OLULINE TEAVE Eemaldage enne kasutamist kõik pakkematerjalid. Hoidke kasutusjuhendis olevat/olevaid teavet, aadresse ja telefoninumbreid alles edaspidiseks. Toote sisu võib piltidel kujutatust erineda.

SVARĪGA INFORMĀCIJA: pirms lietošanas noņemiet visu iepakojumu. Saglabājiet šos norādījumus, adreses un tālruņa numurus turpmākai atsaucei. Saturs var atšķirties no attēliem.

SVARBI INFORMACIJA: Prieš pradedant naudoti žaidimo rinkinį, nuimkite visas pakavimo medžiagas. Užsirašykite pakuotėje nurodytus adresus ir telefono numerius, kad turėtumėte galimybę susisiekti su mumis. Pakuotės turinys gali skirtis nuo iliustracijų.

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com
IRELAND – 1800 992 249
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@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
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com
WWW.SPINMASTER.COM

TM & © Cardinal Industries Inc., litsentsi andnud Spin Master International, S.A.R.L. Spin Masteri logo on ettevõtte Spin Master Ltd. registreeritud kaubamärk.
TM & © Cardinal Industries Inc., izplatīts saskaņā ar „Spin Master International" licenci, „S.A.R.L. Spin Master" logo ir „Spin Master Ltd." reģistrēta preču zīme.
TM & © Cardinal Industries Inc.", platinama pagal „Spin Master International, S.A.R.L." licenciją.
„Spin Master" yra registruotas „Spin Master Ltd." prekės ženklas.

SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L.,16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG
www.spinmaster.com

VALMISTATUD HIINAS / RAŽOTS ĶĪNĀ / PAGAMINTĀ KINOJE

⚠ Hoiatus! LÄMBUMISOHT – väiksed osad ja nupud.
Ei sobi kasutamiseks alla kolmeaastastele lastele.

⚠ Brīdinājums: NOSMAKŠANAS RISKS – mazas detaļas.
Nav piemērots bērniem, jaunākiem par 3 gadiem.

⚠ Atsargiai! PAVOJUS UŽSPRINGTI –Smulkios detalės ir rutuliukai.
Nerekomenduojama vaikams iki 3 metų.

T98377_0000_20080423_EML_IS_R1 _CGI_APZ 101 Games 30301 EN

101 MÄNGU
101 SPĒLE
101 ŽAIDIMAS

KASUTUSJUHEND
NORĀDĪJUMI
INSTRUKCIJOS

Toote sisu
Viis kahepoolset mängulauda, 60 eri värvi nuppu, 40 tikku, 32 malendit, 32 ümmargust nuppu, kuus täringut, kasutusjuhend.

1-Male
Mängijaid: kaks
Varustus: malelaud, 32 malenuppu, igal mängijal on 16 sama värvi nuppu
Eesmärk: lüüa või suruda nurka vastase kuningas.

Nuppude asetus: igal mängijal on 16 malendit, mis asetatakse malelaua tagumistesse ridadesse järgmiselt. Esimene rida – vanker, ratsu, oda, lipp, kuningas, oda, ratsu, vankerTeine rida – kaheksa etturit.

Malelaual on 64 ruutu nagu kabelaualgi. Veenduge, et malelaud oleks asetatud nii, et kummagi mängija paremale käele jääks valge ruut. NB! Lipp asetatakse alati temaga sama värvi ruudule.

Mängu käik
1. Esimese käigu teeb alati valge.
2. Mängijad käivad kordamööda ühe korra.
3. Kui mängija satub ruudule, kus on ees vastase nupp, siis vahetab ta selle enda oma vastu välja. Mängija ei pea vastase nuppu enda oma vastu vahetama, ent kui ta seda siiski teeb, siis eemaldatakse välja vahetatud nupp malelaualt.
4. Ainult ratsu saab hüpata üle teiste malendite.

Kuningas
Kuningas on kõige tähtsam malend.Ta võib liikuda ühe ruudu korraga igas suunas – edasi, tagasi, mõlemale küljele või diagonaalis. Kuningas võib lüüa kõiki teisi vastase malendeid, kuid teda ennast ei saa lüüa.Ta ei tohi kunagi liikuda vastase tule alla. Tema ja vastase kuninga vahele peab alati jääma vähemalt üks ruut. Mõlemad kuningad jäävad alati mängulauale.
Lipp
Nagu kuningaski, võib ka lipp liikuda edasi, tagasi, mõlemale küljele või diagonaalis ühes suunas.Ta võib liikuda ükskõik mitme välja võrra, kuni tema teele ei jää ette ühtegi teist malendit.Ta võib lüüa vastase malendit, selle malelaualt eemaldada ja asuda vabanenud ruudule.
Vanker
Vanker on kuninga parem käsi.Ta liigub edasi, tagasi või mõlemale küljele (aga mitte diagonaalis) suvalise arvu ruute ühes suunas, kuni tema teele ei jää ette ühtegi teist malendit. Vanker lööb vastase malendit nii, et asub selle asemele. Vankrit kasutatakse ka vangerdamiseks.
Oda
Oda liigub ainult diagonaalis kas edasi või tagasi suvalise arvu ruute ühes suunas, kuni tema teele ei jää ette ühtegi teist malendit. Oda lööb vastase malendeid diagonaalis.
Ratsu
Ratsu liigub väga erilisel moel: edasi ühe ruudu võrra ja seejärel diagonaalis vasakule või paremale või siis kohe diagonaalis vasakule või paremale ja siis ühe ruudu võrra edasi (L-kujuliselt). Ratsu on ainus malend, kes saab teelolevatest malenditest üle hüpata. Ratsu lööb vastase malendeid nagu kõik teisedki malendid. Kui ratsu lahkub oma ruudult, siis satub ta alati vastasvärvilise ruudu peale.
Ettur
Ettur liigub ainult edasi (mitte kunagi tagasi). Esialgsest asetusest võib ta edasi liikuda kas ühe või kahe ruudu võrra. Pärast seda võib ta korraga liikuda vaid ühe ruudu võrra, lüües vastase malendeid diagonaalis nagu odagi. Kui etturil õnnestub jõuda vastase tagaritta, siis võib mängida selle asendada ükskõik millise malendi, välja arvatud kuninga vastu. Mängu lõpuosas muutuvad etturid üha väärtuslikemaks nuppudeks.

Vangerdus
Iga mängija tohib mängu ajal ühe korra vangerdada. Vangerduse sooritamisel liigub kuningas kahe ruudu võrra vasakule või paremale vankri suunas ja vanker asub kuninga kõrval asuvale ruudule. Vangerdusel on aga mitu reeglit:
1. kuningas ei tohi olla tule all;
2. ta ei tohi üle hüpata vastase malendist ega sattuda käigu tulemusena tule alla;
3. kumbki malend ei tohi olla eelnevalt liikunud;
4. ükski malend ei tohi jääda kuninga ja vankri vaheleTIKUMÄNGUD (lahendused)
Tuli: kuningas on tule all, kui teda ründab vastase malend. Kuningat ei ole võimalik mängulaualt eemaldada. Mängija, kes annab vastase kuningale tuld, peab ütlema „tuli". Nüüd on vastasel kolm võimalust.
.

Komplektā iekļauts:
5 divpusēji spēļu laukumi, 60 krāsaini kauliņi, 40 sērkociņi, 32 šaha figūras, 32 apaļi spēļu kauliņi, 6 metamie kauliņi, norādījumi

1- Šahs
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: šaha laukums, 32 šaha figūras, katram spēlētājam 16 figūras vienādā krāsā
Mērķis: pieteikt „matu" vai sagūstīt pretinieka karali.

Sagatavošanās spēlei: katram spēlētājam ir 16 kauliņi, kas šādi sakārtoti katrā laukumā pusē: Pirmā rinda – tornis, zirdziņš, laidnis, dāma, karalis, laidnis, tornis. Otrā rinda – 8 bandinieki.

Šim laukumam ir 64 lauciņi, tāpat kā dambretē. Pārliecinieties, vai katra spēlētāja labajā stūrī ir balts lauciņš. Piebilde: dāma tiek vienmēr novietota uz lauciņa savā krāsā.

Kā spēlēt:
1. Pirmo gājienu vienmēr sāk spēlētājs ar baltajiem kauliņiem.
2. Spēlētāji gājienus izdara pārmaiņus, nevis reizē.
3. Ja spēlētājs nonāk uz aizņemta lauciņa, viņš sagūsta kauliņu, kas atrodas uz šī lauciņa. Spēlētājam nav obligāti jāsagūsta, tomēr viņš var noņemt sagūstīto kauliņu no laukuma, ja to vēlas.
4. Tikai zirdziņš var pārlēkt kauliņiem.

Karalis:
Karalis ir vissvarīgākais kauliņš.Tas drīkst pārvietoties tikai viena lauciņa attālumā jebkurā virzienā – uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem vai pa diagonāli. Karalis var sagūstīt jebkuru neaizsargāto pretinieka lauciņi vai bandinieku, kamēr viņu pašu nevar sagūstīt. Karalis nedrīkst pārvietoties uz lauciņu, kurš ir kāda pretinieka figūras ietekmes zonā. Karalim ir vienmēr jāatrodas vismaz viena lauciņa attālumā no pretinieka Karaļa.Abi karaļi vienmēr atrodas uz laukuma.
Dāma:
Tāpat kā karalis, dāma var kustēties taisnā līnijā uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem vai pa diagonāli. Viņa var virzīties pa neierobežotu skaitu lauciņu, ja vien tās ceļš nav bloķēts ar citām figūrām vai bandinieku. Dāma, protams, var sagūstīt pretinieka figūru vai bandinieku, noņemot to no laukuma un ieņemot tā vietu.
Tornis:
Tornis ir nākamā spēcīgākā figūra pēc dāmas.Tas kustās taisnā līnijā uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem (bet ne pa diagonāli) pa neierobežotu skaitu lauciņu, ja vien tā ceļš nav bloķēts.Tornis sagūsta figūras tāpat kā dāma.Torni sauc arī par rokādi.
Laidnis:
Laidnis kustās tikai taisnā līnijā pa diagonāli uz priekšu vai atpakaļ pa neierobežotu skaitu lauciņu, ja vien tā ceļš nav bloķēts. Laidnis sagūsta figūras pa diagonāli.
Zirdziņš:
Zirdziņš kustās īpašā veidā: vai nu viņš iet vienu lauciņu uz priekšu un tad vienu lauciņu pa diagonāli pa kreisi vai labi vai viņš uzreiz iet vienu lauciņu pa diagonāli pa kreisi vai labi un tad vienu lauciņu uz priekšu (šis gājiens veido „L" formu). Zirdziņš ir vienīgā figūra, kas var pārlēkt citām figūrām.Tomēr zirdziņš sagūsta figūras tāpat kā citas figūras. Kad zirdziņš pārvietojas, viņš vienmēr apstājas uz pretējās krāsas lauciņa.
Bandinieks:
Bandinieks kustas tikai uz priekšu (nekad atpakaļ). Pirmajā gājienā tas var pārvietoties pa vienu vai diviem lauciņiem. Pēc tam bandinieks var pārvietoties tikai pa vienu lauciņu, sagūstot figūras pa diagonāli, tāpat kā laidnis. Kad bandinieks nonāk astotajā lauciņā, spēlētājs var to aizstāt ar jebkuru citu figūru, neskaitot karali. Tuvojoties spēles beigām, bandinieka vērība strauji pieaug.

Rokāde:
Katrs spēlētājs var izdarīt vienu rokādi spēles laikā. Rokāde ir karaļa pārvietošana pa diviem lauciņiem pa labi vai kreisi uz torņa pusi un torņa novietošana lauciņā karaļa otrā pusē. Spēlētājs var izdarīt rokādi, ievērojot šādus ierobežojumus:
1. Karalis nedrīkst būt pieteicis „šahu".
2. Viņš nedrīkst iet pāri lauciņam vai nostāties uz lauciņa, kas ir aizsniedzams kādai pretinieka figūrai.
3. Ne karalis, ne tornis nedrīkst būs iepriekš pārvietots.
4. Tornim un karalim nedrīkst traucēt neviena cita figūra.
Šahs: karalim ir pieteikts šahs, kad tam uzbrūk pretinieka figūra vai bandinieks. Viņa sagūstīšana nav atļauta. Uzbrūkot pretinieka karalim, spēlētājam ir jāsaka „šahs". Nu pretiniekam ir jāizpilda viena no trim iespēja:
.

Sudėtis:
5 dvipusės žaidimo lentos, 60 spalvotų figūrėlių, 40 pagaliukų, 32 šachmatų figūrėlės, 32 apskritos figūrėlės, 6 žaidimo kauliukai, instrukcijos.

1-Šachmatai
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo elementai šachmatų lenta, 32šachmatų figūrėlės, kiekvienam žaidėjui po 16 vienodos spalvos figūrėlių
Žaidimo tikslas: nukirsti priešininko karalių

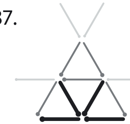
Pradžia: žaidėjai išdėsto po 16 figūrėlių kiekvienas savo lentos pusės gale tokia tvarka: pirmoje eilėje – bokštas, žirgas, rikis, karalienė, karalius, rikis, žirgas, bokštas.Antroje eilėje - 8 pėstininkai.

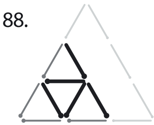
Lentą sudaro 64 kvadratėliai kaip ir šaškių lentą. Baltasis kvadratas turi būti žaidėjo dešinės rankos pusėje. Pastaba: karalienės kvadrato spalva sutampa su jos pačios spalva.

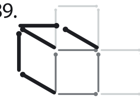
Kaip žaisti:
1. Pirmas ėjimas priklauso baltas figūrėles turinčiam žaidėjui.
2. Žaidėjai ėjimus atlieka paeiliui, kas kartą vienas ėjimas.
3. Jei ėjimo metu žaidėjas atsiduria užimtame kvadrate, jis ten esančią figūrą nukerta. Neprivalu kaskart kirsti, bet, atsidūrus užimtame langelyje, ten buvusi figūrėlė nuo lentos nuimama ir dedama į šalį.
4. Tik žirgas gali peršokti per kitas figūras.

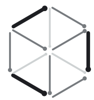
Karalius:
Karalius yra svarbiausioji figūra. Bet kuria kryptimi judėdamas, jis gali pereiti tik į gretimą kvadratą – jis gali judėti pirmyn, Atgal, į šonus ir skersai. Karalius gali nukirsti bet kurią nesaugomą priešininko figūrėlę. Jis pats nėra nukertama figūra.
Jam neprivalu kas sykį judėti į priešininko kontroliuojamą langelį. Karalius turi būti nutolęs nuo priešininko karaliaus bent per vieną laukelį.Abu karaliai žaidimų lentos nepalieka.
Karalienė:Kaip ir karalius, karalienė gali judėti pirmyn, atgal, į šonus ar įstrižai tiesia linija. Ji gali būti perkelta per bet kokį skaičių langelių, žinoma, jei jos kelyje nėra kitos figūrėlės. Ji gali kirsti priešininko figūrėlę, tuomet toji figūrėlė pašalinama iš mūšio lauko, o karalienė įsikuria atlaisvintame langelyje.
Bokštas:
Bokštas pagal galią antras po karalienės, jis juda pirmyn, atgal, arba į šonus (ne įstrižai) per bet kokį skaičių langelių tiesia linija, jei tik tame jo kelyje nepasitaiko kita figūrėlė. Bokštas pereina per bet kokį skaičių langelių, siekdamas nukirsti priešininko figūrą. Bokštas dalyvauja ir rokiruotėje
Rikis:
Rikis juda tik įstrižai tiek pirmyn, tiek ir atgal per bet kokį skaičių langelių tiesia linija, su sąlyga, jog kelias jam nėra užblokuotas. Rikis kerta figūras įstrižai
Žirgas:
Žirgas juda tik jam vienam būdingu būdu: arba pirmyn per vieną langelį ir vieną langelį įstrižai, nesvarbu ar į kairę ar į dešinę, arba išsyk įstrižai į kairįjį ar dešinįjį nuo jo langelį, o tuomet padaro vieną langelį pirmyn (jo judesys tai "L" raidės forma).Tik žirgas gali peršokti per jo kelyje pasitaikiusias figūras.Žirgas kerta kitas figūrėles tokiu pat būdu, kaip ir kitos figūros. Atlikus ėjimą, žirgas atsiduria priešingos spalvos laukelyje.
Pėstininkas:
Pėstininkas juda tik pirmyn (niekada atgal). Pirmą kartą jį galima perkelti tiek per vieną, tiek ir per du langelius.Tačiau visi kiti ėjimai vyksta figūrą perkeliant tik per vieną langelį, o nukertant įstrižai, kaip ir rikio atveju. Pėstininkui atsiradus priešingos pusės paskutiniame kvadrate, jo savininkas gali pasikeisti šią figūrėlę į bet kokią kitą, išskyrus karalių.Žaidimui einant į pabaigą, pėstininkų vertė didėja.

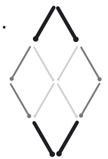
Rokiruotė:
Kiekvienam žaidėjui žaidimo metu suteikiama teisė viena kartą daryti specialų ėjimą - rokiruotę. Rokiruotė – tai karaliaus ėjimas per du kvadratus į kairę ar į dešinę link bokšto, po kurio bokštas pastatomas į kitoje karaliaus pusėje esantį langelį. Rokiruotės negalima daryti, jei:
1. Karaliui paskelbtas šachas.
2. Jį įmanoma perkelti arba dėti tik ant kvadratėlio, kuriame yra priešininko figūra.
3. Karalius arba bokštas jau padarė ėjimą.
4. Tarp karaliaus ir bokšto yra kita figūra.
Šachas: Karaliui skelbiamas šachas, kai jis atakuojamas vienos iš priešininko figūrų. Jo nukirsti negalima
Skelbiantis šachą žaidėjas sako šachas tuo metu, kai atakuoja priešininko karalių. Priešininkui privalu atlikti vieną iš trijų veiksmų:
.

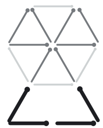
87.


