasedeno polje za zaseženo ploščico na tej diagonalni. Ploščica postane "kraljica" le, ko se premik konča v zadnji vrsti. Na primer, če nekronana ploščica skoči v zadnjo vrsto, nato pa mora skočiti iz nje, da zaseže nasprotnikovo ploščico, ploščica nadaljuje igro nekronana.

26. PIRAMIDA

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za damo, 20 ploščic za damo (po 10 ploščic iste barve).

Začetek: Igra poteka samo na 32 modrih poljih. Vsak igralec postavi 10 ploščic v obliko piramide (trikotnika). V prvi vrsti (najbližji igralcu) so štiri ploščice, v drugi vrsti tri, v tretji vrsti dve in v četrti vrsti ena. Robovi ploščic naj tvorijo diagonali. Igralec s temnimi ploščicami začne igro, nato se igralca izmenjujeta. Igra: Ploščice se premikajo in preskakujejo druge kot pri običajni dami. Vendar ko preskočijo nasprotnikovo ploščico, ta ni zasežena in odstranjena. Igralec mora preskočiti ploščico, če je to mogoče. Ploščica, ki doseže nasprotni konec igralne plošče, ni okronana in ostane na tem položaju do konca igre.

27. ŠPANSKA DAMA

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za damo, 24 ploščic za damo, vsak igralec vzame 12 ploščic iste barve.

V tej različici veljajo vsa pravila običajne dame z naslednjimi spremembami:

Kralj lahko prečka eno ali več praznih polj v diagonalni, preden preskoči nasprotnikovo ploščico, ko jo preskoči, pa lahko prečka še eno ali več praznih polj na drugi strani. Ko ima igralec na izbiro več zasegov, mora zaseči največje možno število

nasprotnikovih ploščic. Če lahko kralj pristane na položaju, iz katerega lahko opravi še en preskok, mora to storiti.

28. TURŠKA DAMA

Število igralcev: 2

Oprema: Plošča za damo, 30 ploščic za damo (po 15 ploščic iste barve). Ker vsak igralec potrebuje 16 ploščic za igro, morate tako vi kot nasprotnik svojim igralnim ploščicam dodati še eno figuro za kitajsko damo.

V tej različici veljajo vsa pravila običajne dame z naslednjimi spremembami:

Vsak igralec postavi 16 "ploščic" za damo. Igra poteka na vseh 64 poljih igralne plošče. Ploščica se lahko premakne eno polje naprej ali eno polje vstran, diagonalni premiki pa niso dovoljeni v nobenem primeru. Ploščica lahko v istih treh smereh preskoči sosednjo nasprotnikovo ploščico in pristane na praznem polju na drugi strani.

Kralj se lahko premika naprej, nazaj ali vstran, prav tako pa se lahko premakne za več kot eno polje, če so vsa vmesna polja prazna. Kralj tudi preskakuje v istih štirih smereh (ne pozabite, da se kralj lahko premika nazaj). Kralj lahko prečka eno ali več praznih polj, preden preskoči nasprotnikovo ploščico, ko jo preskoči, pa lahko prečka še eno ali več praznih polj na drugi strani. Ko ima igralec na izbiro več zasegov, mora zaseči največje možno število nasprotnikovih ploščic.

29. VOLK IN OVCE

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za damo, 12 temnih ploščic za damo in 1 svetla ploščica.

Igra poteka samo na 32 modrih poljih. En igralec postavi 12 temnih ploščic (ovce) v tri vrste na modra polja, ki so mu najbližja (kot pri dami). Drugi igralec ima eno svetlo ploščico (volka), ki jo postavi na eno od modrih polj po želji v igralcu najbližji vrsti. Igralec s temnimi ploščicami začne igro, nato se igralca izmenjujeta.

Potek igre: Igralec s temnimi ploščicami premakne eno od ovc diagonalno naprej za eno polje (kot običajno ploščico pri dami). Igralec s svetlo ploščico premakne volka za eno polje v kateri koli diagonalni smeri ali skoči v kateri koli diagonalni smeri (kot kralj pri dami). Volk zmaga tako, da se prebije skozi vrste ovac. Ovce zmagajo, če blokirajo volka, da se ne more premakniti, ko je na potezi.

30. LOV

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za backgammon, 24 ploščic za backgammon (po 12 ploščic iste barve).

V tej različici veljajo vsa pravila običajnega backgammona z naslednjimi spremembami: Svetli začne s po 2 ploščicami na vsakem vrhu svojega notranjega polja. Temni začne s po 2 ploščicami na vsakem vrhu svojega zunanega polja. Oba igralca premikata ploščice v smeri urinega kazalca in ploščice prečkajo oba vrhova s številom 1 ter oba vrhova s številom 12, kar pomeni, da je igralna plošča neprekinjena proga. Če igralec vrže podvojeno število, opravi štiri premike, kot običajno, nato pa meče še enkrat. Znova lahko meče tudi za vsako nadaljnje podvojeno število, tudi če ne more uporabiti dela meta. Ko igralec s ploščico pristane na eni sami nasprotnikovi ploščici, jo zbije in izloči iz igre. Zmaga igralec, ki zbije vse nasprotnikove ploščice.

31. BEJZBOL S KOCKAMI

Število igralcev: 2

Oprema: 2 kocki, 8 figur za kitajsko damo (po 4 figure iste barve), list papirja (s shemo bejzbolskega igrišča v obliki kare).
TABELA UDARCEV

Meti kock = Udarci izven igrišča in udarci v polje

2 = Udarci izven igrišča	5 = Izločitve na tleh	8 = Dve bazi	11 = Prekršek
3 = Izločitev v teku	6 = Udarci izven igrišča	9 = Izločitev na tleh	12 = Domači tek
4 = Ena baza	7 = Izločitev v teku	10 = Tri baze	

Pravila igre:

- 1) V tej igri veljajo osnovna pravila bejzbola: Tri izločitve v vsaki menjavi; tek je dosežen, ko igralec prečka domačo ploščo; zmaga tisti, ki ima ob koncu igre največ tekov.
- 2) Najprej vržete kocki, da določite, kateri igralec bo prvi udarjal. Ta igralec postavi figuro za domačo ploščo.
- 3) Vsak igralec ima svojo kocko. Igro začneta tako, da vsak igralec vrže svojo kocko (oziroma "vrže žogico"). Števili pik na obeh kockah se seštejeta (za pomen števil glejte tabelo udarcev). Na primer, če prvi igralec vrže 3, drugi pa 5, to pomeni 8 oziroma dve bazi.
- 4) Igra ima lahko toliko menjav, kot želite.