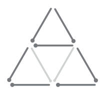
88.


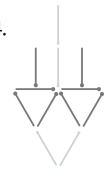
89.


90.


91.


92.


93


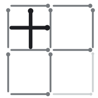
94.


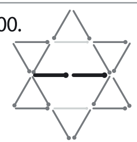
95.

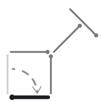
96.

97.

98.

99.


100.


101.


TIKUMÄNGUD (lahendused)
SĒRKOCIŅU SPĒLES (risinājumi)
ŽAIDIMAS DEGTUKŲ PAGALIUKAIS (sprendimai)

69.

70.

71.

72.

73.

74.

75.

76.

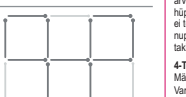
77.

78.

79.

80.

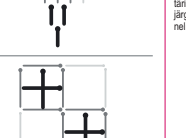
81.



82.

83.

84.



85.

86.

1. Kuningas liigub tule alt välja.
2. Tuld andev nupp lüüakse.
3. Mõni muu nupp asetatakse kuninga ja tuld andva nupu vahele.

Matt: kuninga on lõksu püütud. Kuna mängu eesmärk on vastase kuningas lõksu püüda, siis lõpeb mäng, kui ei saa teha ühtegi kolmest eespool toodud käigust. Sellisel juhul muutub „tuli" „matiks".

Mängu võitmine: võidab mängija, kes matistab vastase kuninga.

2-Kabe

Mängijaid: kaks

Varustus: kabelaud, 24 kabenuppu, igal mängijal on 12 sama värvi nuppu

Mängu eesmärk: võtta ära kõik vastase nupud, hüpates neist üle vabale ruudule, või muuta nad liikumisvõimetuks.

Mängu käik: igal mängijal on 12 ühevärvilist kabenuppu, mis on asetatud esimese kolme rea mustadele ruutudele.

Veenduge, et lähim vasakus nurgas olev ruut oleks must.

Liikuda saab ainult mustadel ruutudel.

Liikuda saab ainult ettepoole diagonaalis vabale ruudule, mitte aga tahapoole ega valgele ruudule. Vastase nupu lõõmiseks peab tema taga olev ruut olema vaba. Hüpake üle vastase nupu vabasse ruutu ja eemaldage äravõetud nupp mängulaualt. Hüpata ei saa üle enda nuppude. Kui üks nupp jõuab vastase lauapoole tagumisse ritta, siis ülendatakse ta „tammeks" ja talle asetatakse peale sama värvi nupp.Tamm võib liikuda diagonaalis ette- VÕI tahapoole.Tammest võivad üle hüpata ja teda lüüa tavalised kabenupud.

Mängu võitmine: võidab mängija, kes võtab ära kõik vastase nupud või muudab nad liikumisvõimetuks.

3-Hiina kabe

Mängijaid: kaks kuni kuus

Varustus: Hiina kabe laud, 60 nuppu, igal mängijal on 10 sama värvi nuppu

Mängu eesmärk: hõivata esimesena otse vastas oleva tähe vastastipp.

Mängu käik: mängijad valivad nuppude värvi ja asetavad seejärel 10 nuppu oma laagrisse. Iga mängija laager on kohe tema ees olev tähetipp. Iga nupp peab liikuma kas kõrvalolevasse auku või hüpates üle teise nupu. Korraga võib teha ainult ühe käigu, välja arvatud hüppe sooritamisel, sest siis võib teha suvalise arvu hüppeid. Hüpata võib nii sirgjooneliselt kui ka siksakiliselt. Nuppe ei tohi kunagi mängulaualt eemaldada. Käima peab kõigi nuppudega, hoolimata sellest, kas mängija tahab vastase käiku takistada. Üle tohih hüpata nii enda kui ka vastase nuppudest.

4-Triktrakk

Mängijaid: kaks

Varustus: triktrakilaud, 30 kabenuppu, kummalgi mängijal on 15 sama värvi nuppu

Mängu eesmärk: eemaldada esimesena oma nupud mängulaualt.

Asetus: vaadake joonist. Igal mängijal on 15 nuppu.

Mängu käik: kumbki mängija veeretab ühte täringut, et välja selgitada, kes käib esimesena. Kõrgema silmade arvu veeretanu alustab, võttes aluseks mõlemad veeretatud silmad. Kui veeretatakse võrde arv silmi, siis lisb uuesti veeretada.

a) Käigud: võimaluse korral tuleb nuppe liigutada mõlema täringu silmade arvu järgi. Ühte ja sama nuppu võib liigutada mõlema silmade arvu järgi, kuid silmade arvu ei tohi kokku liita ja käia ühe käiguna. Kahte nuppu võib liigutada ka ühe viske silmade järgi. Oma nuppe võib sanasse pessa asetada kui paliju tahes. Oma nuppe ei saa liigutada pessa, kus on ees kaks või rohkem vastase nuppu. Küll aga võib neist üle hüpata. Kui mängija ei saa käia, sest ees on vastase nupud, siis läheb mängukord üle vastasele. Kui mängija veeretab sama arvu silmi mõlemal täringul, siis võib ta liigutada nelja nuppu ühe korra silmade arvu järgi, kahte nuppu kaks korda silmade arvu järgi või ühte nuppu neli korda silmade arvu järgi.

1. Karalis ir jāatbrīvo no „šaha" situacijas.
2. Jāsagūsta uzbrūkošā figūra.
3. Starp karali un uzbrūkošo figūru jānovieto kāda cita figūra.

„Šahs" un „mats": tas nozīmē, ka karalis ir nokautsĀ kā spēles mērķis ir saglāstīt pretinieka karali, spēle tiek zaudēta, ja nevar izpildīt nevienu no trim iespējāmTad „šahs" pārvēršanas par „šahu" un „matu".Uzvara: sasniegt „šahu" un „matu".

2- Dambrete

Spēlētāju skaits: 2

Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi, katram spēlētājam 12 kauliņi vienādā krāsā

Spēles mērķis: iegūt visus pretnieku kauliņus, pārlecot tiem pāri uz brīvu lauciņu vai nobloķēt viņa kauliņus tā, lai pretinieks nevarētu veikt gājienu.

Mānga käik: igal mängijal on 12 ühevärvilist kabenuppu, mis on asetatud esimese kolme rea mustadele ruutudele.

Veenduge, et lähim vasakus nurgas olev ruut oleks must.

Liikuda saab ainult mustadel ruutudel.

Liikuda saab ainult ettepoole diagonaalis vabale ruudule, mitte aga tahapoole ega valgele ruudule. Vastase nupu lõõmiseks peab tema taga olev ruut olema vaba. Hüpake üle vastase nupu vabasse ruutu ja eemaldage äravõetud nupp mängulaualt. Hüpata ei saa üle enda nuppude. Kui üks nupp jõuab vastase lauapoole tagumisse ritta, siis ülendatakse ta „tammeks" ja talle asetatakse peale sama värvi nupp.Tamm võib liikuda diagonaalis ette- VÕI tahapoole.Tammest võivad üle hüpata ja teda lüüa tavalised kabenupud.

Mängu võitmine: võidab mängija, kes võtab ära kõik vastase nupud või muudab nad liikumisvõimetuks.

3- Ķīniešu dambrete

Spēlētāju skaits: 2-6

Piederumi: ķīniešu dambretes laukums, 60 kauliņi, katram spēlētājam 10 kauliņi vienādā krāsā

Spēles mērķis: spēlētājā cenšas iegūt kontroli pār zvaigznes punktu, kas atrodas tieši pretī.

Mānga käik: katrs spēlētājs izvēlas kauliņu krāsu un novieto 10 kauliņus caurumos zvaigznes punktā, kas atrodas viņu priekšā. Katru kauliņu pārvieto, novietojot to blakus caurumā vai pārlecot citam kauliņam. Venā gājienā var veikt tikai vienu kustību, ja neskaita iekšanu –šādā gadījumā var veikt neierobežotu skaitu lēcienu. Lēcieni var tikt veikti taisnā līnijā vai zigzaglīnijā. Lecošos kauliņus nenoņem no laukuma. Vēbeidzot visiem spēles kauliņiem ir jābūt pārvietotiem, neskatoties uz to, vai spēlētājs vēlas bloķēt cita spēlētāja gājienu. Spēlētājі ir var lēkt gan ar saviem, gan pretinieka kauliņiem.

4- Bekgemons

Spēlētāju skaits: 2

Piederumi: bekgemona laukums, 30 dambretes kauliņi, katram spēlētājam 15 kauliņi vienādā krāsā

Spēles mērķis: pirmajam noņemt visus spēles kauliņus no laukuma. Sagatavošanās spēlei: skatīt diagrammu. Katram spēlētājam ir piecpadsmit spēles kauliņiĀrējais galdiņŠTumše kauliņiiekšējais galdiņš

Ārējais galdiņŠaišle kauliņiiekšējais galdiņŠĀ spēlēt: katrs spēlētājs met vienu metamo kauliņu, lai noteiktu , kurš veiks pirmo gājienu. Spēlētājs ar augstāko uzmesto vērtību uzsāk spēli, par pirmo gājienu tiks uzskatīts šis kauliņa metiens.

a) Spēles kauliņu pārvietošana: ja iespējams, jāizspēlē abas uzmestās vērtības.Abiem cipariem var tikt izspēlēts viens kauliņš, bet abas vērtības nevar saskaitīt un izspēlēt ka vienu gājienu. Atbilstoši vērtībām uz katra metamā kauliņa var tikt pārvietoti arī divi dažādi kauliņi. Uz viena punkta var tikt novietots neierobežots skaits viena spēlētāja kauliņi. Punkts ar diviem vairāk kauliņiem ir bloķēts, lai arī tam var pārlēkt. Ja spēlētājs nevar veikt gājienu bloķēta punktu dēļ, viņš zaudē gājienu. Ja spēlētājs uzmet divas vienādas vērtības, viņš var pārvietot četrus kauliņus par vienu gājienu, kāds norādīts uz metamā kauliņa, divus kauliņus par diviem gājieniem, kāds norādīts uz metamā kauliņa, vai vienu kauliņu par četriem gājieniem, kāds norādīts uz metamā kauliņa.

1. Pašalinti karalių iš pavojingos vietos.
2. Nukirsti priešininko figūrą, kuria grasinama šachu.
3. Tarp karaliaus ir atakuojančios figūros pastatyti kitą figūrą.Matas:Tas reiškia, jog karalius nukirstas. O Žaidimo tikslas ir yra nukirsti priešininko karalių, jei nė vieno iš minėtų trijų įvykių padaryti neįmanoma, Žaidėjas pralošiaŠachas pavirsta matu. Laimėti reiškia paskelbti matą.

2-Šaškės

Žaidėjų skaičius: 2

Žaidimo elementai:Šaškių lenta, 24šaškės, kiekvienam žaidėjui po 12 vienodos spalvos šaškių.

Žaidimo tikslas: Nukirsti visas priešininko šaškes, peršokant per jas į neužimtą vietą, arba blokuojant jo / jos šaškes taip, kad ėjimas taptų neįmanomas.

Kaip žaisti:Žaidėjas gauna 12 vienodos spalvos šaškių ir išdėsto jas pirmųjų trijų eilių tamsios spalvos kvadratėliuosęsitikinkite, jog kairės rankos pusės kampe arčiausiai nuo jūsų yra juodos spalvos kvadratėlis. Žaidžiama tik tamsios spalvos kvadratėliuose.Ėjimai daromi įstrižai ir į priekį neužimtą langelį; negalima eiti atgal arba pereiti į baltą langelį. Jei norite kirsti priešininko šaškę, priešą ja esantis langelis turi būti tuščias. Peršokate per šaškę neužimtą vietą, tuomet nuimate priešininko šaškę nuo lentos. Per savo šaškę peršokti negalite. Nėnai jūsų šaškei pasiekus priešininko pusės kraštąsi šaškė tampa karaliumi ir yra karūnuojama, ant jos padedant kitą tos pačios spalvos šaškę. Dabar su karaliumi jau galite judėti įstrižai į priekį ARBA ir atgal. Karaliai gali būti paprastųšaškių nukertami ir per juos galima peršokti.

Kaip laimėti: Jums privalu nukirsti visas priešininko šaškes, arba jas užblokuoti, kad ėjimas taptų neįmanomas

3-Kiniškos šaškės

Žaidėjų skaičius: 2-6

Žaidimo elementai: Kiniškųšaškių lenta, 60 rutuliukuŽaidėjas pasiima 10 vienodos spalvos rutuliukų

Žaidėjų uždaugtis: perkelti savo rutuliukus iš savo spalvos rutuliukų plotą į priešingoję pusėje esantį tolimiausią taškų plotą, kurį rodo tolimiausias žvaigždės galas.

Kaip žaisti:Žaidėjai pasirenka savo rutuliukų spalvą, ir tuomet sudeda rutuliukus (10 vienetų) į duobutes savo zonoje. Kiekviena žaidėjo zoną rodo i j ir ja nukreiptas žvaigždės galas. Rutuliukus galima perkelti įšalia esančią laisvą duobutę arba peršokti per kitą rutuliuką. Venu kartu atliekamas tik vienas (1)ėjimas, išskyrus peršokimą, nes peršokimų galima atlikti bet kokį skaičių. Peršokimai gali būti vykdomi tiesia linija arba zigzagais. Rutuliukai nepašalinami nuo žaidimo lentos niekada. Galiausiai visi rutuliukai turi būti perkelti, nepriklausomai nuo to, ar žaidėjas nori blokuoti kito žaidėjo ėjimąŽaidėjai gali peršokti tiek savo, tiek ir kito žaidėjo rutuliukus.

4-Nardai

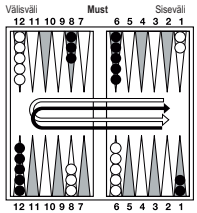
Žaidėjų skaičius: 2

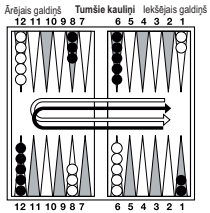
Žaidimo elementai: nardųžaidimo lenta, 30 figūrėlių, kiekvienas žaidėjas pasirenka vienodos spalvos 15 figūrėlių.

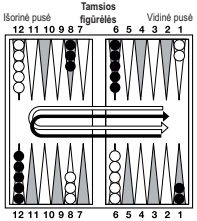
Žaidimo tikslas: tapti pirmuoju žaidėju, nužaidimo lentos nukėlusiu visas savo šaškes.

Didesnį taškų skaičių išmetęs žaidėjas perkelia savo šaškes pagal ant kauliukų rodomus skaičius. Jei išmetami vienodi skaičiai,kauliukas metamas dar kartą.

a) Kaip perkelimas šaškės: Jei įmanoma, pasinaudojama skaičiais ant abiejų kauliukų. Ta pati šaškė gali būti perkeliama pagal abu skaičius, tačiau abu skaičiai negali būti sudedami ir būti vienu ėjimu. Dvi skirtingos šaškės gali būti perkeliamos ir pagal vieno kauliuko skaičius. Žaidėjas turi panaudoti abu iškritusius skaičius (arba visus keturis, jei iškrenta vienodas skaičius), jei tą padaryti įmanoma. Jei panaudoti galima tik vieną skaičių, žaidėjas jį privalo panaudoti. Arba jei galima panaudoti kažkuri vieną skaičių, tačiau ne abu, žaidėjas turi panaudoti didesnįjį. Jei panaudoti negalima nė vieno skaičiaus, žaidėjas praleidžia ėjimą. Jei iškritus vienodiems skaičiams žaidėjas nė vieno iš jų panaudoti negali, jis turi panaudoti tiek skaičių, kiek įmanoma.







b) Vastase nupu löömine: üksikut nuppu ei saa kaitsta ja teda on võimalik lüüa. Kui veeretatud silma arv võimaldab vastase nuppu lüüa, siis saadetakse löödud nupp laua keskel olevale vaheribale. Löödud nupp peab hakkama otsast peale ja teda saab lauale tagasi tuua, asetades ta vastase sisevälja välimisse pessa. Küll aga ei saa ta asuda suletud pesale. Ühe käigukorraga võib lüüa kahte või enam nuppu.
c) Laualt ära korjamine: kui kummalgi mängijatest õnnestub kõik oma nuppe liigutada oma siseväljale, siis võib ta hakata neid laualt ära korjama. Nuppe hakatakse ära korjama veeretatud silmade arvu järgi. Mängija võib oma nuppe liigutada või mängulaualt ära korjata. Kui täringusilmale vastavas pesas ei ole ühtki nuppu, võib liigutada sellele järgneva suurema väärtusega pesas olevat nuppu. Nuppu ei tohi liigutada, kui täringusilmale vastav pesa on vaba ja suurema väärtusega pesas on nupp olemas. Kui ärakorjamise ajal nuppu lüüakse, siis peab ta minema tagasi vaheribale ja sisenema mängu tavareeglite järgi. Ühtegi teist nuppu ei tohi laualt ära korjata enne, kui mängu sisenenud nupp jõuab ümber mängulaua oma siseväljale.

5-Pasjanss
Mängijaid: üks
Varustus: pasjansilaud, 32 kabenuppu
Mängu eesmärk: eemaldada mängulaualt kõik nupud peale ühe, mis peaks jääma mängulaua keskmisesse auku.
Mängu käik: mäng on mõeldud üksi mängimiseks. Mängu alustamiseks asetage kõik nupud mängulauale, jättes keskmise augu vabaks. Nuppudega peab hüppama üle kõrval asuva nupu selle taga olevasse vabasse auku. Nupp, millest üle hüpati, eemaldatakse laualt. Nupud võivad liikuda ainult vertikaal- või horisontaalsuunas, aga mitte kunagi diagonaalis.