32. MEHIKA

Število igralcev: 2–4 **Oprema:** 2 kocki (in še 1 dodatna kocka za vsakega igralca za štetje "življenj").

Cilj: Ostati v igri kot zadnji igralec, ko so vsi ostali izpadli zaradi nizkih metov kock.

Potek igre: Vsak igralec postavi dodatno kocko predse na mizo, obrnjeno tako, da število 6 gleda navzgor. Odločite, kdo bo začel; igra se nato nadaljuje v smeri urinega kazalca. Igralec v vsaki potezi vrže dve kocki. Krog se zaključi, ko so vsi igralci že bili na potezi. Igrate več krogov in v vsakem krogu igralec z najnižjim metom izgubi "življenje" – kar pokaže tako, da kocko pred sabo obrne na število, manjše za 1. Vsi igralci torej začnejo s 6 "življenji". Igralec, ki izgubi zadnje življenje, izpade iz igre. Ko je igralec na vrsti, vrže obe kocki na sredini mize. Če ni zadovoljen z metom, lahko vrže še enkrat in nato še tretjič in zadnjič. Če želi igralec vreči še enkrat, mora to storiti z obema kockama – obdržati ene in znova vreči samo druge ni dovoljeno.

Najvišji možni met je "Mehika": 2-1.

Takoj pod "Mehiko" so uvrščeni pari:

6-6 je največji par, 1-1 pa najmanjši.

Nižji met od parov sta različni števili na kockah, kjer vedno odloča večje število in se ga omeni kot prvo: tukaj je najvišja kombinacija 6-5, sledijo pa ji 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 5-4, 5-3 itn., vse do meta 3-1, ki je najnižji možni met.

Ko so vsi igralci vrgli kocki v skladu z zgornjimi pravili, igralec z najnižjim metom izgubi krog in eno "življenje".

Primer: V prvem krogu igralec A vrže 5-4, B vrže 2-2, C vrže 6-1 in D vrže 4-4. Igralec A je vrgel najnižji met in izgubi eno življenje, zato kocko, ki šteje njegova življenja, obrne tako, da je navzgor obrnjeno število 5, in ne več 6. Če dva igralca (ali več) vržeta enak najnižji met, oba izgubita po eno življenje.

Posebno pravilo: Ko je v krogu en ali več igralcev vrgel "Mehiko", poraženec kroga izgubi dve preostali življenji. Igralec, ki izgubi vsa življenja, izpade iz igre. Zmaga seveda zadnji še živeči igralec. Če v igri ostaneta dva igralca, oba s po enim življenjem, in oba izgubita krog, ker sta vrgla enak met, je rezultat "mrtva igra" brez zmagovalca.

33. PET TISOČ

Število igralcev: 2 ali več **Oprema:** 5 kock, list papirja in pisalo.

Zmaga igralec, ki doseže 5000 točk. To stori tako, da meče pet kock in zbira točke. Ko prvi igralec preseže 5000 točk, so vsi ostali igralci še enkrat na potezi, da poskušajo izboljšati rezultat. Zmaga igralec z največ točkami. Točke prinašajo "nagrada števila". To so števila 1 in 5 ter vsi meti treh enakih števil. Poleg tega, met kombinacije 1, 2, 3, 4 in 5, vržene z enim samim metom, šteje kot "Veliki met".

Točke: 1 = 100 točk 5 = 50 točk

Tri enaka števila, vržena z enim metom, prinašajo naslednja števila točk: dvojke = 200, trojke = 300, štirice = 400, petice = 500, šestice = 600, enice = 1000

1, 2, 3, 4 in 5 hkrati = 1500 za "Veliki met". (Običajno lahko mečete še naprej s pravili za "nadaljnje metanje", da zberete še več točk.)

1) Preden lahko začnete z igro in zbirati točke, morate imeti v svoji potezi najmanj 350 točk.

2) Za vsak nadaljnji met morate imeti vsaj eno nagradno število ali kombinacijo, ki jo daste na stran.

3) Če ne vržete nagradnega števila, ampak "smeti", je vaša poteza končana. Igro nadaljuje naslednji igralec.

4) Ko vstopite v igro z metom, vrednim najmanj 350 točk, lahko kadar koli nehate metati in shranite svoje točke.

5) Če rečete "Mečem naprej", lahko znova vržete in dosegate točke, če vseh pet števil na kocki prinaša točke. Če vam uspe doseči točke z vsemi petimi kockami, lahko nadaljujete potezo in "mečete naprej". Tako lahko dosežete več točk, vendar tvegate, da boste vse izgubili, če vržete "smeti".

6) Ko prvi igralec doseže ali preseže 5000 točk, se igra konča, vendar imajo vsi ostali še eno priložnost, da dosežejo točke. Če kateremu od igralcev uspe preseči rezultat, zmaga. Zato pravimo: "Končajte na vrhuncu."

34. IGRA S KOCKAMI: USTREŽLJIVI SOSED

Število igralcev: 2 ali več (najbolje je 6) **Oprema:** 3 kocke in 6 figur za kitajsko damo za vsakega igralca. Igra se začne tako, da vsak igralec izbere število med 1 in 6.

Opomba: Če igra samo 5 igralcev, nihče ne izbere števila 6 in ga ne upoštevate, ko ga kdo vrže. Če igrajo samo 4 igralci, nihče ne izbere števil 5 in 6, prav tako ju ne upoštevate, ko ju kdo vrže. Če igrajo 3 igralci, vsak igralec izbere 2 števili. Če igrajo 2 igralci, vsak igralec izbere 3 števili. Vsak igralec vrže tri kocke, ko je na potezi. Če katera od njih pokaže število katerega od igralcev, lahko ta igralec položi svojo figuro na kup sredi mize. Zmaga igralec, ki prvi položi vse svoje figure na kup.

35. IGRA S KOCKAMI: HAZARDERJI

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki.

Kateri koli igralec lahko začne igro in kot prvi meče kocki. Če več igralcev želi začeti, odločite z metom kocke. Igralec začne tako, da vrže kocki in s tem določi svoje "glavno število", ki je lahko katero koli število med vključno 5 in 9 (to bo morda zahtevalo nekaj ponovitev meta). Ko je določil glavno število, drugi igralci stavijo, ali bo igralec, ki meče, zmagal ali izgubil, ko znova vrže kocki. Če "zadene", zmaga. Zmagovalna števila so naslednja: Če je glavno število 5, zadene 5, če je 6, zadeneta 6 ali 12, če je 7, zadeneta 7 ali 11, če je 8, zadeneta 8 ali 12, in če je 9, zadene 9. Igralec, ki meče, izgubi, če vrže dvojno število 1 ali števili 1 in 2 ali če vrže 11 ali 12 za glavni števili 5 ali 9, 11 za glavni števili 6 ali 8 oziroma 12 za glavno število 7. Vsi ostali meti so igralčeva "priložnost": to pomeni, da ponavlja mete, dokler ne vrže nove priložnosti (v tem primeru zmaga) ali svojega glavnega števila (v tem primeru izgubi). Nato meče kocki naslednji igralec.

36. PET METOV

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 1 kocka.

Igralec petkrat vrže kocko. Če vsaj trikrat vrže liho število, zmaga. Če manj kot trikrat vrže liho število, izgubi.

37. IZLOČITEV SEDMIC

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki, list papirja in pisalo.

Vsak igralec vrže kocki, ko je na potezi. Met kock ponavlja tako dolgo, dokler ne vrže 7. Doseženi rezultat je vsota vseh števil, vrženih pred številom 7. Igralec po vsakem metu pove svoj seštevek in ko vrže 7, se rezultat zabeleži na list papirja. Met dveh istih števil prinese dvojne točke. Na primer: Igralec, ki vrže 4 in 4, kar je v seštevku 8, dobi 16 točk. Zmaga igralec, ki doseže skupni seštevek točk, o katerem se igralci dogovorijo pred začetkom igre, na primer 500 ali 1000 točk.

38. POT V BOSTON

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 3 kocke, pisalo in list papirja.

Vrzite kocke in shranite največje število. Vrzite preostali kocki in spet shranite največje število. Vrzite zadnjo kocko in seštejte vsa tri števila. Zapišite si svoj rezultat. Ko so bili vsi igralci na potezi, se krog zaključí. Zmaga igralec z najvišjim rezultatom po 3 krogih.

39. IGRA S KOCKAMI: OBTIČALI V BLATU

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 5 kock, list papirja in pisalo.

Cilj te igre je doseči najvišji rezultat. Točke zbirate samo pri metih, kjer ni nobenega števila 2 ali 5. Kocka, ki pokaže število 2 ali 5 "obtiči v blatu". Izberite, kateri igralec bo začel igro. Prvi igralec vrže vseh 5 kock: Če z nobeno ne vrže števila 2 ali 5, sešteje števila in si zapomni seštevek. Nato vrže še enkrat. Vsi meti brez števil 2 in 5 se vedno prištejejo trenutnemu igralčevemu skupnemu seštevku. Če igralec vrže število 2 ali 5, ta met ne šteje. Iz igre izloči vse kocke, ki so pokazale 2 ali 5, saj so te kocke "obtičale v blatu". Nato vrže preostale kocke. Igralčeva poteza traja, dokler vseh 5 kock ne obtiči v blatu. Ko se to zgodi, je njegove poteze konec in zabeleži svoj rezultat. Nato je na potezi naslednji igralec. Ko so bili vsi igralci na potezi in so vse njihove kocke obtičale v blatu, se krog igre zaključí. Pred začetkom se dogovorite, koliko krogov boste odigrali (na primer pet), in ko je konec, vsak igralec sešteje svoje rezultate v končni rezultat. Zmaga igralec z najvišjim končnim rezultatom.

40. NIZANJE

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 6 kock, pisalo in list papirja.

Igralci izmenično mečejo kocke in iščejo nize (zaporedja), ki se začnejo s številom 1 (npr. 1-2, 1-2-3 itd.). Vsaka kocka, ki je del niza, prinese pet točk. V posameznem metu je lahko več kot en niz. Zmaga igralec, ki prvi doseže 100 točk.

Primer, met 1:

S 6 kockami smo vrgli števila 1, 4, 2, 1, 3 in 2

Točke prejmemo za naslednja zaporedja:

1, 2 (10 točk)

1, 2, 3, 4 (20 točk)

Z enim metom je torej mogoče doseči največ 30 točk.

Primer, met 2:

S 6 kockami smo vrgli števila 1, 4, 6, 6, 3 in 3

Ni mogoče ustvariti nobenega zaporedja, zato ne prejmemo točk.

41. IGRA S KOCKAMI: 21

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 3 kocke.

Vrzite dve kocki in ju postavite na stran. Seštejte vrženi števili in storite nekaj od navedenega:

Če je seštevek blizu 21, lahko končate potezo in kocki prepustite naslednjemu igralcu. Zapomnite si svoj rezultat. Če seštevek ni blizu 21, vrzite tretjo kocko. Vržete jo lahko kolikokrat želite, da bo vaš skupni seštevek čim bližje številu 21. Vsak met tretje kocke se prišteje skupnemu seštevku.

Izpad iz igre: Če prevečkrat vržete tretjo kocko in seštevek preseže število 21, izpadete iz igre. Igro nadaljuje igralec na vaši levi.

Zmaga igralec, ki doseže rezultat 21 ali mu je najbližje.

42. IGRA S KOCKAMI: ŠTETJE OVAC

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 6 kock.

Pred igro se igralci dogovorijo o stavi. Nato vsak igralec meče kocke tako dolgo, dokler ne vrže vsaj treh istih števil. Vrednosti metov so navedene spodaj, od najvišje do najnižje:

6, 6, 6, 6, 6, 6 (To kombinacijo imenujemo tái min yéung ali "velike ovce")

5, 5, 5, 5, 5, 5

4, 4, 4, 4, 4, 4

3, 3, 3, 3, 3, 3 (Kombinacijo katerih koli drugih šestih enakih števil imenujemo min yéung kung ali "ovni")

2, 2, 2, 2, 2, 2

1, 1, 1, 1, 1, 1

#, #, #, 6, 6, 5 (Tri enaka števila in 6, 6, 5 imenujemo min yéung ná ali "ovce")

#, #, #, x, x, x (Tri enaka števila in tri števila, ki niso 6, 6, 5. Skupni seštevek teh ostalih treh števil določa vrednost meta. Zmaga igralec z največjo vrednostjo meta.)

Vsak met šestih istih števil pomeni takojšnjo zmago v igri brez nadaljnjih metov. Ko igralec vrže tri enaka števila, vrže kocke naslednji igralec in pobere stavni vložek prejšnjega igralca, če doseže večjo vrednost meta, oziroma izgubi svoj vložek, če je vrednost manjša.

43. PREHOD

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki.