6-*Pachisi*
Mängijaid: kaks kuni neli
Varustus: mängulaud, kaks täringut, 16 nuppu, igal mängijal on neli sama värvi nuppu
Mängu eesmärk: toimetada esimesena kõik neli nuppu alguspunktist KOJU.
Mängu käik: iga mängija valib neli sama värvi nuppu ja asetab nad alguspunkti (punase alguspunkt, sinise alguspunkt jne). Mängulaud peab olema asetatud nii, et iga mängija alguspunkt jääks temast paremale. Seejärel veeretab iga mängija täringut ja alustab kõige suurema silmade arvu veeretanud mängija. Seejärel käiakse suunaga päripäeva.
a) Nupu toomine mängulauale: mängija võib nupu mängulauale tuua ainult siis, kui ta veeretab ühe või kahe täringuga kokku viis silma. Iga viie silma veeretamise järel peab mängija ühe nupu lauale tooma.
Kui mõlema täringu silmade arv on viis, siis peab mängija lauale tooma kaks nuppu.
b) Pärast nupu lauale toomist: kui ühe täringuga veeretatakse viis silma ja teisega muu arv silmi, siis tuuakse mängu järgmine nupp (viie silma järgi) ning juba laualolev nupp liigub teise täringu silmade arvu järgi edasi. Kui nupp on mängu toodud, siis võib teda liigutada veeretatud arvu väljade võrra edasi. Kui mängija ei saa liikuda veeretatud kogusilmade järgi, siis võib ta lähtuda ühe täringuga veeretatud silmadest. Mängu ajal ei tohi mängijal olla ühel väljal üle kahe nupu.
c) Kui kõik neli nuppu on lauale toodud: kui mängija veeretab täringutega võrdse arvu silmi, siis võib ta silmade arvu järgi liikuda mis tahes nupuga. Üks nupp võib käia kõigi veeretatud silmade järgi edasi. Teine võimalus on jagada silmade arv kas nelja, kolme või kahega. Iga kord, kui mängija veeretab võrdse arvu silmi, on tal õigus uuesti veeretada.
d) Vastase nupu löömine: kui mängija käigu ajal satub tema nupp (täpse silmade arvu järgi) väljale, kus on ees teise mängija nupp, siis vastase nuppu lüüakse ja saadetakse tagasi alguspunkti. Löödud nuppu peab lauale tooma eespool kirjeldatud reeglite järgi. Mängija, kes lõi vastase nuppu, võib täringut uuesti veeretada või liigutada mõnda oma nuppu 10 välja võrra edasi. Kui nupp on jõudnud kodurajale, siis ei saa teda enam lüüa. Vastased tohivad siseneda ainult oma kodurajale. Kui ühele väljale on sattunud kaks sama värvi nuppu, siis ei või neist mööduda ükski, isegi kolmas sama värvi nupp. Mängija, kelle nupud takistavad möödumist, võib neid seal hoida niikaua, kuni tal on võimalik liigutada mõnda teist oma nuppu. Kui „blokaad" murtakse, ei tohi kaks nuppu koos liikuda – käigu lõppedes peavad nad jõudma eri väljadele. Kui blokaad tekib koduraja esimesele väljale, siis ei saa ükski teine nupp sellest läbi minna.
e) Kodu: koju võib siseneda ainult täpse silmade arvu järgi. Kui mängija viib nupu edukalt KOJU, siis tohib ta mõnda teist nuppu boonusena 10 välja võrra edasi liigutada. Kui boonust ei saa kasutada, siis jääb mängija sellest ilma. Võidab mängija, kes viib esimesena kõik neli nuppu KOJU.

b) Pretinieka kauliņa sišana: viens kauliņš nav aizsargāts, un to var nosist. Ja spēlētāja metamais kauliņš pieļauj pretinieka kauliņa nosišanu, kauliņš tiek novietots uz centra barjeras. Šim kauliņam spēle ir jāsāk no sākuma, to var no jauna iesaistīs spēlē, novietojot uz pretinieka iekšējā galdiņa; to nevar novietot uz bloķēta punkta. Vienā gājienā var nosist divas vai vairākus kauliņus.
c) Novirzīšana: kad spēlētājam izdodas pārvietot visus kauliņus savā iekšējā galdiņā, viņš var sākt tos novirzīt (noņemt kauliņus no laukuma). Spēlētājs var tos noņemt no punktiem, kas atbilst metamo kauliņu vērtībām. Uzmetot vērtību, kas ir augstāka par nosegto punktu, var noņemt kauliņu no nākamā augstākā punkta. Spēles kauliņu nevar noņemt, ja norādītais punkts brīvs un uz punkta ar augstāku vērību atrodas kauliņš. Ja novirzīšanas laikā tiek nosists kauliņš, to jānovieto uz centra barjeras un to jāiesaista spēlē kā jebkuru citu kauliņu. Šim kauliņam ir jāpārvietojas pāri visam spēles laukumam, jānonāk atpakaļ savā iekšējā galdiņā, un tikai tad var atsākt kauliņu noņemšanu no spēles laukuma.

5- Solitaire
Spēlētāju skaits: 1
Piederumi: spēles laukums, 32 dambretes kauliņi
Spēles mērķis: noņemt no spēles laukuma visus spēles kauliņus, izņemot viena spēlētāja kauliņu. Šo kauliņu jāatstāj spēles laukuma centrā.
Kā spēlēt: spēli spēlē viens spēlētājs. Lai uzsāktu spēli, novietojiet visus spēles kauliņus uz spēles laukuma – atstāj centru brīvu. Spēles kauliņus var pārvietot, pārlecot blakus kauliņiem brīvā vietā. Spēles kauliņš, kuram pārlec, tiek noņemts no spēles laukuma. Spēles kauliņus var pārvietot tikai horizontāli vai vertikāli, nekad pa diagonāli.

6- Ludo
Spēlētāju skaits: 2-4
Piederumi: spēles laukums, 2 metamie kauliņi, 16 kauliņi, katram spēlētājam 4 kauliņi vienādā krāsā
Spēles mērķis: pirmajam pārvietot visus četrus spēles kauliņus no sākuma punkta uz MĀJĀM.
Kā spēlēt: katrs spēlētājs izvēlas četrus spēles kauliņus vienā krāsā un novieto sākuma zonā (sarkanā ieeja, zilā ieeja utt.). Spēles laukums jānovieto tā, lai katra spēlētāja „ieeja" atrastos pie viņa labās rokas. Katrs spēlētājs met metamo kauliņu, un spēli uzsāk tas, kurš uzmet augstāko vērtību. Pēc tam spēle turpinās uz kreiso pusi.
a) Lai iesaistītu spēlē kauliņu: spēlētājs var iesaistīt spēlē kauliņu tikai tad, kad ir uzmetis abus metamos kauliņus ar kopsummu pieci vai viens no uzmestajiem kauliņiem ir pieci. Katru reizi, kad tiek uzmests pieci, spēlētājam ir jāiesaista spēlē jauns kauliņš. Ja tiek uzmesti divi kauliņi ar ciparu 5, spēlē jāiesaista divi spēles kauliņi.
b) Pēc spēles kauliņa iesaistīšanas: ja viens metamais kauliņš ir uzmests ar vērtību 5, bet otrs ar citādu, spēlē tiek iesaistīts viens spēles kauliņš (izmantojot 5), un kauliņu, kas jau atrodas uz laukuma, ir jāpārvieto par tik lauciņiem, cik ir otra metamā kauliņa vērtība. Tiklīdz kauliņš ir iesaistīts spēlē, to var pārvietot par tik lauciņiem, kā norāda metamais kauliņš. Spēles laikā uz viena lauciņa nevar atrasties vairāk par diviem spēlētāja kauliņiem.
c) Kad spēlē ir iesaistīti visi (4) kauliņi: ja spēlētājs met metamos kauliņus un iegūst divas vienādas vērtības, spēlētājs var izmantot jebkādu kombināciju, lai kustinātu savus spēles kauliņus par norādīto lauciņu skaitu. Visu kustību skaitu var izmantot viens kauliņš, vai šo skaitu var sadalīt uz 4, 3 vai 2 kauliņiem. Katru reizi, kad spēlētājs uzmet divas vienādas vērtības, viņš var izdarīt vēl vienu gājienu.
d) Pretinieka kauliņa sagūstīšana: ja sava gājiena laikā spēlētāja kauliņš apstājas tieši uz lauciņa, uz kura jau ir pretinieka kauliņš, pretinieka kauliņš tiek „sagūstīts" un nonāk atpakaļ sākuma punktā. Tas ir jāiesaista spēlē, kā norādīts iepriekš. Spēlētājs, kurš veic sagūstīšanu, var vēlreiz mest kauliņu vai pārvietot jebkuru savu (1) spēles kauliņus par desmit lauciņiem uz priekšu. Kad kauliņš atrodas uz tā mājupceļa, to nevar sagūstīt. Neviens spēlētājs nevar pārvietoties pa cita spēlētāja mājupceļu. Ja uz lauciņa stāv divi vienas krāsas kauliņi jebkurā laukuma vietā, neviens spēlētājs nevar tikt tiem garām, neskatoties uz krāsu. Spēlētājs, kura kauliņi bloķē ceļu, var tos tur atstāt tik ilgi, kamēr viņš var pārvietot citus kauliņus. Līdz ko „bloks" tiek pārtraukts, katram spēles kauliņam ir jāpārvietojas atsevišķi; gājiena beigās tiem ir jāatrodas katram uz sava lauciņa. Ja „bloks" tiks nolikts sākuma lauciņš, neviens spēles kauliņš nevarēs uzsākt ceļu.
e) Nokļūšana mājās: uz māju lauciņa var nonākt tikai ar precīzu metamo kauliņu vērtību. Par katru kauliņu, kas nonāk mājās, spēlētājiem tiek piešķirta papildu pārvietošanās par desmit lauciņiem, ko var izmantot tikai vienam kauliņam. Ja nevar tikt izmantota pārvietošanās par desmit lauciņiem, šī iespēja tiek atcelta. Uzvar spēlētājs, kura visi četri spēles kauliņi nonāk mājās pirmie!

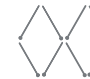
b) Priešininko šaškės kirtimas: Priešininko šaškei atsidūrus lauke, kur yra tik viena šaškė, ji yra nukertama, o šaškė perkeliama ant vadinamosios juostos. Jei žaidėjas ant juostos turi vieną ar daugiau šaškių, jis jas privalo grąžinti į žaidimą, padėdamas priešininko namų lentoje. Vieno žaidimo metu gali būti nukertamos dvi (2) ar daugiau šaškių.
c) Nuėmimas: Kai kuriam nors žaidėjui pavyksta perkelti visas šaškes į namų lentą, jis jas gali pradėti nuiminėti. Žaidėjas gali šias šaškes nuimti iš taškų, kurie atitinka skaičių, gautą metus žaidomo kauliuką. Žaidėjas gali šias šaškes perkelti arba pašalinti iš žaidimų lentos. Šaškę nuimti galima išridenus skaičių, atitinkantį lauką, kuriame šaškė yra. Jei šiame lauke šaškės nėra, žaidėjas turi padaryti ėjimą aukštesnio numerio lauke esančia šaške. Žaidėjas nuimti neprivalo, jei gali atlikti ėjimą. Kad galėtų nuimti, visos žaidėjo šaškės turi būti namų lentoje. Jei nuimant šaškė yra nukertama, prieš tęsdamas nuėmimą žaidėjas turi ją grąžinti į namų lentą.

5-Solitaire
Žaidėjų skaičius: 1
Žaidimo elementai: Solitaire žaidimo lenta, 32 figūrėlės
Žaidimo tikslas: Pašalinti iš žaidimų lentos visas figūrėles, išskyrus vieną figūrėlę. Viena figūrėlė turi likti žaidimo lentos centre.
Kaip žaisti: Šį žaidimą žaidžia vienas žaidėjas. Žaidimo pradžioje visos figūrėlės sudedamos ant žaidimo lentos, o centrinė dalis paliekama neužimta. Ėjimai figūrėlėmis atliekami perkeliant figūrėles arba peršokant per gretimas figūrėles į neužimtą vietą. Peršokusi figūrėlė nuimama nuo žaidimo lentos. Figūrėlės juda tik horizontaliai arba vertikaliai, bet ne įstrižai.

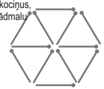
6-Pachisi
Žaidėjų skaičius: 2-4
Žaidimo elementai: Pachisi žaidimo lenta, 2 žaidimo kauliukai, 16 figūrėlių, kiekvienas žaidėjas ima 4 vienodos spalvos figūrėles.
Žaidimo tikslas: tapti pirmuoju žaidėju perkėlusiu (4) figūrėles iš jų įvedimo taškų į NAMŲ zoną. Kaip žaisti: Kiekvienas žaidėjas atsirenka keturias vienodos spalvos figūrėles ir padeda jas į žaidimo pradžios zoną (raudonoji dalis, mėlynoji dalis ir t.t.) žaidimo lenta įtaisoma taip, kad kiekvieno žaidėjo įvedimo zona būtų jiems iš dešinės. Kiekvienas žaidėjas paridena kauliuką, ir daugiau taškų išridenęs žaidėjas pradeda pirmasis. Toliau žaidimas tęsiasi pereinant į kairę. a) Kaip įvedama figūrėlė: žaidėjas gali įvesti tik tuomet, jei iš viso paridenus du kauliukus gaunamas skaičius penki (5), arba jei vienas iš dviejų kauliukų rodo penkis (5). Sulig kiekvienu išmestu penketuku (5), žaidėjas privalo įvesti žaidimo figūrėlę.
Jei iškrenta du kartus po penkis (5), žaidėjas privalo įvesti dvi (2) žaidimo figūrėles.
b) Įvedus vieną figūrėlę: Jei vienas kauliukas rodo penkis (5) o kitas kauliukas kitokį skaičių, įvedama dar viena žaidimo figūrėlė (pasinaudojus 5-iais), o žaidimo figūrėlė jau būdama ant lentos pradeda judėjimą lentoje pagal kito kauliuko rodomus skaičius. Įvedus žaidimo figūrėlę, ji gali būti perkeliama per tiek vietų, kiek rodo skaičius ant kauliuko. Jei žaidėjas negali pasinaudoti kauliuko rodomu skaičiumi, jis gali pasinaudoti skaičiumi, rodomu ant vieno iš jų. Žaidimo metu žaidėjas negali turėti daugiau kaip dvi (2) žaidimo figūrėles, užimančias tą pačią vietą.
c) Kai visos keturios (4) figūrėlės jau įvestos žaidimą: Jei žaidėjas meta kauliuką ir gauna dublį, jis arba ji gali savo žaidimo figūrėles perkelti norima ėjimų kombinacija, kai vietų skaičių nusako kauliuko skaičius. Viena (1) žaidimo figūrėlė gali pasinaudoti visomis vietomis, arba skaičių galima dalinti iš 4, 3, arba 2. Kas sykį žaidėjui išmetus dublį, jam priklauso kitas ėjimas.
d) Priešininko figūrėlės nukirtimas: Jei žaidėjui darant ėjimą, žaidėjo figūrėlė atsiduria kito žaidėjo figūrėlės užimtoje vietoje, toji oponento figūrėlė yra nukertama ir siunčiama atgal į pradinę poziciją kampe. Tuomet ją reikia iš naujo įvesti į žaidimą aukščiau nurodytu būdu. Nukirtęs žaidėjas gali arba mesti kauliuką dar kartą arba perkelti bet kurią vieną (1) savo figūrėlių į dešimt (10) vietų. Kai figūrėlė atsidūrė savo namų kelyje, jos Kirsti negalima. Priešininkui negalima eiti į kokį nors kitą namų kelią, išskyrus jo paties. Jei dvi (2) vienodos spalvos figūrėlės atsidūrė toje pačioje vietoje, nesvarbu, kur toji vieta yra lentoje, pro jas negali praeiti joks žaidėjas, nesvarbu, kokia figūrėlės spalva. Žaidėjas, kurio figūrėlės blokuoja kelią, gali laikyti jas toje vietoje, iki tol, kol bus galima įvykdyti kitą figūrėlės ėjimą. Blokavimą įveikus, dvi (2) figūrėles gali kartu nejudėti, ėjimo pabaigoje jos turi atsirasti skirtingose vietose. Jei blokuotė užima įvedimo vietą, ji neleis jokioms figūrėlėms patekti į taką.e) Judėjimas į namų vietą: į namų vietą galima patekti, jei kauliukas išmetamas tiksliai. Už kiekvieną figūrėlę, pasiekusią NAMUS, žaidėjas gauna premiją - dešimt (10) vietų, kuriomis gali pasinaudoti tik viena (1) figūrėlė. Jei dešimt (10) negali būti panaudota, tuomet ji išimama. Pirmasis žaidėjas gauna visas keturias (4) figūrėles. NAMAI laimi!

90. Kuup (B) / Kubs (B) / Kubas (B)
Liigutage kolme tikku nii, et moodustuks kuup.
Pārvietojiet 3 sērkociņus, lai izveidotu kubu.
Perkelkite 3 pagaliukus ir padarykite kubą.

91. Ühendage rombid / Apvienoti rombi/ Sujungti rombai
Ühendage kaks rombi üheks, liigutades nelja tikku.
Apvienojiet 2 rombus vienā, pārvietojot 4 sērkociņus.
Sujunkite 2 rombus į vieną, perkeldami 4 pagaliukus.

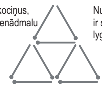


92. Kolm võrdkülgset kolmnurka / 3 vienādmalu trijstūri / 3 Lygiašoniai trikampiai
Liigutage nelja tikku nii, et moodustuks kolm võrdkülgset kolmnurka.
Pārvietojiet 4 sērkociņus, lai izveidotu vienādmalu trijstūrus.



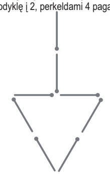
Perkelkite 4 pagaliukus taip, kad būtų 3 Lygiašoniai trikampiai.

93.Neljast kaheks / No četriem divi Nuo 4 iki 2
Eemaldage kaks tikku nii, et moodustuks kaks võrdkülgset kolmnurka.
Noņemiet 2 sērkociņus, lai izveidotu 2 vienādmalu trijstūrus.



Nuimkite 2 pagaliukus ir sudarykite 2 lygiašonius trikampius.