Vsak igralec vrže kocko. Začne igralec, ki je vrgel največje število, igralec, ki je vrgel najmanjše število, pa "določi število, ki prinaša točke". Igralec, ki je vrgel najmanjše število, znova vrže kocko in število, ki ga je vrgel, postane število, ki prinaša točke. Vsak igralec v svoji potezi vrže kocki in doseže eno točko za vsak met števila, ki prinaša točke. Zmaga igralec, ki prvi doseže 11 točk.

Različica: Če igralec z obema kockama vrže število, ki prinaša točke, doseže 3 točke namesto 2.

44. BISTROUMNOST

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 5 kock.

Igralci izmenično mečejo kocke in poskušajo narediti najboljšo kombinacijo iz pokra/indijskih kock (spodaj najdete vrednosti metov). To storijo tako, da večkrat vržejo kocke in po vsakem metu vsaj eno kocko postavijo na stran, kar predstavlja končno kombinacijo. Števila 1 (asi) lahko predstavljajo katero koli število. Igro zaplete pravilo, da mora igralec vsakič, ko vrže kocke in vsaj eno postavi na stran, eno od shranjenih kock obrniti na glavo. Kock, ki jih igralec postavi na stran, v svoji potezi ne more več vreči. Ko so bili na vrsti vsi igralci, zmaga igralec z največjo vrednostjo kombinacije. Kombinacije v pokru/indijskih kockah od največje do najmanjše vrednosti

1) Pet enakih števil Največ so vredna števila 6, najmanj števila 2.

2) Štiri enaka števila Največ so vredna števila 6, najmanj števila 2.

3) Full House (tri ena števila in par) 6, 6, 6, 2, 2 je več kot 5, 5, 5, 3, 3.

4) Lestvica (pet zaporednih števil)

5) Tri enaka števila Največ so vredna števila 6, najmanj števila 2.

6) Dva para 6, 6, 3, 3, 5 je več kot 5, 5, 4, 4, 6

7) En par Največ so vredna števila 1, najmanj števila 2.

45. ŠTIRI-ENAINDVAJSET

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 3 kocke.

Prvi igralec lahko dvakrat vrže kocke, če s prvim metom ni zadovoljen. Če je prvi igralec metel samo enkrat, lahko tudi vsi igralci za njim mečejo samo enkrat. Nato vsak igralec v svoji potezi vrže tri kocke in poskuša doseči boljšo kombinacijo. Igralec z najvrednejšim metom na koncu kroga doseže točko. Običajno se igra deset krogov in zmagovalec igre je igralec z največ točkami.

Meti imajo naslednje vrednosti:

4, 2, 1 (vreden dvojno, če je dosežen s prvim metom.)

Tri enaka števila: Največ je vreden met 6, 6, 6, najmanj pa 1, 1, 1.

Kateri koli par in tretje število: Največ je vreden met 6, 6, 5, najmanj pa 1, 1, 2.

Brez ujemanja (vsa tri števila so različna): Največ je vreden met 4, 5, 6, najmanj pa 1, 2, 3.

46. KROŽENJE

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki, list papirja in pisalo.

Igra traja enajst krogov in vsak igralec v svoji potezi meče kocki ter poskuša vreči vse možne seštevke dveh kock, od 2 do 12, po vrsti od najmanjšega do največjega. Če igralec v 1. krogu vrže število 2, doseže 2 točki in to zapiše. V 2. krogu mora vreči število 3 za 3 točke, v 3. krogu število 4 za 4 točke itd. Če mu ne uspe, za ta krog zapiše nič točk. Meče in si zapisuje točke, dokler ne odigra vseh 11 krogov. Kocke nato "krožijo" od enega igralca do drugega in vsak poskuša izpolniti nalogo 11 krogov. Zmaga igralec, ki ima po enajstih krogih največ točk.

47. URNI KAZALEC

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki.

Cilj te igre je po vrsti vreči števila od 1 do 12. Vsak igralec v svoji potezi meče kocki in napreduje v zaporedju, če mu uspe vreči število, ki ga potrebuje. Za števila do 6 šteje število na kateri koli od obeh kock ali vsota obeh števil. Na primer, če igralec potrebuje število 5, bo napredoval, če bo ena od kock pokazala število 5 ali če bosta kocki pokazali 3 in 2 ali 4 in 1. Za števila, večja od 6, je potrebna vsota obeh števil. Ko igralcu ne uspe vreči števila, ki ga meče, je njegove poteze konec. Igralci si morajo zapomniti zadnje število v zaporedju, ki jim ga je uspelo vreči. Zmaga igralec, ki z metom števila 12 prvi konča zaporedje.

48. SEDMICE

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 6 kock, list papirja in pisalo.

Vsak igralec v svoji potezi vrže šest kock in odstrani katero koli kombinacijo števil na kockah, ki jih je mogoče sešteti v sedem. Cilj igre je zbrati čim večje število točk, tako da se sešteje števila na preostalih kockah. Prvi igralec lahko meče največ trikrat, vendar lahko konča svojo potezo po prvem ali drugem metu. Igralci za njim lahko vržejo največ tolikokrat kot prvi igralec. Na primer, prvi igralec vrže 5, 2, 1, 1, 1, 2. Kocki s številoma 5 in 2 sta odstranjeni, igralec pa lahko sprejme število točk z ostalih kock ($1 + 1 + 1 + 2 = 5$), vendar se odloči vreči preostale 4 kocke in poskusi doseči več točk. Z drugim metom vrže 6, 1, 6, 6. Števili 6 in 1 sta odstranjeni, igralec pa s preostalima številoma 6 doseže 12 točk. Lahko bi vrgel še tretjič, vendar s preostalima kockama ne more doseči več kot 12 točk, zato zaključi svojo potezo. Ostali igralci lahko v svoji potezi z največ dvema metoma poskušajo izboljšati rezultat 12.

49. PETDESET

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki, list papirja in pisalo.

Vsak igralec v svoji potezi vrže kocki in doseže točke, ko z obema kockama vrže enako število. Dve števili 6 prineseta 25 točk, dve števili 3 pa izbriseta igralčeve točke in ga vrmeta na ničlo. Vsa dvojna števila, razen 3 ali 6, prinesejo 5 točk. Točke se zapisujejo in zmaga prvi igralec, ki doseže skupni rezultat 50 točk.

50. POMORŠČAK

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 5 kock.