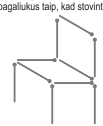
94. Kaks noolt / Izveidojiet no vienas bultas divas Padalinkite rodyklę į 2
Liigutage nelja tikku nii, et noolel oleks kaks otsa.
Iegūsiet divas augšdaļas, pārvietojiet 4 sērkociņus.
Padalinkite rodyklę į 2, perkeldami 4 pagaliukus.



95. Kolm ruutu / 3 kvadrāti / 3 kvadratai
Eemaldage kaks tikku nii, et moodustuks kolm eri suurusega ruutu.
Noņemiet 2 sērkociņus, lai izveidotu 3 dažāda izmēra kvadrātus.

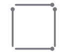
Nuimkite 2 pagaliukus ir padarykite 3 skirtingo dydžio kvadratus.

96. Tool / Krēsls / Kėdė
Liigutage kolme tikku nii, et tool kukuks ümber.
Pārvietojiet 3 sērkociņus, lai izveidotu stāvošu krēslu.
Perkelkite 3 pagaliukus taip, kad stovinti kėdė nugriūtų.

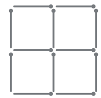


97. 2+8
Lisage neli tikku nii, et moodustuks kaks ruutu ja kaheksa kolmnurka.
Pievienojiet 4 sērkociņus, lai izveidotu 2 kvadrātus un 8 trijstūrus.
Pridėkite 4 pagaliukus prie 2 kvadratų, kad būtų 8 trikampiai.

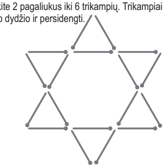
98. Neli ja kaks / Kvadrāts / Rožės kvadratas
Lisage neli tikku nii, et moodustuks neli kolmnurka ja kaks ruutu. Kõik ruudud ei pea olema sama suured, kui kolmnurgad peavad. Kõik tikud ei pea olema tasapinnalised.
Pievainojiet 4 sērkociņus, lai izveidotu 4 trijstūrus un 2 kvadrātus. Kvadrātiem nav jābūt vienāda izmēra, bet trijstūriem gan. Visiem sērkociņiem nav jābūt līdzeniem uz virsmas.
Pridėkite 4 pagaliukus ir padarykite 4 Trikampius ir 2 kvadratus. Kvadratai turi būti skirtingo dydžio, o trikampiai vienodi. Pagaliukai neprivalo gulėti prigludę ant paviršiaus.



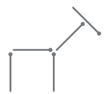
99. Seitse ruutu / 7 kvadrāti / 7 Kvadratai
Lisage kaks tikku nii, et moodustuks seitse ruutu. Kõik ruudud ei pea olema sama suured (ei tohi kattuda ega olla lahtisi otsi).
Pārvietojiet 2 sērkociņus, lai izveidotu 7 kvadrātus. Kvadrātiem nav jābūt vienāda izmēra (nevar būt pārklāšanās vai brīvi gali).
Perkelkite 2 pagaliukus ir sudarykite 7 kvadratus. Kvadratai turi būti skirtingo dydžio (taip pat nedengti vienas kito ir neturėti atvirų kraštinių).



100. Kolmnurgast täht / Trijstūru zvaigzne Trikampė žvaigždė
Lisage kaht tikku nii, et moodustuks kuus kolmnurka. Kõik kolmnurgad ei pea olema sama suured, küll aga ei tohi nad omavahel kattuda.
Pārvietojiet 2 sērkociņus, lai izveidotu 6 trijstūrus. Trijstūriem nav jābūt vienāda izmēra, tomēr tie nevar pārklāties.
Perkelkite 2 pagaliukus iki 6 trikampių. Trikampiai negali būti vienodo dydžio ir persidengti.

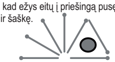


101. Eesel / Ēzeļa pagriešana Pasuk asilą į kitą pusę
Liigutage ühte tikku nii, et eesel pööraks teise suunda.
Pārvietojiet 1 sērkociņu, lai pagrieztu ēzeli.
Perkelkite 1 pagaliuką, kad „asilas" žiūrėtų į kitą pusę.



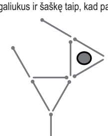
75. Siil / Ezis / Ežys

Paigutage kaks tikku ja nööp nii, et siil hakkaks jooksma teises suunas.
Lieciet ezim skriet citā virzienā, pārvietojiet 2 sērkociņus un pogu.
Padarykite, kad ežys eitų į priešingą pusę, perkeldami 2 pagaliukus ir šaškę.



76. Lind / Putns / Paukštis

Liigutage kahte tikku ja nööpi nii, et lind vaataks teise suunda.
Lieciet putnam skriet citā virzienā, pārvietojiet 2 sērkociņus un pogu.
Perkelkite 2 pagaliukus ir šaškę taip, kad paukštis žiūrėtų į priešingą pusę.

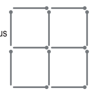


77. Ajamõistatus / Puzzle / Dėlionė laikas

Liigutage kahte tikku nii, et kell oleks 4.30.
Pārvietojiet 2 sērkociņus, lai iegūtu precīzu laiku pāri četriem.
Perkelkite 2 pagaliukus, kad gautumėte tikslų laiką 4.30.

78. Neljast kolm / No 4 trijstūriem 3 / Iš 4 į 3 kvadratus

Paigutage kolm tikku ümber nii, et tekiks kolm sama suurusega ruutu.
Pārvietojiet 3 sērkociņus, lai izveidotu 3 vienādus trijstūrus.

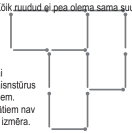


Perkelkite 3 pagaliukus į kitas vietas, kad būtų 3 vienodo dydžio kvadratai.

79. Kolmest ristkülikust kuus ruutu / No 3 taisnstūriem 6 kvadrāti / 3 stačiakampiai į 6 kvadratus

Liigutage kolme tikku nii, et kolmest ristkülikust moodustuks kuus ruutu. Kõik ruudud ei pea olema sama suured.

Pārvietojiet 3 sērkociņus, lai pārsērstu 3 taisnstūrus par 6 kvadrātiem. Visiem kvadrātiem nav jābūt vienāda izmēra.

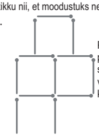


Perkelkite 3 pagaliukus ir gaukite iš 3 stačiakampių 6 kvadratus. Visi stačiakampiai neturi būti vienodo dydžio.

80. Ruut ruudu sees / Kvadrāts kvadrātos Kvadratas kvadrate

Liigutage kahte tikku nii, et moodustuks neli sama suurusega ruutu.

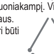
Pārvietojiet 2 sērkociņus, lai izveidotu 4 vienādus kvadrātus.



Perkelkite 2 pagaliukus ir sudarykite 4 vienodo dydžio kvadratus.

81. Kuusnurk ja kaheksa kolmnurka/ Sešstūris un trijstūri Šešiakampis ir 8 trikampiai

Lisage kolm tikku nii, et moodustuks kaheksa kolmnurka ja kuusnurk. Kõik tikud ei pea olema tasapinnalised. Kõik kolmnurgad ei pea olema sama suured.
Pievienojiet 3 sērkociņus, lai izveidotu 8 trijstūrus un seštūri. Visiem sērkociņiem nav jābūt līdzeniem uz virsmas. Visiem trijstūriem nav jābūt vienāda izmēra.
Pridėkite 3 pagaliukus ir sudarykite 8 Trikampius ir aštuoniakampį. Visi pagaliukai neturi lygiai gulėti ant paviršiaus.
Visi trikampiai turi būti skirtingo dydžio.



82. Üheksast ruudust viis ruutu No 9 kvadrātiem 5 Iš 9 kvadratų į 5

Võtke neli tikku ära nii, et alles jääks viis sama suurusega ruutu.
Noņemiet 4 sērkociņus, lai atstātu tikai 5 vienāda izmēra kvadrātus.
Išimkite 4 pagaliukus, kad liktų tik 5 Vienodo dydžio kvadratai.

83. Viisnurk ja viis kolmnurka Piecstūris un 5 trijstūri Penkiakampis ir 5 trikampiai

Lisage kolm tikku nii, et moodustuks viisnurk ja viis kolmnurka. Kõik tikud ei pea olema tasapinnalised. Kõik viis kolmnurka ei pea olema sama suured.

Pievienojiet 3 sērkociņus, lai izveidotu piecstūri un 5 trijstūrus. Visiem sērkociņiem nav jābūt līdzeniem uz grīdas. 5 trijstūriem nav jābūt precīzi vienādiem.

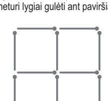
Pridėkite 3 pagaliukus ir sudarykite penkiakampę žvaigždę bei 5 trikampius. Visi pagaliukai neturi lygiai gulėti ant paviršiaus. Visi 5 trikampiai turi būti skirtingo dydžio.

84. Tagurpidi torn / Apgriezts tornis / Bokšto perstatymas

Liigutage nelja tikku nii, et torn oleks tagurpidi.
Torni kuju ja struktuur ei tohi muutuda.
Pārvietojiet 4 sērkociņus, lai apgrieztu torni otrādi.
Torņa formai un struktūrai nav jāmainās.
Perkelkite 4 pagaliukus taip, kad bokštas būtų viršune žemyn. Bokšto forma neturi pasikeisti.

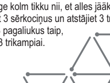
85. 2 × 2 ruut / Kvadrāts 2x2 / Kvadratas 2x2

Lisage kolm tikku nii, et moodustuks kaheksa ruutu. Kõik ruudud peavad olema sama suured ega pea olema tasapinnalised.
Pārvietojiet 4 sērkociņus, lai izveidotu 8 kvadrātus. Visiem kvadrātiem jābūt viena izmēra, bet tiem nav jābūt līdzeniem uz virsmas.
Perkelkite 4 pagaliukus ir sudarykite 8 kvadratus. Visi kvadratai turi būti vienodi ir neturi lygiai gulėti ant paviršiaus.



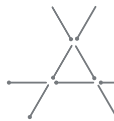
86. Kuuest kolmnurgast kolm No sešiem trijstūriem trīs Iš 6 į 3 trikampius

Eemaldage kolm tikku nii, et alles jääks kolm kolmnurka.
Noņemiet 3 sērkociņus un atstājiet 3 trijstūrus.
Išimkite 3 pagaliukus taip, kad liktų 3 trikampiai.



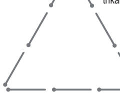
87. Neli kolmnurka / 4 trijstūru izveidošana / 87. Padarykite 4 trikampius

Liigutage nelja tikku nii, et moodustuks neli sama suurt kolmnurka.
Pārvietojiet 4 sērkociņus, lai izveidotu 4 vienādus trijstūrus.
Perkelkite 4 pagaliukus taip, kad būtų 4 vienodi trikampiai.



88. Ühest suurest neljaks väikseks No 1 liela 4 mazi 1 didelis į 4 mažus

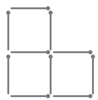
Paigutage viis tikku ümber nii, et moodustuks neli sama suurt kolmnurka.
Pārvietojiet 5 sērkociņus lai iegūtu 4 vienādus trijstūrus.



Perkelkite 5 pagaliukus ir gaukite 4 Vienodo dydžio trikampius.

89. Kuup (A) / Kubs (A) / Kubas (A)

Võtke ära üks ja liigutage nelja tikku nii, et moodustuks kuup.
Noņemiet 1 un pārvietojiet 4, lai izveidotu kubu.
Išimkite 1 ir perkelkite 4 pagaliukus, sudarydami kvadratą.



7-Maod ja redelid
Mängijaid: kaks kuni neli
Varustus: spetsiaalne mängulaud, neli nuppu, igale mängijale üks nupp
Mängijad püüavad tõusta mööda redelit ülespoole ja vältida sattumist maopeaga ruudule. Võidab esimene mängija, kes jõuab täpse viskega ruudule 100.
Iga mängija liigutab oma nuppu veeretatud silmade järgi. Kui nupp satub ruudule, kust algab redel, siis liigub ta ruudule, kuhu ulatub redeli ülemine ots. Kui aga nupp satub maopeaga ruudule, siis libiseb ta allapoole ruudule, kus paikneb mao saba.

8- Trips-traps-trull
Mängijaid: kaks
Varustus: trips-traps-trulli mängulaud, 10 nuppu, igal mängijal on viis sama värvi nuppu
Mängu eesmärk: moodustada esimesena kolmest järjestikust nupust koosnev rida horisontaalsuunas, vertikaalisuunas või diagonaalis.
Mängu käik: kui mängijad on oma nupud valinud, siis võib mäng alata. Mängija, kes käib esimesena, asetab oma nupu vabale ruudule mängulaual. Mängijad käivad kordamööda, kuni mäng lõpeb.

9-Kirbumäng
Mängijaid: kaks
Varustus: spetsiaalne mängulaud, 12 ketast, igal mängijal on kuus sama värvi ketast
Mängijal on viis ketast (ehk kirpu), mida visatakse, ja üks nipsutaja, millega kettaid heita.
Mõlemad mängijad asetavad ühe ketta mängulauast väljapoole, võtavad seejärel nipsutaja pöidla ja nimetissõrme vahele ning nipsavad ketta servale – ketas lendab läbi õhu. Kui ketas maandub esimese viske järel keskmisesse ringi, siis saab mängija 25 punkti. Kui ketas lendab mängulauale, siis saab mängija 5, 10, 15 või 20 punkti olenevalt sellest, millise ringi lähedusse ketas maandub. Mängulaualt välja lennanud ketas punkte ei too. Mängijad nipsutavad kordamööda. Võidab see, kellel on pärast kõigi ketaste nipsutamist kõige rohkem punkte.

10-Äraandmiskabe
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 24 kabenuppu, igal mängijal on 12 sama värvi nuppu
Äraandmiskabe eesmärk on vastupidine hariliku kabe eesmärgile. Selles variandis püüavad mängijad esimesena oma nuppudest lahti saada või sattuda seisu, kus ei ole võimalik teha ühtegi käiku. Käikude reeglid on samad, mis harilikus kabeski, kuid siin üritavad mängijad liigutada oma nuppe vastase teele, sundides teda neid ära võtma. Mängijad peavad võimalusel nupu ära võtma. Nuppe ülendatakse tammeks samade reeglite järgi, kuid mängijad peaksid seda vältima. Arvestades, et tammed peavad samuti võimaluse tekkides nupu ära võtma, siis püüavad nutikamad mängijad luua olukorra, kus tamm peab ära võtma mitu nuppu korraga. Võidab mängi
ja, kes saab esimesena lahti kõigist oma nuppudest või satub seisu, kus ei ole võimalik teha ühtegi käiku.

11-Kõik tammed
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 24 nuppu (12 sama värvi)
Üks kabe variante: selles (laste seas väga populaarses) variandis on kõik nupud juba alguses tammed. Ühtegi nuppu ei ole vaja tammeks ülendada. Võidab mängija, kes lööb kõiki vastase nuppe või paneb nad olukorda, kus ei ole võimalik tegi ühtegi kõiku.

12-Üks ja kaks
Mängijaid: kaks
Varustus: triktrakilaud, 30 nuppu (kummalgi 15 sama värvi nuppu), kaks täringut
Üks triktraki variante: kõik nupud tuuakse mängu vaheribalt samamoodi, nagu uuesti sisenemise korral harilikus triktrakis. Kõik 15 nuppu peab lauale tooma vastase siseväljalt, enne kui ükski nupp tohib hakata liikuda ümber mängulaua. Kui mängija veeretab ühe ja kaks silma, siis võib ta oma nuppe liigutada nagu tavaliselt. Seejärel võib mängija valida ükskõik, millise topeltsilmade arvu ja käia neli korda. Kui ta valis silmade arvuks näiteks 4/4, siis võib ta liigutada nelja nuppu neli korda. Kõik teised reeglid ja punktilugemise kord on samad, mis harilikus triktrakis.

7- Čūskas un kāpnes
Spēlētāju skaits: 2-4
Piederumi: spēles laukums, 4 kauliņi, katram spēlētām 1 kauliņš
Spēlētāji pārvietojas pa laukumu, kāpjot pa kāpnēm un izvairoties no čūskām. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nonāk uz simtā laucina.
Katrs spēlētājs pārvieto savu kauliņu par tik lauciņiem, cik norāda metamais kauliņš. Ja kauliņš apstājas kāpņu apakšā, spēlētājs var pārvietot kauliņu uz kāpņu augšgalu. Ja kauliņš apstājas uz čūskas galvas, kauliņš tiek pabīdīts uz leju uz kauliņu, uz kura ir čūskas aste!

8- Krustiņi-nullītes
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: spēles laukums, 10 dambretes kauliņi, katram spēlētājam 5 kauliņi vienādā krāsā.
Spēles mērķis: pirmajam novietot trīs savus kauliņus vienā rindā – horizontāli, pa diagonāli vai vertikāli.
Kā spēlēt: katrs spēlētājs izvēlas savus spēles kauliņus. Pirmo gājienu veic jaunākais spēlētājs, novietojot kauliņus uz kvadrātveida spēles laukuma. Spēlētāji veic gājienu pārmaiņus, novietojot savus kauliņus tukšajos lauciņos.

9- Blusas
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: spēles laukums, 12 dambretes kauliņi, katram spēlētājam 6 kauliņi vienādā krāsā.
Spēlētāji 5 kauliņus lieto šaušanai, bet vienu kā šāvēju.
Katrs spēlētājs novieto kauliņu ārpus laukuma, tur šāvēju starp īkšķi un rādītājpirkstu un nospiež uz spēles kauliņa malas. Kauliņam jālido gaisā. Ja kauliņš pirmajā reizē piezemējas apļa centrā, spēlētājs iegūst 25 punktus. Ja kauliņš piezemējas uz laukuma, spēlētājs iegūst 5, 10, 15 vai 20 punktus, atkarībā uz kura apļa kauliņš piezemējas. Par kauliņu, kurš piezemējas ārpus laukuma, netiek iegūti punkti. Spēlētāji veic gājienus pārmaiņus. Uzvar spēlētājs ar vairāk punktiem pēc visu kauliņu izšaušanas.