Vsak igralec v svoji potezi vrže kocke. V vsaki potezi ima igralec na voljo tri mete kock ter poskuša vreči in postaviti na stran števila 6 (ladja), 5 (kapitan) in 4 (prvi častnik). Števila 6, 5 in 4 mora vreči v tem vrstnem redu. Na primer, če v prvem metu vrže 6 in 4, ne pa tudi 5, lahko postavi na stran samo število 6, preostale kocke, vključno s številom 4, pa mora vreči znova. Če igralcu v treh metih ne uspe vreči števil 6, 5 in 4, ne doseže točk. Če igralec po treh metih uspe postaviti na stran ladjo, kapitana in prvega častnika, število igralčevih točk predstavlja vsota števil na preostalih dveh kockah (posadka). Če igralec vsa tri števila zaporedja vrže pred zadnjim, tretjim metom, lahko v preostalih potezah vrže zadnji dve kocki (posadka), da poskuša izboljšati svoje število točk. Zmaga igralec z največjim številom točk posadke. Če ima več igralcev enako največje število, vsi igralci krog odigrajo še enkrat.

51. GOLF S KOCKAMI

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 3 kocke, list papirja in pisalo.

Vsak igralec v svoji potezi vrže tri kocke tolikokrat, dokler ne vrže podvojenega števila. Vsak met brez podvojenega števila šteje kot udarec. Met s podvojenim številom šteje kot zadetek v luknjo. Število udarcev, vključno s tistim, s katerim je igralec zadel luknjo, se zapiše za vsakega igralca. Igra se 18 krogov, ki predstavljajo 18 lukenj golfišča, zmaga pa igralec z najmanjšim skupnim številom udarcev na koncu igre.

52. CVETNI LISTI

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 3 kocke, list papirja in pisalo.

Vsak igralec v svoji potezi vrže kocke. Igralci v svoji potezi trikrat vržejo vse tri kocke. Igralec prejme točke za vsak met števil 1, 3 ali 5. Število 1 prinese eno točko, število 3 dve in število 5 štiri točke. Če igralec vrže potrjeno število 2, 4 ali 6, se število njegovih točk v potezi podvoji, met pa ne šteje kot eden od treh metov. Ponoven met potrjenega števila 2, 4 ali 6 prekliche prejšnjega in število točk ni več podvojeno. Igra traja štiri kroge in zapisujejo se rezultati igralcev. Zmaga igralec z največjim številom točk.

53. UMIRAJOČI

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 5 kock, list papirja in pisalo.

Cilj igre je doseči najboljši rezultat. Igralca se izmenjujeta na potezi. Vsak igralec vrže kocke in sešteje vrednosti na njih. Če je katera od kock pokazala 2 ali 5, je ta kocka pred naslednjim metom odstranjena iz igre, rezultat tega meta pa je 0. Igralec lahko nadaljuje s potezo, ampak kocka je zmeraj, ko pokaže 2 ali 5, odstranjena iz igre. Sčasoma bo igralcu ostala samo še ena kocka in ko pokaže 2 ali 5, igralec "umre" in njegova poteza se konča. Nato je na potezi naslednji igralec. Ko so vsi igralci bili na vrsti, seštejejo svoje točke. Zmaga igralec z največ točkami.

54. INDIJSKE KOCKE

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 5 kock.

Igralci poskušajo sestaviti najboljšo kombinacijo, kot pri pokru. Vrednosti kombinacij so v naslednjem vrstnem redu: Pet enakih števil, štiri enaka števila, full house, tri enaka števila, dva para in en par. V tej igri ni številskih lestvic. Največ je vredno število 6, najmanj število 2, števila 1 (asi) pa lahko predstavljajo katero koli število. Odločite, kdo začne, nato se igra nadaljuje v levo. Prvi igralec lahko sestavi svojo kombinacijo z največ tremi meti. Igralec lahko po prvem metu konča potezo ali pa eno ali več kock vrže znova. Nato lahko spet konča potezo ali meče še tretjič. Ostali igralci ne smejo metati večkrat kot prvi igralec v krogu. Igra običajno poteka v dveh krogih, nato pa zmagovalca posameznega kroga odigrata "finalni dvoboj".

55. LAŽNIVEC

Število igralcev: 3 ali več **Oprema:** 5 kock, 5 ploščic za damo za vsakega igralca.

Vsi igralci začnejo s 5 ploščicami. Z metom kocke določijo, kdo začne igro. Začne tisti, ki vrže največ. Prvi igralec vrže vseh 5 kock in jih skrije pred ostalimi igralci. Zelene kocke lahko postavi na stran, ostale pa lahko vrže še enkrat. To lahko stori še enkrat. Po tretjem metu mora igralec povedati svojo kombinacijo. Lahko pove po resnici, lahko pa se zlaže. Vrednosti kombinacij, od najnižje do najvišje, so: Par, 3 enaka števila, niz 5 števil/lestvica, Full House, 4 enaka števila, 5 enakih števil

Igralec, ki je levo od tistega, ki je metal, lahko izjavo sprejme, lahko pa ga obtoži, da laže, in pokazati mora kocke. Če je igralec lagal, mora odvreči eno od svojih ploščic. Če je govoril resnico, pa mora ploščico odvreči igralec, ki ga je obtožil laganja. Nato je na potezi naslednji igralec. Če igralec sprejme izjavo igralca, ki je metal, in ne pogleda kock, ima na voljo tri mete, da sestavi boljšo kombinacijo. Igra se nadaljuje v levo, dokler vsi razen enega ne ostanejo brez ploščic. Ta igralec je zmagovalec igre.

56. ŽOGA ZA KOŠARKO

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki.

Vrzite kocki. Glede na vsoto pik na obeh kockah dosežete naslednje točke:

2 = 3 točke Met iz igre.....	+3 točke	8 = Zadata 2 prosta meta.....	+2 točki
3 = Koraki.....	Izgubljena žoga	9 = Zgrešen met iz skoka.....	Izgubljena žoga
4 = 2 točki Met iz igre.....	+2 točki	10 = 3 točke Met iz igre in prosti met.....	+3 točke
5 = 1 točka Prosti met.....	+1 točka	11 = Prekršek v napadu.....	+3 točke
6 = 2 točki Met iz igre.....	+2 točki	12 = 3 točke Met iz igre.....	Izgubljena žoga
7 = Dvojno vodenje.....	Izgubljena žoga		

Igra se nadaljuje v levo in vsak igralec vrže 2 kocki. Spremljajte svoje število točk.

Zmaga igralec, ki prvi doseže 21 točk.

57. HURA

Število igralcev: 1 ali več

Oprema: 5 kock, list papirja in pisalo.