10- Pretējā dambrete
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi, katram spēlētājam 12 kauliņi vienādā krāsā.
Šīs dambretes mērķis ir pretējs parastās dambretes mērķim. Spēlētāji cenšas panākt, ka viņu kauliņus nosit vai nobloķē pirmos. Kauliņi kustas tāpat kā parastajā dambretē, bet šajā gadījumā spēlētāji cenšas kauliņus izlikt pretinieka ceļā, lai viņš tos nosistu. Spēlētājiem jāveic visi iespējamie lēcieni. Karaļi tiek „kronēti" tādā pašā veidā, bet spēlētājiem no tā vajadzētu izvairīties. Tā kā arī karaļiem ir jālec, ja rodas tāda iespēja, pretinieks centīsies radīt situāciju, kad karalis nevar izvairīties no kauliņu sišanas. Uzvar spēlētājs, kuram pirmajam beidzas kauliņi vai kurš nevar izdarīt gājienu.

11- Visi karaļi
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi (12 katrā krāsā)
Dambretes veids. Šajā versijā (kas parasti patīk bērniem) spēles sākumā visi kauliņi ir karaļi. Nav nepieciešams „kronēt" kauliņus. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nosit visus pretinieka kauliņus vai nobloķē visus iespējamos gājienus.

12- Acey-Deucy
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: bekgemona laukums, 30 bekgemona kauliņi (15 katrā krāsā), 2 metamie kauliņi katram spēlētājam
Bekgemona veids. Visi kauliņi no barjeras jāiesaista spēlē tādā pašā veidā, kādā parastajā spēlē kauliņi tiek spēlē iesaistīti no jauna. Visiem 15 kauliņiem jānokļūst uz pretinieka iekšējā galdiņa pirms tiek izdarītas kustības pa laukumu. Ja spēlētājs uzmet 1 un 2 (Acey-Deucy), viņš var pārvietot savu kauliņu parastā veidā. Tad spēlētājs var izvēlēties jebkuru dubultu kombināciju un pārvietoties 4 reizes. Piemēram, ja viņš izvēlas dubultu 4, viņš var veikt 4 gājienus, katru ar 4 punktiem. Citi noteikumi un punktu skaitīšanas veidi ir tādi paši kā bekgemonā.

7- Gyvatės ir kopėčios
Žaidėjų skaičius: 2-4
Žaidimo komplektas: žaidimo Gyvatės ir Kopėčios lenta, 4 figūrėlės. Kiekvienam žaidėjui tenka 1 figūrėlė. Žaidėjai juda lentoje, tikėdamiesi, jog gyvatė jų "nepraris", ir tuo pačiu kopėčiomis kopia aukštyn. Pirmasis žaidėjas, patekęs į kvadratą vienas-šimtas pagal tikslų paskaičiavimą, yra laimėtojas.
Kiekvienas žaidėjas perkelia savo markerį pagal skaičių, gautą paridenus kauliuką. Jei markeris patenka į kopėčių apačioje esantį kvadratą, žaidėjas markerį gali perkelti į kopėčių viršų. Jei markeris patenka ant gyvatės galvos, jis slysta žemyn gyvatės kūnu iki kvadrato, esančio ties jos uodega!

8- Tic Tac Toe
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: žaidimo Tic Tac Toe lenta, 10 figūrėlių.
Kiekvienas žaidėjas ima po 5 vienodos spalvos figūrėles
Žaidimo tikslas: Tapti pirmuoju žaidėju, išdėsčiusiu tris (3) savo figūrėles į vieną eilę – horizontaliai, įstrižai arba vertikaliai.Kaip žaisti: žaidėjams pasirinkus spalvą (figūrėlių spalvą), žaidimą galima pradėti. Pirmasis žaidėjas perkelia savo figūrėlę į neužimtą žaidimų lentos kvadratą. Tuomet žaidėjai paeiliui atlieka ėjimus tol, kol žaidimas baigiasi.

9- Tiddlywinks
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: žaidimo Tiddlywinks lenta, 12 figūrėlių, kiekvienam žaidėjui tenka vienodos spalvos 6 figūrėlės
5 figūrėles žaidėjai naudoja šaudymui, o vieną kaip šaulį.
Kiekvienas žaidėjas padeda figūrėlę šalia lentos, tuomet laiko šaulį tarp nykščio ir rodomojo piršto ir spaudžia į figūrėlės kraštą. Figūrėlė iššauna į orą. Jei žaidėjo figūrėlė iš pirmo karto pataiko į centrinį ratą, žaidėjas gauna 25 taškus. Figūrėlei atsidūrus ant lentos, žaidėjui tenka 5, 10, 15 arba 20 taškų, priklausomai nuo to, kuris žiedas artimiausias figūrėlei. Figūrėlei nepataikius į lentą, taškų negaunama. Žaidėjai šį veiksmą atlieka paeiliui. Kai visos figūrėlės iššautos, laimėtoju skalbiamas daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

10- Atvirkštinės (dovanų) šaškės
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 24 šaškės, kiekvienam žaidėjui tenka po 12 vienodos spalvos šaškių
Atvirkštinių šaškių žaidimo tikslas yra atvirkštinis paprastų šakių atvejui. Šiuo atveju žaidėjai siekia, kad jų šaškės būtų kuo greičiau nukirstos arba blokuojamos. Šaškių ėjimai vyksta tokiu pat būdu, kaip ir paprastų šaškių žaidime, tačiau šiuo atveju žaidėjai stengiasi savo figūrėles pakišti taip, kad jos atsidurtų oponento kelyje, versdami priešininką nukirsti jų figūrėles. Žaidėjams privalu atlikti visus įmanomus peršokimus. Karalius karūnuojamas taip pat, tačiau žaidėjai vengia karaliaus. Iškilus galimybei ir karaliai gali peršokti, todėl galima atlikti daugybinių šuolių, taip neleidžiant priešininkui išvengti karaliaus suformavimo. Laimi pirmasis visas figūrėles praradęs žaidėjas, arba tas, kuris nebegali padaryti jokio ėjimo.

11-Visi karaliai
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 24 šaškės (kiekvienos spalvos po 12)
Tai kita paprastųjų šaškių žaidimo versija.. Šiuo atveju (versiją ypač mėgsta vaikai) visos 12 šaškių yra karaliai nuo pat pradžių. Čia nėra šaškės karūnavimo veiksmo. Laimėtoju skelbiamas žaidėjas, nukirtęs visas priešininko šaškes, arba užblokavęs jų ėjimus.

12-Acey-Deucy
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: Nardų žaidimo lenta, 30 nardų žaidimo figūrėlių (po 15 vienodos spalvos), po 2 žaidimo kauliukus kiekvienam žaidėjui.
Tai kita nardų žaidimo versija. Visos figūrėlės įvedamos iš juostos tuo pačiu būdu, t. y. taip, kaip vyksta pakartotinis įvedimas žaidžiant paprastųjų nardų žaidimą. Visos 15 figūrėlių turi būti įvedamos į priešininko vidinį stalą, dar prieš bet kuriai figūrėlei įsigijus galimybę atlikti ėjimą lentoje. Jei žaidėjas išridena 1 arba 2 (Acey-Deucy), jis savo figūrėlę gali perkelti įprastu būdu. Tuomet žaidėjas gali pasirinkti kokį tik nori dvigubinimą ir atlikti ėjimą 4 kartus. Pavyzdžiui, jei pasirinktas dvigubinimas yra 4, jis gali atlikti 4 ėjimus, kurių kiekvieno vertė yra 4 taškai. Visos kitos taisyklės ir veiksmai tokie patys, kaip ir žaidžiant nardų žaidimą.

13-Diagonaalkabe
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 24 nuppu (12 sama värvi)
Üks huvitavaid hariliku kabe versioone, kus mõlemal mängijal on 12 nuppu neist vasakule jääva kolme rea valgetel ruutudel (kaks, neli ja kuus nuppu) diagonaalselt. Reeglid on samad, mis harilikus kabes, kuid mängitakse valgetel ruutudel. Nuppu saab ülendada ainult siis, kui ta jõuab kummalegi kahest ruudust, mis asub tema algasendi vastas diagonaalsuunas.

14-Diagonaalmale
Mängijaid: kaks
Varustus: malelaud, 32 malenuppu (16 sama värvi nuppu)
Üks male variante: kõik malendid peale etturite liiguvad ja löövad samade reeglite järgi. Mängu mängitakse nurgast nurka. Sellepärast liigub ettur alati ettepoole sama värvi ruutu ja lööb eespool olevat malendit diagonaalis, sattudes teist värvi ruudule. Mängulaua asetus on joonisel:

15-Rebane ja haned
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, üks must ja kaksteist valget kabenuppu
Tore strateegiamäng, mida mängitakse hariliku kabelaua sinistel ruutudel. Ühel mängijal (rebasel) on üks tume nupp. Teisel mängijal on kaksteist nuppu (haned). Haned paigutatakse esimese kolme rea sinistele ruutudele (nagu kabeski) ja rebane asub vastasolevasse tagaritta sinise nurgaruudu peale. Haned liiguvad nagu tavanupud ja rebane nagu tamm, just nagu harilikus kabes. Esimese käigu teeb rebane. Rebane võidab, kui tal õnnestub jõuda hanede lauapoole lõppu. Haned võidavad, kui nad püüavad rebase lõksu või muudavad ta liikumisvõimetuks.

16-Gomoku
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 24 nuppu (12 sama värvi)
Mängitakse harilikul kabelaual, mõlemal mängijal on 12 nuppu. Mängu alguses on laud tühi. Mängijad asetavad kordamööda ühe nupu mis tahes ruudule. Kasutada võib kõiki ruute. Kui kõik nupud on lauale asetatud, siis liigutab mängija oma käigu ajal ükskõik millist nuppu külgmisesse vabasse ruutu. Kui mängijal õnnestub moodustada viiest nupust katkematu rida (vertikaalselt, horisontaalselt või diagonaalis), siis peab ta laualt eemaldama ühe vastase nupu. Võidab mängija, kellel õnnestub esimesena eemaldada kõik vastase nupud.

17-Ratsu retk
Mängijaid: üks
Varustus: malelaud, üks ratsu
Põnevust pakkuv mäng üksikmängijale. Asetage ratsu oma lauapoole paremasse nurka (tumepruun ruut). Mängu eesmärk on liigutada ratsu oma algasetusest täpselt 64 käiguga läbi iga mängulaua ruudu. Abi võib olla mängulaua joonistamisest paberile, millele saab iga ruudu läbimise järel teha risti.

18-Üheksa mehe morris
Mängijaid: kaks
Varustus: mängulaud, üheksa valget ja üheksa pruuni nuppu
Mäng koosneb kolmest osast: (1) kordamööda ühe nupu asetamine mängulauale, (2) nuppude liigutamine ja (3) „hüppamine". Mängijad püüavad asetada kolm oma nuppu mööda mängulaua ühte joont nii, et nad moodustaksid kõrvuti ühe rea.
Seda nimetatakse „veskiks". Kui mängija on moodustanud veski, siis võib ta vastase ühe nupu mängulaualt eemaldada. Kui aga vastase nupp on osa veskist, siis ei tohi teda laualt eemaldada. Mäng jätkub, kuni mõlemad mängijad on kõik üheksa nuppu lauale asetanud.
Nüüd käivad mängijad kordamööda, liigutades oma nupu algasetusest lähimale vabale joonte ristumiskohale. Kui vabale kohale saab liikuda üle vastase nupu hüpates, siis võib mängija seda teha ja vastase nupu eemaldada. Mäng jätkub samamoodi, kuni ühele mängijale jääb alles ainult kaks nuppu. Sellisel juhul on see mängija kaotanud.

13- Diagonālā dambrete
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi (12 katrā krāsā)
Interesants parastās dambretes veids. Vienīgi katrs spēlētājs savus divpadsmit kauliņus novieto tumšajos laucіņos trīs diagonālās rindās savā kreisajā pusē… 2, 4, 6. Noteikumi ir tādi paši kā parastajā dambretē, ja neskaita to, ka spēle notiek uz tumšajiem laucіņiem. Karalis var tikt „kronēts" tikai tad, ja nonāk uz viena no diviem tumšajiem laucіņiem, kas atrodas pa diagonāli pretēji sākotnējai pozīcijai.

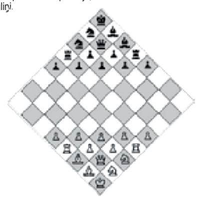
14- Diagonālais šahs
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: šaha laukums, 32 šaha kauliņi (16 katrā krāsā)
Šaha veids. Visas figūras pārvietojas un sagūsta citas figūras tāpat kā parastajā spēlē, ja neskaita bandinieku. Spēle tiek spēlēta no stūra. Tāpēc bandinieks vienmēr pārvietojas uz priekšu uz laucіņu tādā pašā krāsā, bet sagūsta, pārvietojieties pa diagonāli uz pretējās krāsas laucіņu. Laukums tiek iekārtots šādi:

15- Lapsa vistu kūtī
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 1 tumšais un 12 gaišie dambretes kauliņi
Stratēģijas spēle, ko spēlē uz dambretes laukuma zilajiem laucіņiem. Vienam spēlētājam (lapsai) ir tumšais kauliņš. Otram spēlētājam ir divpadsmit kauliņi (vistas). Vistas tiek novietotas uz pirmajām trim zilo kauliņu rindām (kā dambretē), un lapsa tiek novietota stūra laucіņā pretējā laukuma pusē. Vistas pārvietojas kā parasti dambretes kauliņi, bet vista pārvietojas kā karalis. Vista uzsāk gājienu pirmā. Vista uzvar, ja sasniedz „vistu kūts" pēdējo rindu. Vistas uzvar, ja viņas „iesprosto" vai nobloķē vistu.

16- Gomoku
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi (12 katrā krāsā)
Tiek spēlēta uz standarta dambretes laukuma, katram spēlētajam ir 12 kauliņi. Spēles sākumā laukums ir tukšs. Spēlētāji veic pārmaiņus gājienus, novietojot pa vienam kauliņamTiek izmantoti visi laucіņi. Pēc visu kauliņu novietošanas uz laukuma katrs spēlētājs izmanto savu gājienu, lai pārvietotu vienu kauliņu brīvā laucіņā blakus. Kad spēlētājam izdodas novietot piecus kauliņus vienā rindā (vertikāli, horizontāli vai pa diagonāli), viņam jānoņem viens no pretinieka kauliņiem. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais noņem no laukuma visus pretinieka kauliņus.

17- Zirdziņa ceļojums
Spēlētāju skaits: 1
Piederumi: šaha laukums, 1 zirdziņa figūra
Izaicinoša spēle vienam spēlētājam. Novietojiet zirdziņu tālākajā labajā stūrī (tumši brūns laucіņš) savā laukuma pusē. Mērķis ir pārvietot zirdziņu no sākuma pozīcijas un ar tieši 64 gājieniem pieskarties visiem laukuma laucіņiem. Var būt noderīgi izveidot skici uz papīra, lai atzīmētu apmeklētos laucіņus.

18- Dzirnavas ar 9 kauliņiem
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: spēles laukums, 9 tumšie dambretes kauliņi, 9 brūnie dambretes kauliņi
Spēlei ir trīs soļi: (1) kauliņu novietošana uz laukuma, pārmaiņus pa vienam. (2) Kauliņu kustināšana. (3) Lēkšana. Spēlētāji cenšas izveidot taisnu līniju, kas sastāv no trim kauliņiem, uz jebkuras laukuma līnijas. To sauc par „dzirnavām". Ja spēlētājs ir izveidojis „dzirnavas", viņš var noņemt pretinieka kauliņu. Kauliņu, kas ir daļa no dzirnavām, nevar noņemt. Spēle turpinās, līdz visi kauliņi ir novietoti uz laukuma.
Spēlētāji veic gājienus pārmaiņus, pārvietojot savus kauliņus brīvajos blakus krustpunktos. Ja var tikt aizsniegts brīvs laucіņš, pārlecot pretinieka kauliņam, spēlētājs var pārlēkt kauliņam un to sagūstīt. Spēli zaudē spēlētājs, kuram uz laukuma ir atlikuši tikai divi kauliņi.



13-Įstrižinės šaškės
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 24 šaškės (12 jų yra vienodos spalvos)
Tai įdomus paprastųjų šaškių žaidimo variantas, išskyrus tai, kad kiekvienas žaidėjas pastato savo 12 šaškių ant gelsvai rudos spalvos kvadratų trijose įstrižainių eilėse esančių nuo jo į kairę… 2, 4, 6. Taisyklės lieka tokios pačios, kaip ir paprastųjų šaškių žaidimo atveju, išskyrus tai, kad žaidimas vyksta gelsvai rudos spalvos kvadratuose. Karalius karūnuojamas tik tuomet, kai jis pasirodo kuriame nors iš 2 tamsių kvadratų pagal įstrižainę esančių priešingoje pozicijoje jo pradinės padėties atžvilgiu.

14-Įstrižiniai šachmatai
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šachmatų lenta, 32 šachmatų figūrėlės (16 figūrėlių vienodos spalvos
Tai kita šachmatų žaidimo versija. Visos figūrėlės, išskyrus pėstininkus, juda ir kerta įprastu būdu. Žaidimas vyksta iš kampo į kampą. Dėl to pėstininkas visada juda pirmyn tos pačios spalvos kvadratuose, o kerta judėdamas pirmyn įstrižai į skirtingos spalvos vietą. Lentos vaizdas parodytas paveikslėlyje:

15-Lapė vištidėje
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas; šaškių lenta, 1 tamsios spalvos šaškė ir 12 šviesios spalvos šaškių
Smagus strateginio žaidimo pobūdžio žaidimas, žaidžiamas ant paprastos šaškių lentos mėlynųjų kvadratų. Vienas žaidėjas (lapė) turi vieną tamsios spalvos figūrėlę. Kitas žaidėjas turi dvylika figūrėlių (vištų). Vištos dedamos ant pirmųjų trijų mėlynųjų kvadratų eilių (kaip ir žaidžiant šaškėmis), o lapė statoma ant kampinio mėlynojo kvadrato priešingoje lentos pusėje. Vištų ėjimai atliekami kaip ir žaidžiant paprastąsias šaškes, o lapė juda kaip karalius Lapė pirmoji atlieka ėjimą. Žaidimą laimi lapė, jei jai pavyksta pasiekti paskutinę vištidės eilę. Vištos laimi, jei joms pavyksta lapę įvilioti į spąstus arba blokuoti jos ėjimusi.

16-Gomoku
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 24 šaškės (kiekvienos spalvos po 12)
Žaidimas vyksta standartinėje šaškių lentoje, kiekvienas žaidėjas turi po 12 šaškių. Žaidimui prasidedant, lenta yra tuščia. Žaidėjai paeiliui deda po vieną šaškę ant bet kurio kvadrato. Visi kvadratai panaudojami. Visoms figūrėlėms atsidūrus lentoje, kiekvienas žaidėjas paeiliui savo šaškę perkelia į neužimtą gretimą kvadratą. Kai žaidėjui pavyksta pastatyti penketą savų figūrėlių į vieną eilę (vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai), jam privalu pašalinti vieną oponento figūrėlę. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis pašalina visas priešininko figūrėles.

17-Žirgo turas
Žaidėjų skaičius: 1
Žaidimo komplektas: šachmatų lenta, 1 šachmatų žirgo figūrėlė
Žaidimas su nemenu išūkiu, žaidžiama po vieną, paeiliui. Padėkite žirgą į tolimiausią dešinį kampą (tamsiai rudos spalvos kvadratas) savo lentos pusėje. Žaidimo tikslas: perkelti žirgą iš jo pradinės padėties tiksliai per 64 ėjimus, paliečiant kiekvieną vietą lentoje. Padeda, jei žaidėjas pasinaudoja popieriniu lentos eskizu ir jame pasižymi vietą, kurioje atsidūrė.

18-Devynių figūrėlių Morris
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: žaidimo Morris lenta, 9 gelsvai rudos spalvos šaškės, 9 rudos spalvos šaškės.
Žaidimas vyksta per tris etapus: (1) Figūrėlės dedamos ant lentos, paeiliui ir po vieną figūrėlę. (2) Vyksta figūrėlių perkėlimas ir (3) peršokimai. Žaidėjai stengiasi tris savo figūrėles įtaisyti tiesėje pagal vieną lentos liniją. Tas vadinama malūnu. Žaidėjui suformavus malūną, jis gali pašalinti vieną iš oponento figūrėlių nuo lentos. Jei priešininko figūrėlė yra malūno dalimi, ši figūrėlė negali būti nuimama. Žaidimas tęsiasi, kol žaidėjai lentoje įkurdina po 9 figūrėles.
Dabar žaidėjai paeiliui perkelia figūrėlę iš pradinės pozicijos lentoje į gretimą neužimtą susikirtimo tašką. Jei yra peršokimu per priešininko figūrėlę pasiekiama vieta, žaidėjas gali peršokti ir nukirsti tą figūrėlę. Žaidimas tęsiasi tokiu pat būdu tol, kol vienam žaidėjui lieka tik dvi figūrėlės. Šis žaidėjas pralaimi žaidimą.

66-Trips-traps-trulli vise
Mängijaid: kaks
Varustus: trips-traps-trulli mängulaud, 18 nuppu (9 sama värvi)
Iga mängija võtab 10 ühevärvilist nuppu. Asetage mängulaud põrandale. Esimene mängija seisab poole meetri kaugusel mängulauast ja püüab oma nupu visata laua keskele. Kui nupp maandub joone peale, siis võib mängija nupu asetada mis tahes ruudu sisse. Kui vastase nupp on juba selle ruudu sees, siis peab ta selle ruudust eemaldama. Seejärel veeretatakse kordamööda. Võidab mängija, kellel õnnestub esimesena moodustada kolmest järjestikust nupust koosnev rida horisontaalsuunas, vertikaalsuunas või diagonaalis või visata kõik üheksa nuppu kõikidesse ruutudesse.

67-Bowling
Mängijaid: kaks kuni kuus
Varustus: kuus täringut ja 10 Hiina kabe nuppu (kõik ühte värvi)
Asetage 10 nuppu mängulauale nii, nagu asetatakse 10 kurikat bowling'us: esimesse ritta üks, teise ritta kaks, kolmandasse kolm ja neljandasse neli. Seiske „kurikatest" poole meetri kaugusele. Oma mängukorra ajal püüdke täringuga maha saada võimalikult palju kurikaid. Punktisummat arvestatakse maha saadud kurikate järgi.
Kurikad asetatakse nii nagu alguses ja siis on järgmise mängija kord. Kõik veeretavad kordamööda ning võidab mängija, kelle punktisumma on kõige suurem.

68-Valgusfoor
Mängijaid: kaks või enam
Varustus: kuus täringut, paber ja pliiats
See mäng on lõbus ennekõike lastele. Üks mängija valitakse valgusfooriks, kes pöörab teistele selja.
Teine mängija veeretab esimesena täringuid.
Täringuvisked:
1, 2 ja 3 märgivad rohelist tuld
4, 5 ja 6 märgivad punast tuld
Esimene mängija veeretab kõiki kuut täringut. Valgusfooriks valitud mängija ütleb seejärel, kas roheline või punane tuli. Lugege kokku täringud, mis vastasid öeldud värvile. Iga värviga sobiv täring teenib ühe punkti. Valgusfoor ütleb iga kord värvi ja iga mängija veeretab kordamööda korraga kolm korda.
Esimese mängija punktisumma pannakse kirja ja seejärel on järgmise mängija kord veeretada.
Valige keegi teine Valgusfooriks. Kui kõik mängijad on olnud Valgusfoorid ja saanud veeretada, siis liidetakse punktisummad kokku. Võidab mängija, kelle punktisumma on kõige suurem.

66 – „Tic-Tac-Toe" metimas
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: spēles laukums, 18 dambretes kauliņi (9 katrā krāsā)
Katrs spēlētājs paņem 10 kauliņus vienādā krāsā. Spēles laukums jānovieto uz grīdas. Pirmais spēlētājs nostājas vismaz metra attālumā no spēles laukuma un met kauliņu, cenšoties to novietot uz spēles laucіņa. Ja tas nokrīt uz līnijas, spēlētājs var to ievietot jebkurā laucіņā. Ja šajā laucіņā jau atrodas pretinieka kauliņš, pretiniekam ir jāizņem savs kauliņš. Spēlētāji gājienus veic pārmaiņus. Lai uzvarētu, vienā rindā jānovieto 3 kauliņi vai jāievieto visos 9 laucіņus savi kauliņi.

67- Boulings
Spēlētāju skaits: 2-6
Piederumi: 6 metamie kauliņi, 10 ķīniešu dambretes kauliņi (visi vienā krāsā)
Novietojiet spēles kauliņus uz galda tā, kā tiktu izkārtoti boulinga ķegļi: pirmajā rindā viens, otrajā rindā divi, trešajā rindā trīs, ceturtajā rindā četri. Nostājieties vismaz metra attālumā no „ķegļiem". Sava gājienā laikā slidiniet metamo kauliņu pāri galdam, cenšoties apgāzt pēc iespējas vairāk ķegļu. Nogāztie ķegļi tiek pieskaitīti Jūsu rezultātam. Pēc tam ķegļi tiek vēlreiz uzstādīti, un gājienu veic nākamais spēlētājs. Uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

68- Sarkanā gaisma, zaļā gaisma
Spēlētāju skaits: 2-6
Piederumi: 6 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Interesanta spēle bērniem. Viens spēlētājs tēlo luksoforu un pagriež muguru pret spēles zonu. Citi spēlētāji met metamos kauliņus:
Uzmestie kauliņi:
1, 2 un 3 atbilst zaļajai gaismai
4, 5 un 6 atbilst sarkanajai gaismai
Pirmais spēlētājs met visus sešus kauliņus. Luksofors nosauc vai nu zaļo vai sarkano gaismu. Saskaitiet vērtības, kas atbilst nosauktajai krāsai. Katras atbilstības vērtība ir viens punkts. Katrs spēlētājs var gājiena laikā veikt trīs metienus, kamēr luksofors sauc krāsas katra metiena laikā. Kad visi ir bijuši kauliņu metēja un luksofora lomā, tiek saskaitīti punkti. Uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

66-„Tic-Tac-Toe" metimas
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo elementai: „Tic-Tac-Toe" lenta, 18 šaškių (po 9 kiekvienos spalvos)
Kiekvienas žaidėjas pasiima 10 vienos spalvos šaškių. Ant grindų padėkite žaidimo lentą. Pirmasis žaidėjas, stovėdamas 6 pėdu atstumu nuo lentos, meta šaškę bandydamas ją padėti lentos kvadratėlyje. Jei ji nukrenta ant linijos, žaidėjas gali padėti ją į bet kurį kvadratėlį. Jei tame kvadratėlyje jau yra priešininko šaškė, priešininkas turi pašalinti savo šaškę. Žaidėjai žaidžia pamainomis. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis sustato tris savo šaškes vienoje eilėje horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai, arba pirmasis pastato savo 9 šaškes į visus kvadratėlius.

67– Pargriovimas
Žaidėjų skaičius: 2-6
Žaidimo elementai: 6 kauliukai, 10 kinų šaškių, žaidimo figūrėlės (visos vienos spalvos)
Pastatykite 10 žaidimo figūrėlių ant stalo taip, kaip būtų sustatyti 10 boulingo kėglių: vienas pirmojoje eilėje, du antrojoje eilėje, trys trečiojoje eilėje ir keturi ketvirtojoje eilėje. Atsistokite 4 pėdų atstumu nuo figūrėlių. Kai ateina jūsų eilė, meskite kauliuką per stalą bandydami nuversti kiek įmanoma daugiau figūrėlių. Bet kokios nuverstos figūrėlės yra skaičiuojamas kaip rezultatas. Figūrėlės vėl pastatomos, ir kitas žaidėjas meta kauliuką. Kai išmeta visi žaidėjai, laimi tas žaidėjas, kurio rezultatas didžiausias.

68 – Raudona šviesa, žalia šviesa
Žaidėjų skaičius: 2+
Žaidimo elementai: 6 kauliukai, popierius ir rašiklis
Tai smagus kauliukų žaidimas vaikams. Vienas žaidėjas pasirenkamas kaip šviesoforas ir atsisuka nugara į žaidimo sritį. Kitas žaidėjas pirmasis ridena kauliuką.
Kauliuko ridenimas:
1, 2 ir 3 atitinka žalią šviesą
4, 5 ir 6 atitinka raudoną šviesą
Pirmasis žaidėjas ridena visus 6 kauliukus. Šviesoforo žaidėjas tuomet nurodo raudoną arba žalią šviesą. Skaičiuokite kauliuko, kuris atitinka nurodytą spalvą, skaičių. Kiekvienas atitikimas reiškia vieną tašką. Kiekvienas žaidėjas gauna tris ridenimus iš eilės šviesoforo žaidėjui šaukiant spalvą kiekvieno ridenimo metu. Pirmojo žaidėjo rezultatas yra užrašomos, ir tuomet kito žaidėjo eilė ridenti. Pasirinkite kitą žaidėją, kuris bus šviesoforas. Kai visi išmeta kauliuką ir pabūna šviesoforu, rezultatai sudedami. Didžiausią bendrą taškų skaičių turintis žaidėjas laimi žaidimą.

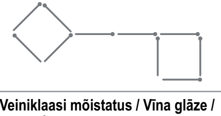
TIKUMÄNGUD / SPĒLES AR SĒRKOCIŅIEM / ŽAIDIMAS DEGTUKŲ PAGALIUKAIS

69. Võti (A) / Atslēga (A) / Raktas (A)

Paigutage kolm tikku nii, et moodustuks üks ristkülik.
Pārvietojiet 3 sērkociņus, lai izveidotu 1 taisnstūri.
Perkelkite 3 pagaliukus taip, kad būtų 1 stačiakampis.

70. Võti (B) / Atslēga (B) / Raktas (B)

Paigutage kaks tikku nii, et moodustuks üks ristkülik.
Pārvietojiet 2 sērkociņus, lai izveidotu 1 taisnstūri.
Perkelkite 2 pagaliukus taip, kad būtų 1 stačiakampis.



71. Kokkupuude / Pieskāriens / Lietimas

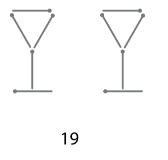
Paigutage kuus tikku nii, et iga tikk puudutaks viit teist tikku.
Novietojiet 6 sērkociņus tā, lai katrs sērkociņš pieskaras pārējiem 5 sērkociņiem.
Perkelkite 6 pagaliukus taip, kad kiekvienas liestų kitus pagaliukus.

72. Kuusepuu / Ziemassvētku egle / Kalėdinė eglutė/

Liigutage kolme tikku nii, et moodustuks neli võrdkülgset kolmnurka.
Pārvietojiet 3 sērkociņus, lai izveidotu četrus vienādmalu trijstūrus.
Perkelkite 3 pagaliukus taip, kad būtų lygiakraščiai trikampiai.

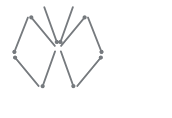
73.Veiniklaasi mõistatus / Vīna glāze / Vyno taurės

Liigutage kuut tikku nii, et veiniklaasidest moodustuks maja.
Pārvietojiet 6 sērkociņus, lai no vīna glāzēm izveidotu māju.
Perkelkite 6 pagaliukus taip, kad būtų namas vietoje vyno taurių.



74. Nahkhiir / Sikspārnis / Šikšnosparnis

Liigutage ainult kolme tikku nii, et nahkhiir lendaks teise suunda.
Pārvietojiet tikai 3 sērkociņus, lai sikspārnis lidotu citā virzienā.
Perkelkite tik 3 pagaliukus taip, kad būtų šikšnosparnis skristų į kitą pusę.



61-Siga
Mängijaid: üks või enam
Varustus: üks täring, paber ja pliiats
Mängijad otsustavad täringut veeretades, kes alustab. Iga mängija veeretab ühe korra ja alustab see, kes viskas kõige vähem silmi. Seejärel veeretatakse kordamööda. Esimene mängija veeretab täringut nii mitu korda, kui soovib. Iga viskega lisatakse oma seisule punkte juurde niikaua, kuni mängija otsustab lõpetada.
Mängu eesmärk on saada esimesena 100 punkti. Kui mängija veeretab ühe, siis kaotab mängija kõik selle mängukorra ajal veeretatud punktid ja viskamisõigus läheb järgmisele. Mäng jätkub, kuni üks mängijatest jõuab 100 punktini.

62-Plärts
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kaks täringut, paber ja pliiats igale mängijale
Seejärel veeretatakse kordamööda. Iga mängija kirjutab paberile järjest numbrid ühest kaheteistkümneni, jättes aga välja number seitsme. Esimene mängija veeretab täringuid ja kriipsutab läbi selle numbri, mis kahe täringuga veeretati. Ta jätkab veeretamist niikaua, kuni tuleb number seitse või number, mis on juba läbi kriipsutatud. Nüüd on järgmise mängija kord. Iga kord, kui mängija veeretab number seitsme, peab ta paberile märkima risti. Rist ongi „plärts". Kui mängija veeretab number seitsme, siis on ta mängust väljas. Võidab mängija, kel õnnestub läbi kriipsutada kõik numbrid, enne kui tuleb seitse „plärtsu".

63-Kummitus
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kolm täringut, paber ja pliiats
Mängijad veeretavad kordamööda täringuid. Iga visatud silmade arv pannakse kirja. Pärast vooru lõppu teenib kõige suurema punktisummaga mängija K-tähe. Mäng jätkub ja suurima punktisummaga mängijad teenivad tähti juurde. Mängu eesmärk on kokku saada kaheksatäheline sõna K-U-M-M-I-T-U-S.

64-Redeliralli
Mängijaid: kaks kuni kolm
Varustus: neli või kuus täringut (igaühele kaks), paber ja pliiats
Üks mängijatest joonistab 10 pulgaga redeli. Igale mängijale antakse kaks täringut. Igaüks veeretab kahte täringut ja silmade summast saab mängija erinumber.
Nüüd võib mäng alata. Esimene mängija veeretab täringuid. Mäng jätkub päripäeva ja iga mängija veeretab mõlemat täringut ühe korra. Kui visatakse kellegi (sh viskaja enda) erinumber, siis kirjutatakse tema initsiaalid redeli esimese pulga peale. Kui ei visata ühtegi erinumbrit, siis ei pääse keegi redelipulgale. Nüüd on järgmise mängija kord veeretada. Märkige samamoodi mängija initsiaalid redelile ja liikuge veeretatud silmade järgi ülespoole. Võidab mängija, kellel õnnestub esimesena jõuda 10. pulgale.

65-Pimesikk
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kõik 32 malenuppu
Asetage kõik malenupud mängulaua keskele ja segage need läbi. Esimene mängija paneb silmad kinni. Temast paremal olev mängija ütleb ühe malenupu nime. Näide: mängija ütleb: „Pruun lipp." Mängija, kelle silmad on kinni, peab nüüd selle malenupu kombates üles leidma. Kui see tal õnnestub, siis jääb nupp tema kätte. Kui ta aga ei leia seda nuppu, siis paneb ta nupu kuhja tagasi ja mängujärg läheb teisele mängijale. Igaüks valib kordamööda ühe malenupu. Kuna mängija peab alati üles leidma õiget värvi õige nupu, siis võib valesti arvamine palju lõbu pakkuda. Mäng jätkub, kuni mängulaua keskel ei ole enam ühtegi nuppu. Seejärel loevad mängijad kokku, mitu nuppu neil õnnestus leida. Kõige rohkem nuppe kogunud mängija on võitnud.

61- 100 punkti
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 1 metamais kauliņš, zīmulis un papīrs katram spēlētājam
Spēles secība tiek noteikta, metot kauliņu. Katrs spēlētājs vienu reizi iemet kauliņu, un spēli uzsāk spēlētājs, kurš uzmet zemāko vērtību. Spēlētāji veic gājienus pārmaiņus. Pirmais spēlētājs met kauliņu, cik reizes pats vēlas. Tiek saskaitīts par visiem metieniem, līdz spēlētājs izvēlas apstāties. Spēles mērķis ir pirmajam iegūt 100 punktus. Ja spēlētājs uzmet 1, gājiena kopējā summa ir 0, un gājienu veic nākamais spēlētājs. Spēle turpinās, līdz kāds spēlētājs iegūst 100 punktus.