Izpišite si naslednje možne kombinacije točk s stolpcem z doseženimi točkami za vsakega igralca.

ENICE – ena točka za vsako kocko, ki kaže eno piko

PETICE – pet točk za vsako kocko, ki kaže pet pik

DVOJKE – dve točki za vsako kocko, ki kaže dve piki

ŠESTICE – šest točk za vsako kocko, ki kaže šest pik

TROJKE – tri točke za vsako kocko, ki kaže tri pike

MALA LESTVICA 1-2-3-4-5 je vredna 25 točk

ŠTIRICE – štiri točke za vsako kocko, ki kaže štiri pike

VELIKA LESTVICA 2-3-4-5-6 je vredna 25 točk

FULL HOUSE – tri enaka števila in par, vrednost je enaka skupnemu številu pik. Na primer, kombinacija 3-3-3-2-2 je vredna 13 točk

BIG HOUSE – štiri enaka števila in eno drugačno, vrednost je enaka skupnemu številu pik. Na primer, kombinacija 4-4-4-4-1 je vredna 17 točk

HURA – pet enakih števil je vrednih 50 točk

Vsak igralec v svoji potezi vrže 5 kock in poskuša doseči čim več točk za vsako od 11 kombinacij. Eno ali več kock lahko vrže znova, da izboljša svojo kombinacijo. Po drugem metu pa mora določiti kombinacijo in vnesti število točk v stolpec na listu za točkovanje. Če pozneje v igri izboljša katero od že vnesenih kombinacij, je ne sme popraviti. Če vržena števila ne ustrezajo nobeni kombinaciji, mora za eno od kombinacij vnesti nič točk. Ko so vsi igralci vnesli število točk za vsako od 11 kombinacij, se točke seštejejo. Zmaga igralec z največ točkami.

58. VELIKO-MAJHNO-HULIGAN

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki, list papirja in pisalo.

Igralca se izmenjujeta na potezi. Cilj igre je predvideti svoj met in prvi doseči 24 točk. Ko je igralec na potezi, mora napovedati, kaj bo vrgel. Možnosti so:

• LIHO 3, 5, 7, 9, 11 = 2 točki

• SODO 2, 4, 6, 8, 10, 12 = 2 točki

• VELIKO 7 ali več = 2 točki

• MAJHNO 6 ali manj = 2 točki

• HULIGAN Podvojeno število 6 = 12 točk

Če igralec napačno napove, ne doseže nobene točke.

59. OSTROSTRELEC

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 4 kocke, pisalo in list papirja.

Zmaga igralec, ki prvi doseže 15 točk. Vsak igralec vrže 4 kocke, ko je na potezi. Če igralcu ne uspe vreči (oziroma "ustreliti") števila 6, je njegove poteze konec in na vrsti je igralec na njegovi levi. Če igralec z eno ali več kockami vrže šest, še naprej meče.

Točkovanje: eno število 6 = ena točka; dve števili 6 = tri točke; štiri števila 6 naenkrat = zmaga! Zmaga igralec z največ točkami po štirih krogih.

60. ŽUŽELKA

Število igralcev: 2–4 **Oprema:** 1 kocka, list papirja in pisalo za vsakega igralca.

Eden od igralcev nariše sliko žuželke, na kateri se jasno vidi šest delov – glavo, telo, rep, oči, noge in tipalke – ter vsak del oštevilči. (npr.: glava = 1, telo = 2 itd.)

Cilj igre je postati prvi igralec, ki z metanjem kocke dokonča svojo sliko žuželke. Za zmago je potrebnih 13 točk: 1 glava, 1 telo, 1 rep, 2 očesi, 6 nog, 2 tipalki = 13 točk. Vsak igralec enkrat v potezi vrže kocko. Najprej mora vreči število, s katerim nariše telo. Nato je glede na logiko mogoče dodati naslednje dele telesa: glavo telesu, rep telesu, tipalke glavi, noge telesu itd.

Običajen vrstni red je: 1. telo, 2. glava, 3. tri noge na eni strani itd.

61. ENICE

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 1 kocka, pisalo in list papirja.

Vsak igralec vrže kocko, da se določi vrstni red igre. Vsak igralec enkrat vrže in začne tisti, ki je vrgel najmanjše število. Igralca se izmenjujeta na potezi. Prvi igralec vrže kocko kolikokrat želi. Vsota pik se z vsakim metom sešteva, dokler se igralec ne odloči končati poteze. Zmaga

igralec, ki prvi doseže 100 točk. Če igralec vrže 1, se vse točke, zbrane v potezi, izbrišejo in meče naslednji igralec.

Igra se nadaljuje, dokler eden od igralcev ne doseže 100 točk.

62. PLJUSK

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 2 kocki, list papirja in pisalo za vsakega igralca.

Igralca se izmenjujeta na potezi. Vsak igralec na papir v vrsto napiše števila od 2 do 12, vendar izpusti 7. Prvi igralec vrže kocki in prečrta število, ki je vsota pik na obeh kockah. Kocki meče tako dolgo, dokler ne vrže števila 7 ali števila, ki ga je že prečrta. Nato je na potezi naslednji igralec. Vedno, ko igralec vrže 7, mora na list papirja narisati znak x. Znak x je "pljuski". Ko ima igralec 7 "pljuskov", izpade iz igre. Zmaga igralec, ki prečrta vsa števila, preden dobi sedem "pljuskov".

63. STRAH

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** 3 kocke, list papirja in pisalo.

Igralci se izmenjujejo pri metanju kock. Vsak met se zapiše. Po zaključenem krogu prejme igralec z najboljšim rezultatom črko "S". Igra traja več krogov in po koncu vsakega dobi igralec z najboljšim rezultatom novo črko. Igralci poskušajo dobiti 5 črk in sestaviti besedo S-T-R-A-H. Zmaga prvi igralec, ki mu jo uspe sestaviti.

64. DIRKA PO PREČKAH

Število igralcev: 2–3 **Oprema:** 4 ali 6 kock (2 kocki za vsakega igralca), list papirja in pisalo.

Nekdo naj nariše lestev s 10 prečkami. Vsak igralec prejme dve kocki. Vsak igralec vrže kocki in skupni seštevek pik postane njegovo posebno število. Nato se igra začne. Prvi igralec vrže kocki. Igra se nadaljuje v levo in vsi igralci enkrat v potezi vržejo kocki. Če se met sklada s posebnim številom katerega koli igralca, vključno s tistim, ki je vrgeł kocki, označite, da je igralec na prvi prečki lestve. Če se število na kocki ne sklada z nobenim posebnim številom, se nihče ne povzpne po lestvi. Nato je na potezi naslednji igralec. Kot navedeno zgoraj, označujte igralce na lestvi in njihovo vzpenjanje, ko se meti skladajo. Zmaga igralec, ki prvi doseže 10. prečko.