62- Traips
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs katram spēlētājam
Spēlētāji veic gājienus pārmaiņus. Katram spēlētajam jāizveido uz papīra līnija, kas sastāv no skaitļiem no 2 līdz 12, ja neskaita 7. Pirmais spēlētājs met kauliņus un izsvītro skaitli, kas atbilst abu kauliņu summai. Viņš turpina mest, līdz uzmet 7 vai skaitli, kas jau ir izsvītrots. Pēc tam gājienu veic nākamais spēlētājs. Katru reizi, kad spēlētājs uzmet 7, viņam ir jāveic atzīme (x) uz sava papīra. Šis x ir „traips". Kad spēlētājs sakrāj 7 traipus, viņš izstājas no spēles. Uzvar spēlētājs, kurš izsvītro visus skaitļus, nesakrājot 7 traipus.

63- Spoks
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 3 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs
Spēlētāji veic gājienus pārmaiņus. Katrs metiens tiek pierakstīts. Pēc apļa spēlētājs ar augstāko rezultātu iegūst atzīmi „S". Tiek izspēlēti vairāki apļi. Spēlētāji cenšas savākt vārdu „S-P-O-K-S". uzvarētājs ir spēlētājs, kurš pirmais izveido šo vārdu.

64- Skrējiens pa pakāpieniem
Spēlētāju skaits: 2-3
Piederumi: 4 vai 6 metamie kauliņi (katram spēlētājam 2), zīmulis un papīrs
Kādam ir jāuzzīmē trepes ar 10 pakāpieniem. Katram spēlētajiem tiek iedoti 2 metamie kauliņi. Katrs spēlētājs met kauliņu pāri, un to summa veido spēlētāja īpašo skaitli.
Spēle var sākties. Pirmais spēlētājs met savus kauliņus. Spēle turpinās uz kreiso pusi, visi spēlētāji gājiena laikā vienreiz izmet kauliņus. Ja kāds uzmet skaitli, kas atbilst kāds spēlētāja īpašajam skaitlim, viņa iniciāļi tiek uzrakstīti uz pirmā pakāpiena. Ja netiek uzmests atbilstošs skaitlis, neviens nepakāpjas. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nonāk uz 10.pakāpiena.

65 – Tumsā
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 32 šaha figūras
Sajauciet visas šaha figūras galda centrā. Pirmais spēlētājs aizver acis. spēlētājs pa labi nosauc kādas šaha figūras nosaukumu. Piemēram: viņš pasaka „brūna dāma". Spēlētājam ar aizvērtām acīm jācenšas atrast šo figūru. Viņš var to paturēt, ja izdodas atrast. Ja tā nav pareizā figūra, viņš to noliek atpakaļ galda centrā, un nākamais spēlētājs veic gājienu. Spēle ilgst, kamēr galda vidū vēl ir kāda figūra. Uzvar spēlētājs ar visvairāk figūrām.

61 – Prisišlemšk
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 1 kauliukas, rašiklis ir popierius
Žaidimo tvarka nustatoma išridenus kauliuką. Kiekvienas žaidėjas ridena kauliuką vieną kartą, o žaidimą pradeda mažiausią skaičių išridenęs žaidėjas. Žaidėjai žaidžia pamainomis. Pirmasis žaidėjas ridena kauliuką tiek kartų, kiek nori. Rezultatas didėja po kiekvieno metimo, kol žaidėjas nusprendžia sustoti. Žaidimo tikslas yra tapti pirmuoju žaidėju, surinkusių 100 taškų. Jei žaidėjas išridena 1, visas tos eilės rezultatas yra prarandamas, ir kamuoliuką ridena kitas žaidėjas. Žaidimas tęsiasi, kol kas nors pasiekia 100 taškų.

62 – Tekšt
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 2 kauliukai, rašiklis ir popierius kiekvienam žaidėjui
Žaidėjai žaidžia pamainomis. Kiekvienas žaidėjas turi popieriuje nubrėžti skaičių nuo 2 iki 12 liniją, tačiau neįrašyti 7. Pirmasis žaidėjas meta kauliuką ir išbraukia skaičių, lygų 2 kauliukais išridentų skaičių sumai. Jis (ji) toliau ridena kauliuką, kol išridenamas skaičius 7 arba jau išbrauktas skaičius. Dabar kito žaidėjo eilė ridenti. Kiekvieną kartą, kai žaidėjas išridena 7, jis (ji) popieriuje turi pažymėti ženklą x. Šis x yra „tekštelėjimas". Kai žaidėjas surenka 7 tekštelėjimus, jis (ji) iškrenta iš žaidimo. Laimi žaidėjas, kuris prieš surinkdamas septynis tekštelėjimus išbraukia visus septynis savo skaičius.

63 – Šmėkla
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 3 kauliukai, popierius ir rašiklis
Žaidėjai pamainomis ridena kauliuką. Kiekvienas ridenimas užrašomas. Po rato žaidėjui, kurio rezultatas didžiausias, užsidirba raidę „Š". Žaidžiama toliau už didžiausius rezultatus suteikiant likusias raides. Žaidėjas bando parašyti žodį iš penkių raidžių – Š-M-Ė-K-L-A. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis ištaria žodį ŠMĖKLA.

64 – Lenktynės laipteliais
Žaidėjų skaičius: 2–3
Žaidimo elementai: 4 arba 6 kauliukai (2 kauliukai žaidėjui), popierius ir rašiklis
Kuris nors žaidėjas turi nupiešti kopėčias su 10 laiptelių. Duokite kiekvienam žaidėjui du kauliukus. Kiekvienas žaidėjas ridena du kauliukus ir bendra jais išridentų skaičių suma tampa specialiuoju jų skaičiumi.
Dabar pradėkite žaisti. Pirmasis žaidėjas ridena kauliukus. Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę visiems žaidėjams iš eilės po vieną kartą ridenant kauliukus. Jei metimas atitinka kurio nors žaidėjo specialųjį skaičių, įskaitant kauliuką ridenusį žaidėją, tuomet jų inicialai užrašomi ant pirmojo kopėčių laiptelio. Jei neišmetamas sutampantis skaičius, niekas nelipa kopėtėlėmis. Dabar kito žaidėjo eilė ridenti. Žaiskite kaip nurodyta prieš tai, ant kopėčių rašydami inicialus ir judėdami į viršų pagal derančius kauliuko ridenimus. Laimi žaidėjas, pirmasis pasiekęs 10 laiptelį.

65 – Tamsoje
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: visos 32 šachmatų figūrėlės
Stalo viduryje sumaišykite visas šaškes. Pirmasis žaidėjas užsimerkia. Dešinėje esantis žaidėjas pasako šachmatų figūrėlės pavadinimą. Pavyzdžiui, jis (ji) gali pasakyti „ruda karalienė". Užsimerkęs žaidėjas turi bandyti rankomis apčiuopti tą figūrėlę. Jei jis (ji) ją randa, tai pasilieka sau. Jei tai ne ta figūrėlė, jis (ji) grąžina ją į krūvą. Dabar kito žaidėjo eilė. Kiekvienas žaidėjas iš eilės pasirenka figūrėlę. Kadangi žaidėjas turi teisingai nustatyti figūrėlę ir jos spalvą, galite smagiai pasijuokti iš neteisingų spėjimų. Traukite, kol ant stalo neliks figūrėlių. Tuomet žaidėjai suskaičiuoja rastas figūrėles. Žaidimą laimi daugiausia figūrėlių turintis žaidėjas.

19-Kaheteistkümne mehe morris
Mängijaid: kaks
Varustus: mängulaud, 12 valget ja 12 pruuni nuppu
Iga mängija alustab 12 nupuga. Mängijad tõmbavad loosi, et näha kumb alustab. Seejärel asetavad nad kordamööda oma nuppe joonte ristumiskohtadele. Mängu eesmärk on moodustada „veski" – kolm nuppu ühte ritta (nagu trips-traps-trullis).
Mängulaua nurkasid ühendavaid diagonaaljooni võib kasutada nii nuppude liigutamiseks kui ka diagonaalveskite moodustamiseks. Kui mängija moodustab veski, siis võib ta laualt eemaldada ühe vastase nupu.
Pärast seda, kui nupp on laualt eemaldatud, on ta „surnud" ja teda ei saa enam mängu tuua. Mängijad jätkavad nuppude asetamist kordamööda, kuni kõik „elusad" nupud on mängulaual. Seejärel hakkavad mängijad kordamööda oma nuppe mööda jooni liigutama. Korraga tohib liikuda ainult ühe koha võrra mis tahes vabale joonte ristumiskohale. Mängijate eesmärk on moodustada uusi veskeid ja eemaldada vastase nuppe või takistada vastast veskite moodustamisel. Kui mängija lõhub oma veski nupu liigutamise järel, siis ei tohi ta seda enam järgmise käigu ajal sama nupuga uuesti moodustada. Võidab mängija, kes suudab vastasele alles jätta ainult kaks „elusat" nuppu.

20-Hollandi triktrakk
Mängijaid: kaks
Varustus: triktrakilaud, 30 nuppu (kummalgi 15 sama värvi nuppu), mõlemale mängijale kaks täringut
Seda versiooni mängitakse nagu harilikku triktrakki, kuid siin on mängu alguses nupud vaheribal. Mängija peab lauale tooma kõik 15 nuppu, enne kui tal on õigus neid laual liigutada. Mängija ei tohi lüüa vastase nuppu enne, kui ta on toonud vähemalt ühe nupu ümber laua oma siseväljale.

21-Saksa kabe
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 24 nuppu (12 sama värvi)
Mäng sarnaneb hariliku kabega, kuid kehtivad järgmised erandid.
1. Mängulaud asetatakse nii, et iga mängija alumisse vasakusse nurka jääb valge ruut.
2. Kumbki mängija peab võimaluse korral vastase nuppu lööma, vastasel juhul kaotab ta mängu.
3. Ülendamata nupp ei tohi lüüa tamme.
4. Kui mängijal on võimalus valida mitme eri löögi vahel, siis peab ta valima suurema nuppude arvuga löögi.
5. Nuppe võib lüüa kas ette- või tahapoole.
6. Kui mängija tammel tekib võimalus lüüa võrdse arvu nuppe, siis peab ta lööma kõige väärtuslikemaid nuppe ehk vastase tammesid harilike nuppude asemel.
7. Nupp ülendatakse ainult siis, kui ta jõuab käigu lõpuks tagumisse ritta.

22-Prantsuse kabe
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 24 nuppu (12 sama värvi)
Nii nagu harilikus kabeski, püüavad mängijad ka selles variandis lüüa vastase nuppe ning ülendada nuppe vastase tagaritta jõudmise abil tammeks. Siin mängus võivad aga need kaks eesmärki omavahel konflikti sattuda. Näiteks võivad harilikud nupud küll ettepoole liikuda, kuid nad ei tohi ettepoole hüpata. Nad võivad hüpata ainult tahapoole ühe korra või mitu korda. See reegel võib mängu kestust oluliselt pikendada. Ainult tammed võivad hüpata nii ette- kui ka tahapoole. Üsna keerukas mäng!

23-Viis ritta
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 16 kabenuppu (8 sama värvi)
Nupud ei asetata mitte väljadele, vaid joonte ristumiskohale. Esimesena käiakse pruuni nupuga ja seejärel kordamööda. Mõlemad mängijad asetavad kordamööda oma nupud vabale joonte ristumiskohale.
Mängu eesmärk on asetada esimesena viis nuppu ritta kas vertikaalselt, horisontaalselt või diagonaalis nii, et nuppude vahele ei jääks ühtegi vaba ristumiskohta. Kui enne võitja selgumist on kõik 16 nuppu lauale toodud, siis liigutab kumbki mängija kordamööda oma mis tahes nuppu uuele ristumiskohale.

19- Dzirnavas ar 12 kauliņiem
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: spēles laukums, 12 tumšie dambretes kauliņi, 12 brūnie dambretes kauliņi
Katrs spēlētājs uzsāk spēli ar 12 lauciņiem. Spēlētāji izlozē, kurš veiks pirmo gājienu, un pēc tam novieto kauliņus līniju krustpunktos. Mērķis ir izveidot „dzirnavas" – trīs kauliņi vienā līnijā (kā krustiņos-nullītēs). Diagonālās līnijas, kas savieno laukuma diagonāles, var tikt izmantotas kauliņu pārvietošanai un diagonālu dzirnavu veidošanai. Ja spēlētājs ir izveidojis dzirnavas, viņš var noņemt vienu pretinieka kauliņu. Līdz ko kauliņš ir noņemts no laukuma, to vairs nevar izmantot. Spēlētāji turpina novietot savus kauliņus, līdz visi kauliņi ir uz laukuma. Pēc tam spēlētāji pārvieto savus kauliņus pa līnijām. Tos var pārvietot tikai par vienu lauciņu un tikai uz brīvu krustpunktu. Spēlētāju mērķis ir veidot jaunas dzirnavas, sagūstīt pretinieku kauliņus vai bloķēt pretinieku, lai viņš nevarētu izveidot dzirnavas. Ja spēlētājs izjauc savas dzirnavas, pabīdot kauliņu, viņš nevar atjaunot dzirnavas nākamajā gājienā, bīdot to pašu kauliņu. Spēli zaudē spēlētājs, kuram uz laukuma ir atlikuši tikai divi kauliņi.

20- Holandiešu bekgemons
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: bekgemona laukums, 30 bekgemona kauliņi (15 katrā krāsā), 2 metamie kauliņi katram spēlētājam
Šo veidu spēlē kā parastu bekgemonu, ja neņem vērā, ka visi kauliņi spēles sākumā ir novietoti uz barjeras. Pirms tiek izdarītas kustības pa laukumu visiem 15 kauliņiem jābūt novietotiem uz laukuma. Spēlētājs nedrīkst sist pretinieka kauliņu, ja spēlētājs nav pārvietojis vismaz vienu kauliņu pa savu iekšējo galdiņu.

21- Vācu dambrete
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi (12 katrā krāsā)
To spēlē tāpat kā parasto dambreti, ievērojot šādus izņēmumus:
1. Katra spēlētāja pirmās rindas kreisajā stūrī ir tumšs lauciņš, ko neizmanto spēlē.
2. Ja iespējams, spēlētājam ir jānosit pretinieka kauliņš; ja spēlētājs to nedara, viņš zaudē spēli.
3. „Nekronēts" kauliņš nevar nosist karali.
4. Ja spēlētājam ir izvēle, viņam ir jāveic gājiens, kurā tiks nosisti vairāk kauliņi.
5. Sišanas gājienus var veikt gan uz priekšu, gan atpakaļ.
6. Ja spēlētājam ir jāizdara izvēle starp vienāda skaita kauliņu sišanu, viņam ir jāsit vērtīgākie, t.i. svarīgāk ir nosist karaļus, nevis parastos kauliņus.
7. Kauliņš tiek „kronēts" tikai tad, kad tas nonāk uz tālākās rindas.

22- Franču dambrete
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi (12 katrā krāsā)
Tāpat kā parastajā dambretē, spēlētāji cenšas nosist pretinieka kauliņus un pārvietot savus kauliņus uz pretinieka pēdējo rindu, lai iegūtu karali. Šajā variantā šie divi mērķi var konfliktēt. Piemēram, lai gan tie var kustēties uz priekšu, nekronēti kauliņi nevar lēkt uz priekšu. Tie var lēkt atpakaļ- vienu vai vairākas reizes. Šis noteikums var ļoti pagarināt spēli. Tikai karaļi var lēkt uz priekšu un atpakaļ. Ļoti izaicinoša spēle!

23- 5 kauliņi
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 16 dambretes kauliņi (8 katrā krāsā)
Spēle nenotiek uz lauciņiem, kauliņi tiek novietoti uz līniju krustpunktiem.
Spēlētājs ar brūnajiem kauliņiem izdara pirmo gājienu, nākamie gājieni tiek izdarīti pārmaiņus. Katrs spēlētājs novieto savu kauliņus uz jebkura brīva krustpunkta.
Spēles mērķis ir pirmajam savākt 5 kauliņus taisnā līnijā (vertikāla, horizontāla vai pa diagonāli) bez brīviem krustpunktiem starp tiem. Ja tiek izspēlēti visi (16) kauliņi un netiek noskaidrots uzvarētājs, katrs spēlētājs pārvieto vienu no saviem kauliņiem uz jaunu krustpunktu.

19-Dvylikos figūrėlių Morris
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: žaidimo Morris lenta, 12 gelsvai rudos spalvos šaškių, 12 rudos spalvos šaškių.
Kiekvienas žaidėjas pradeda turėdamas 12 figūrėlių. Norėdami sužinoti, kas pradės žaidimą, žaidėjai traukia burtus, o paskui paeiliui deda figūrėles ant linijų susikirtimo taškų. Žaidimo tikslas – suformuoti malūną — tris savo figūrėles išdėstyti tiesia linija (kaip žaidime Tic-tac-toe). Lentos kampus jungiančios įstrižainės gali būti panaudojamos tiek figūrėlių perkėlimui, tiek ir įstrižinių malūnų formavimui. Žaidėjui suformavus malūną, jis gali nukirsti vieną lentoje esančių priešininko figūrėlių. Figūrėlę pašalinus nuo lentos, ji negalės būti grąžinama į žaidimą. Žaidėjai toliau paeiliui deda savo figūrėles tol, kol visos iš žaidimo nepašalintos figūrėlės atsiduria ant lentos. Tuomet žaidėjai paeiliui pradeda stumti savo figūrėles pagal linijas. Jie gali padaryti tik vieną ėjimą per vieną kartą, keliaudami į neužimtą sankirtą. Jų tikslas yra tęsti žaidimą, formuojant naujus malūnus ir nukertant priešininko figūrėles arba blokuojant priešininką, neleidžiant jam formuoti malūnų. Jei žaidėjas išformuoja savo malūną stumdamas figūrėlę, jis negali naudodamas tą pačią figūrėlę atstatyti to malūno, kai ateis jo eilė. Žaidimo laimėtojas yra tas žaidėjas, kuriam pasiseka priešininko figūrėlių skaičių lentoje sumažinti iki dviejų.