65. V TEMI

Število igralcev: 1 ali več **Oprema:** Vseh 32 šahovskih figur.

Premešajte vse šahovske figure na kupu sredi mize. Prvi igralec zapre oči. Igralec na njegovi desni pove ime šahovske figure. Na primer: Lahko reče "črna kraljica". Igralec mora s pokritimi očmi tipati in najti to figuro. Če jo najde, jo obdrži. Če figura ni pravilna, jo vrne na kup in na vrsti je naslednji igralec. Vsak igralec v svoji potezi izbere figuro. Ker mora igralec pravilno ugotoviti tako kos kot tudi barvo, se boste pri igri zelo zabavali. Igrajte tako dolgo, da sredi mize ne bo več nobene figure. Igralci nato preštejejo figure, ki so jih našli. Zmaga igralec z največ figurami.

66. TRIJE METI V VRSTO

Število igralcev: 2 **Oprema:** Plošča za tri v vrsto, 18 ploščic za damo (po 9 ploščic iste barve).

Vsak igralec vzame 9 ploščic v isti barvi. Položite igralno ploščo na tla. Igralca naj stojita dober meter od igralne plošče in mečeta ploščice ter poskušata zadeti polje igralne plošče. Če ploščica pade na črto, jo lahko igralec položi v katero koli sosednje polje. Če je v tem polju že nasprotnikova ploščica, jo mora nasprotnik odstraniti. Igralca se izmenjujeta na potezi. Zmaga igralec, ki tri ploščice postavi v navpično, vodoravno ali diagonalno vrsto, ali prvi igralec, ki mu uspe vreči svojih 9 ploščic na vsa polja,

67. KEGLJANJE

Število igralcev: 2–6 **Oprema:** 6 kock, 10 figur za kitajsko damo (vse v isti barvi).

Postavite 10 figur na mizo, kot bi postavili keglje: eno v prvo vrsto, dve v drugo, tri v tretjo in štiri v četrto. Stojte dober meter od "kegljev". Ko ste na potezi, potisnite kocko po mizi in jih poskušajte podreti čim več. Vsi podrti keglji štejejo kot vaš rezultat. Znova postavite keglje in na vrsti za kegljanje je naslednji igralec. Ko so bili na potezi vsi igralci, zmaga igralec z najvišjim rezultatom.

68. RDEČA LUČ, ZELENA LUČ

Število igralcev: 2 ali več **Oprema:** 6 kock, list papirja in pisalo.

To je zabavna igra s kockami za otroke. Eden od igralcev igra "semafor" in se obrne stran od ostalih igralcev. Drugi igralci prvi meče kocke.

Meti kock:

1, 2 in 3 ustrezajo zeleni luči

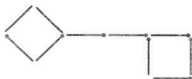
4, 5 in 6 ustrezajo rdeči luči

Prvi igralec vrže vseh 6 kock. Igralec, ki igra semafor, nato reče "rdeča luč" ali "zeleno luč". Preštejte kocke, ki ustrezajo izrečeni barvi. Vsaka ustrežna kocka prinese eno točko. Vsak igralec v svoji potezi trikrat meče, igralec, ki igra semafor, pa za vsak met napove barvo luči. Rezultat prvega igralca se zabeleži in na vrsti za met kock je naslednji igralec. Izberite drugega igralca, ki bo igral semafor. Ko je vsak igralec že metal kocko in igral semafor, se točke seštejejo. Zmaga igralec z največ točkami.

IGRE Z VŽIGALICAMI

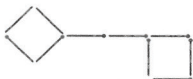
69. Ključ (A)

Premaknite 3 vžigalice tako, da sestavite 1 pravokotnik.



70. Ključ (B)

Premaknite 2 vžigalice tako, da sestavite 1 pravokotnik.



71. Dotik

Postavite 6 vžigalic tako, da se vsaka vžigalica dotika vseh 5 ostalih.



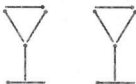
72. Božično drevo

Premaknite 3 vžigalice tako, da sestavite 4 enakostranične trikotnike.



73. Kozarci za vino

Premaknite 6 vžigalic tako, da sestavite hišo namesto kozarcev za vino.



74. Netopir

Premaknite samo 3 vžigalice tako, da bo netopir odletel v drugo smer.



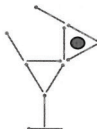
75. Ježek

Premaknite 2 vžigalici in gumb tako, da bo ježek stekel v drugo smer.



76. Ptica

Premaknite 2 vžigalici in gumb tako, da bo ptica gledala v drugo smer.



77. Časovna zmešnjava

Premaknite 2 vžigalici tako, da bodo kazale točno pol petih.



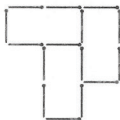
78. Iz štirih kvadratov trije

Premaknite 3 vžigalice tako, da sestavite 3 enako velike kvadrate.



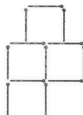
79. Iz 3 pravokotnikov 6 kvadratov

Premaknite 3 vžigalice tako, da 3 pravokotnike spremenite v 6 kvadratov. Ni treba, da so kvadrati enako veliki.



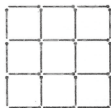
80. Kvadrat v kvadratih

Premaknite 2 vžigalici tako, da sestavite 4 enako velike kvadrate.



81. Šesterokotnik in 8 trikotnikov

Dodajte 3 vžigalice, da sestavite 8 trikotnikov in šesterokotnik. Ni treba, da so vse vžigalice položene plosko na površino. Ni treba, da so vsi trikotniki enako veliki.

**82. Iz 9 kvadratov le še 5**
 Odstranite 4 vžigalice, da bo ostalo le še 5 enako velikih kvadratov.**83. Peterokotnik in 5 trikotnikov**
 Dodajte 3 vžigalice, da sestavite peterokotnik in 5 trikotnikov. Ni treba, da so vse vžigalice položene plosko na površino. Ni treba, da je vseh 5 trikotnikov popolnoma enako velikih.**84. Na glavo obrnjen stolp**

Premaknite 4 vžigalice tako, da stolp obrnete narobe. Oblike in zgradbe stolpa ne spreminjajte.

**85. 2-krat 2 kvadrata**

Premaknite 4 vžigalice tako, da sestavite 8 kvadratov. Ni treba, da so vsi kvadrati enako veliki in da so vžigalice položene plosko na površino.

**86. Iz 6 trikotnikov trije**

Odstranite 3 vžigalice, da ostanejo 3 trikotniki.

**87. Sestavite 4 trikotnike**

Premaknite 4 vžigalice tako, da sestavite 4 enakostranične trikotnike.

**88. Iz 1 velikega 4 majhni**

Premaknite 5 vžigalic, da sestavite 4 enako velike trikotnike.

**89. Kocka (A)**

Odstranite 1 vžigalico in premaknite 4 tako, da sestavite kocko.

**90. Kocka (B)**

Premaknite 3 vžigalice tako, da sestavite kocko.

**91. Združevanje rombov**

Premaknite 4 vžigalice tako, da združite 2 romba v enega.

**92. 3 enakostranični trikotniki**

Premaknite 4 vžigalice tako, da sestavite 3 enakostranične trikotnike.

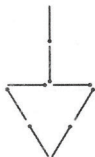


93. Iz štirih dva

Odstranite 2 vžgalici, da sestavite 2 enakostranična trikotnika.

**94. Ločite puščico v dve**

Premaknite 4 vžgalice tako, da sestavite dve puščici.

**95. 3 kvadrati**

Odstranite 2 vžgalice, da sestavite 3 različno velike kvadrate.

**96. Stol**

Premaknite 3 vžgalice tako, da stoječi stol pade.

**97. 2+8**

Dodajte 4 vžgalice, da sestavite 2 kvadrata in 8 trikotnikov.

**98. Kvadratna roža**

Dodajte 4 vžgalice, da sestavite 4 trikotnike in 2 kvadrata. Ni treba, da sta kvadrata enako velika, trikotniki pa morajo biti. Ni treba, da so vse vžgalice položene plosko na površino.

**99. 7 kvadratov**

Premaknite 2 vžgalice tako, da sestavite 7 kvadratov. Ni treba, da so kvadrati enako veliki (prekrivanje in nepovezani konci).

**100. Zvezda trikotnikov**

Premaknite 2 vžgalice tako, da sestavite 6 trikotnikov. Ni treba, da so trikotniki enako veliki, vendar se ne smejo prekrivati.

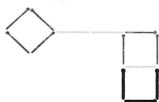
**101. Obračanje osla**

Premaknite 1 vžgalico tako, da obrnete osla.

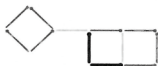


IGRE Z VŽIGALICAMI (REŠITVE)

69. Ključ (A)



70. Ključ (B)



71. Dotik



72. Božično drevo



73. Kozarci za vino



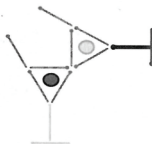
74. Netopir



75. Ježek



76. Ptica



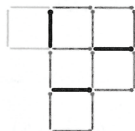
77. Časovna zmešnjava



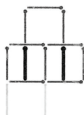
78. Iz štirih kvadratov trije



79. Iz 3 pravokotnikov 6 kvadratov



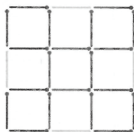
80. Kvadrat v kvadratih



81. Šesterokotnik in 8 trikotnikov



82. Iz 9 kvadratov le še 5



83. Peterokotnik in 5 trikotnikov



84. Na glavo obrnjen stolp

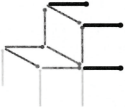


85. 2-krat 2 kvadrata



86. Iz 6 trikotnikov trije



87. Sestavite 4 trikotnike 	88. Iz 1 velikega 4 majhni 	89. Kocka (A) 
90. Kocka (B) 	91. Združevanje rombov 	92. 3 enakostranični trikotniki 
93. Iz štirih dva 	94. Ločite puščico v dve 	95. 3 kvadrati 
96. Stol 	97. 2+8 	98. Kvadratna roža 
99. 7 kvadratov 	100. Zvezda trikotnikov 	101. Obračanje osla 

⚠ OPOZORILO: NEVARNOST ZADUŠITVE – Majhni deli. Ni primerno za otroke, mlajše od treh let.



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, customercare@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com

IRELAND – 1800 992 249

FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com

AUSTRALIA – 1800 316 982, customercare@spinmaster.com

DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com

SCHWEIZ – 0800 561 350 • **ÖSTERREICH** – 0800 297 267

NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com

BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • **LUXEMBOURG** – 800 2 8044

ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com

MÉXICO – 800 9530147, servicio@spinmaster.com

POLSKA – 800080238, poland@spinmaster.com

ČESKÁ REPUBLIKA – 800550530, czechrepublic@spinmaster.com

SLOVENSKO – 0800232800, slovakia@spinmaster.com

MAGYARORSZÁG – 080 100 052, hungary@spinmaster.com

ROMÂNIA – 0800400015, romania@spinmaster.com

РОССИЯ – 88003013822, russia@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM



MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE / HECHO EN CHINA / СДЕЛАНО В КИТАЕ / ÇİN'DE ÜRETİLMİŞTİR

Juguete Importado por: Spin Master México, S.A. de C.V. Av. Insurgentes Sur No.1070 piso 8,
Colonia Insurgentes San Borja Alcaldía Benito Juárez C.P. 03100, Ciudad de México. R.F.C. SMM050627V48

©2022. Spin Master Games logo TM & © Spin Master Ltd. Cardinal TM & © Spin Master, Inc. All rights reserved.

©2022. Le logo Spin Master Games TM et © Spin Master Ltd. Cardinal TM et © Spin Master, Inc. Tous droits réservés.

Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto ON M5V 3M2 Canada

Cardinal, a division of / une division de Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100,
Williamsville, NY 14221

Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, NL

Spin Master Australia Pty Ltd, Suite 101, Level 1, 18-24 Chandos Street, St Leonards, NSW 2065; ☎1800 316 982

Spin Master Toys UK Ltd. Boston House, Boston Drive, Bourne End, Buckinghamshire, SL8 5YS, UK

Импортер: ООО «Спин Мастер РУС», Россия, Москва 117638 Одесская ул. 2, Бизнес-центр «Лотос», башня С,
10 эт. Тел.: 8 800 301 38 22

Изготовитель: Спин Мастер Лтд., 225 Кинг Стрит Вест, Торонто, ОН М5В 3М2 Канада ☎18006228339

Запишите указанные на упаковке адреса и номера телефонов, чтобы у вас была
возможность связаться с нами. Рекомендуется присмотр взрослых.

www.spinmastergames.com

T98377_0174_20139171_GML_IS_R1