20-Vokiški nardai
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: nardų žaidimo lenta, 30 nardų žaidimo figūrėlių (15 vienos spalvos), 2 žaidimo kauliukai kiekvienam žaidėjui.
Šis žaidimo variantas žaidžiamas kaip ir nardų žaidimas, išskyrus tai, jog visos figūrėlės pradžioje statomos ant juostos. Žaidėjas turi įvesti visas savo 15 figūrėlių dar iki pradėdamas jas perkėlinėti. Žaidėjui neleidžiama nukirsti priešininko bloto tol, kol žaidėjas nepajudėjo bent viena savo figūrėlių lentoje, norėdamas pasiekti savo vidinį stalą.

21-Vokiškos šaškės
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 24 šaškės (12 vienos spalvos)
Žaidimas žaidžiamas pagal tas pačias taisykles kaip paprastosios šaškės, išskyrus tokias taisykles:
1. Žaidimo lentoje esama nežaidimui skirto gelsvai rudos spalvos kvadrato, kuris yra kiekvieno žaidėjo pirmosios eilės kairėje.
2. Kiekvienam žaidėjui privalu atlikti figūrėlės nukirtimą kai tik tą padaryti įmanoma; jei tas neatliekama, žaidėjas netenka teisės žaisti.
3. Nekarūnuota figūrėlė negali kirsti karaliaus.
4. Jei žaidėjas gali rinktis, jam privalu atlikti ėjimą, kurio rezultate pavyksta atlikti didžiausią skaičių nukirtimų.
5. Kirtimas atliekamas darant ėjimą tiek pirmyn, tiek ir atgal.
6. Jei žaidėjas, kurio karalius gali atlikti ėjimą, turi pasirinkimą nukirsti vienodą skaičių figūrėlių, jis turi nukirsti vertingiausias figūrėles, t.y. kirsti geriau karalius, o ne paprastas figūrėles.
7. Figūrėlė karūnuojama tik jai pasiekus tolimiausią eilę.

22-Prancūziškos šaškės
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 24 šaškės (po 12 vienodos spalvos)
Kaip ir paprastųjų šaškių žaidime, žaidėjai stengiasi nukirsti priešininko šaškes, o patys - perkėlinėti savo figūrėles tolimiausios priešininko eilės link, kad galėtų susiformuoti karalius. Šiame variante šie du tikslai dažnai konfliktuoja. Pavyzdžiui, nors ir gali judėti į priekį, nekarūnuotos figūrėlės negali atlikti peršokimų į priekį. Jos gali peršokti tik atgal arba vieną arba daug kartų. Ši taisyklė ženkliai pailgina žaidimą. Tik karaliams leidžiama peršokti tiek pirmyn tiek ir atgal. Labai sudėtingas žaidimas!

23-Gotcha
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 16 šaškių (po 8 vienos spalvos)
Žaidimas vyksta ne kvadratuose, o linijų susikirtimo taškuose, kur dedamos figūrėlės.
Pradžioje ėjimą daro rudosios figūrėlės, o paskui ėjimai vyksta paeiliui. Kiekvienas žaidėjas paeiliui padeda vieną savo figūrėlių ant bet kurio neužimto susikirtimo taško.
Žaidimo tikslas: tapti pirmuoju žaidėju, kuriam pavyksta 5 savo figūrėles išrikiuoti tiesėje, nesvarbu ar vertikalioje, horizontalioje ar įstrižoje, tarp figūrėlių nepaliekant tuščių susikirtimų.. Jei visos (16) figūrėlių dalyvauja žaidime prieš paskelbiant nugalėtoją, kiekvienas žaidėjas paeiliui perkelia bet kurią savo figūrėlę į naują susikirtimo tašką.

24-Ludo
Mängijaid: kaks kuni neli
Varustus: Ludo mängulaud, Hiina kabe nupud (igale mängijale neli sama värvi nuppu), üks täring
Ludo on „Pachisi" kohandatud versioon, millel on sama eesmärk ja sarnased reeglid. Siin mängus ei ole ühtegi ohutut välja ning kui nupp jõuab värvilise kodurajani, siis ei tohi talle järgneda ega teda lüüa. Iga mängija valib neli sama värvi nuppu. Käimise järjekord selgitatakse välja täringuviskega. Seejärel veeretavad mängijad täringut kordamööda. Eesmärk on visata kuus silma, et tuua oma nupp stardikohalt algusruudule. Kui mängija veeretab kuus silma, siis saab ta veeretada veel ühe korra ja liigutada oma nuppu silmade arvu järgi edasi. Nupud liiguvad päripäeva nagu pachisi-mänguski. Kui mängijal on laual enam kui üks nupp ja ta veeretab kuus silma ja veel mõne muu arvu silmi, siis võib ta teise veeretamise järel liigutada mõnda teist oma nuppu. Kui mängija veeretab kaks korda järjest kuus silma ja tema nupp jõuab väljale, kus on ees vastase nupp, siis peab vastase nupp naasma oma stardikohale. Mängu võib ta uuesti siseneda siis, kui mängija veeretab kuus silma. Koju saab jõuda ainult täpse silmade arvu veeretamisel. Võidab mängija, kes viib esimesena kõik neli nuppu koju.

25-Poola kabe
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 24 nuppu (12 sama värvi)
Iga mängija 12 nuppu on hariliku asetusega. Mängu käik on järgmine.
1. Nupud liiguvad ettepoole nagu harilikus kabeski, kuid lüüa võib nii ette- kui ka tahapoole.
2. Kumbki mängija peab võimaluse korral vastase nuppu lööma, muidu kaotab ta mängu.
3. Alati peab valima suurema nuppude arvuga löögi (vt 21-Saksa kabe neljandat reeglit).
4. Tamm liigub diagonaali pidi ja hüppab üle vastase vabade nuppude. Ta võib asuda ükskõik kui kaugele löödud nupu taha, seal ei tohi aga olla ees oma nuppe.
Nupp ülendatakse, kui ta jõuab käigu lõpuks tagumisse ritta. Näiteks kui löömise ajal peab ülendamata nupp hüppama tagumise rea ruudule ja sealt tagasi, siis ei ülendata teda.

26-Püramiid
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 20 kabenuppu (10 sama värvi)
Mängu algus: mängitakse ainult 32 sinisel ruudul. Mõlemad mängijad asetavad 10 nuppu kolmnurgakujuliselt. Esimeses (mängijale kõige lähemal olevas) reas on neli, teises kolm ja kolmandas kaks nuppu. Neljandasse ritta jääb üks nupp. Kahe nupu ruudud peaksid diagonaalis kokku puutuma. Esimese käigu teeb pruun nupp ja seejärel käivad mängijad kordamööda. Mängu käik: nupud liiguvad ja löövad nagu kabeski. Kui aga vastase nupust hüpatakse üle, siis teda ei lööda ega eemaldata mängulaualt. Mängija peab võimaluse korral vastase nupust üle hüppama. Tagumisse ritta jõudnud nuppu ei ülendata – ta jääb mängu lõpuni oma kohale.

27-Hispaania kabe
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 24 nuppu (12 sama värvi)
Selles variandis kehtivad hariliku kabega samad reeglid, kuid on ka mõned erandid.
Tamm võib enne vastase nupu löömist liikuda ükskõik mitme ruudu võrra piki diagonaali ja maanduda ükskõik kui kaugel löödud nupu taga. Kui mängijal on võimalus valida mitme löögi vahel, siis peab ta valima suurema nuppude arvuga löögi. Kui tamm maandub ruudul, kust on võimalik teha veel üks löök, siis peab ta seda tegema.

24- Ludo
Spēlētāju skaits: 2, 3 vai 4
Piederumi: ludo spēles laukums, ķīniešu dambretes kauliņi (katram spēlētājam 4 vienādā krāsā), 1 metamais kauliņš
Ludo ir Pachisi versija ar to pašu mērķi un līdzīgiem noteikumiem. Nav atpūtas kvadrātu; tiklīdz spēles kauliņš sasniedz tās pašas krāsas kolonu, kas ved uz finišu, tam vairs nevar sekot un nosist. Katrs spēlētājs izvēlas 4 kauliņu komplektu. Lai noteiktu spēles secību, tiek mests metamais kauliņš. Spēlētāji cenšas uzmest ciparu 6, jo tas ir nepieciešams, lai varētu pārvietot spēles kauliņu no mājām uz sākuma lauciņu. Ja spēlētājs uzmet 6, viņš drīkst veikt vēl vienu metienu un pārvietot kauliņu par tādu lauciņu skaitu, kāda ir uzmestā kauliņa vērtība. Spēles kauliņi kustās pulksteņa rādītāja virzienā. Ja spēlētājam uz spēles laukuma ir vairāk nekā viens spēles kauliņš un viņš uzmet divas vienādas kauliņa vērtības (6+ vēl viens metiens), viņš var pārvietot dažādus kauliņus par katru metienu. Ja spēlētājs uzmet divus ciparus 6 un viņa spēles kauliņš apstājas uz jau aizņemta lauciņa, šim kauliņam ir jāatgriežas uz mājām, un tas var atgriezties spēlē, ja ar metamo kauliņu tiek uzmests cipars 6.
Finiša lauciņā var nonākt tikai ar precīzu soļu skaitu. Uzvar spēlētājs, kura visi spēles kauliņi sasniedz finiša lauciņu.

25- Poļu dambrete
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi (12 katrā krāsā)
Katrs spēlētājs izmanto 12 lauciņus, kas novietoti kā parasti.
Spēle notiek šādi:
1. Kauliņi pārvietojas uz priekšu, bet sit, kustoties atpakaļ.
2. „Kronētais" kauliņš kļūst par karalieni, nevis karali.
3. Katram spēlētām ir jāveic sišanas gājiens, ja tāds ir iespējams, vai viņš zaudē spēli.
4. Maksimālais sišanu skaits ir obligāts (skatīt spēli #22 Vācu dambrete #4. noteikums)
5. Karaliene sit neaizsargātus kauliņus pa diagonāli, pārlecot tiem un apstājoties uz brīva lauciņa aiz nosistā kauliņa.
Kauliņš tiek „kronēts", ja tas sasniedz pretējās laukuma puses pēdējo rindu. Piemēram, sišanas gājienā nekronētam kauliņam ir jāuzlec uz pēdējās rindas un jāatlec atpakaļ; tas turpina spēli kā nekronēts kauliņš.

26- Piramīda
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 20 dambretes kauliņi (10 katrā krāsā)
Lai sāktu: tiek izmantoti tikai 32 zilie lauciņi. Katram spēlētājam ir 10 kauliņi, lai izveidotu piramīdas (trijstūra) formu. Uz pirmās rindas (tuvākā spēlētājam) tiek novietoti četri kauliņi, uz otrās trīs, uz trešās divi un uz ceturtās viens. Abu piramīdu virsotnēm ir jāsaskaras. Pirmais gājienu veic spēlētājs ar brūnajiem kauliņiem, pēc tam gājieni tiek veikti pārmaiņus.
Spēle: kauliņi pārvietojas un lec tāpat kā dambretē. Tomēr kauliņš netiek nosists un noņemts no laukuma, ja tām pārlec pretinieka kauliņš. Spēlētājam ir jālec, ja tas ir iespējams. Kauliņš, kas sasniedz pretējā laukuma malas pēdējo rindu, netiek kronēts un saglabā šo pozīciju līdz spēles beigām.

27- Spāņu dambrete
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 24 dambretes kauliņi (12 katrā krāsā)
Šajā spēles veidā tiek izmantoti standarta noteikumi ar šādām izmaiņām:
Karalis var pārlēkt vienam vai vairākiem brīviem lauciņiem pa diagonāli pirms pārlēkšanas pretinieka kauliņam un var turpināt lēkt pārī vienam vai vairākiem brīviem lauciņiem pēc pārlēkšanas/piezemēšanās brīvā lauciņā. Sišanas iespējas gadījumā spēlētājam ir jānosit maksimālais pretinieka kauliņu skaits. Ja karalis var piezemēties pozīcijā, no kuras var veikt nākamo lēcienu, tas ir jādara.

24-Ludo
Žaidėjų skaičius: 2, 3 arba 4
Žaidimo komplektas: žaidimo Ludo lenta, kiniškoms šaškėms žaisti tinkamos figūrėlės (po 4 vienodos spalvos kiekvienam žaidėjui), 1 žaidimo kauliukas.
Žaidimas Ludo yra modifikuota žaidimo Pachisi versija, jų abiejų žaidimo tikslas tas pats, o žaidimo taisyklės panašios. Čia nėra ramybės kvadratų, o figūrėlei pasiekus savo spalvos stulpelį, vedantį prie finišo, jos negalima pasekti ar nuimti. Kiekvienas žaidėjas pasirenka keturių figūrėlių rinkinį. Žaidimo kauliukas metamas siekiant nustatyti žaidimo eilės tvarką. Žaidėjai paeiliui bando išridenti 6-uką, nes šio skaičiaus reikia norint pasiimti figūrėlę iš jos namų zonos ir perkelti į pradinį kvadratą. Jei žaidėjas išmeta 6, jam leidžiama atlikti dar vieną metimą, jis gali su viena figūrėle atlikti tiek ėjimų, kiek rodo skaičius.
Figūrėlės juda pagal laikrodžio rodyklę, kaip žaidžiant žaidimą Pachisi. Jei žaidėjas turi daugiau kaip vieną figūrėlę ant lentos ir atlieka dvigubą metimą (6+ kitas kauliuko metimas) jis gali perkelti kitą figūrėlę kiekvienai metimo daliai. Jei žaidėjas išmeta du 6-ukus, o jo figūrėlė atsiduria ant užimto kvadrato, užimanti kvadratą figūrėlė turi būti grąžinama į namų zoną ir atgal gali būti įvesta tik iškritus 6-ukui. Finišo vieta gali būti pasiekta tik tiksliai paskaičiavus. Laimėtojas yra pirmasis žaidėjas, kurio visos keturios figūrėlės pasiekė finišo vietą.

25-Lenkiškos šaškės
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 24 šaškės (po 12 kiekvienos spalvos)
Kiekvienas žaidėjas naudoja 12 figūrėlių, pastatytų įprastu būdu.
Žaidimas vyksta taip:
1. Figūrėlės juda į priekį, kaip ir žaidžiant paprastąsias šaškes, tačiau nukirtinėja į priekį arba atgal.
2. Karūnuotoji figūrėlė tampa karaliene, o ne karaliumi.
3. Kiekvienam žaidėjui privalu atlikti nukirtimo ėjimą, kai tik tas įmanoma, arba teks palikti žaidimą.
Privaloma atlikti maksimalų nukirtimų skaičių (žr. žaidimą Nr. 21 (Vokiškos šaškės) ir šio žaidimo taisyklę Nr.4)
5. Vykdant nukirtimą, karalienė pasiima bet kokias neapsaugotas figūrėles arba bet kurioje įstrižainėje, kurią ji kontroliuoja, ji peršoka per nukirstą figūrėlę ir pasilieka bet kuriame neužimtame įstrižainės kvadrate, už nukirstos figūrėlės.
Figūrėlė karūnuojama karaliene tik tuomet, kai ėjimas baigiasi paskutinėje eilėje. Pavyzdžiui, žaidimo metu atliekant nukirtimą, nekarūnuotoji figūrėlė privalo peršokti į ir iš paskutinės eilės; tas tęsiasi be karūnavimo.

26-Piramidė
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 20 šaškių (po 10 kiekvienos spalvos)
Pradžioje: naudojami tik 32 mėlynieji kvadratai. Kiekvienas žaidėjas turi 10 figūrėlių, išdėstytų piramidės forma (trikampiu). Pirmoji eilė (arčiausiai prie žaidėjo) gauna keturias figūrėles, antroji eilė – tris, trečioji eilė - dvi ir ketvirtoje eilėje yra viena figūrėlė. Dviejų smailės turi liestis įstrižai. Rudasis žaidėjas daro pirmą ėjimą, o paskui -i paeiliui. Kaip žaisti: figūrėles juda ir peršoka kaip įprastame šaškių žaidime. Tačiau peršokus priešininko figūrėlei, ji nėra nukertama ir pašalinama nuo lentos. Žaidėjui privalu peršokti, jei tik įmanoma. Priešingą lentos gala pasiekusi figūrėlė nėra karūnuojama, ji lieka savo pozicijoje iki žaidimo pabaigos.

27-Ispaniškos šaškės
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 24 šaškės (po 12 kiekvienos spalvos)
Žaidžiant šį šaškių variantą, galioja visos šaškių žaidimo taisyklės, tačiau pakeistos:
Karalius prieš peršokdamas priešininko figūrėlę gali praeiti virš vienos ar daugiau neužimtų vietų įstrižainės linijoje ir gali tęsti toliau peršokimą virš vienos ar daugiau neužimtų vietų kitoje pusėje, po kai bus nušokęs/peršokęs į neužimtą vietą. Kai žaidėjas gali rinktis, ką nukirsti, jis turi kirsti taip, kad nukirstų priešininko figūrėlių skaičius būtų maksimalus. Jei karalius gali atsidurti tokioje pozicijoje, iš kurios galima dar kartą peršokti, jis taip ir turi padaryti

57-Cheers
Mängijaid: üks või enam
Varustus: viis täringut, paber ja pliiats
Järgmised võimalikud punktikombinatsioonid tuleb üles kirjutada nii, et igal mängijal oleks oma punktiarvestusega tulp.
ÜHED – üks punkt iga veeretatud ühe eest
KAHED – kaks punkti iga veeretatud kahe eest
KOLMED – kolm punkti iga veeretatud kolme eest
NELJAD – neli punkti iga veeretatud nelja eest
VIIED – viis punkti iga veeretatud viie eest
KUUED – kuus punkti iga veeretatud kuue eest
VÄIKE RIDA – 1-2-3-4-5 teenib 25 punkti
SUUR RIDA – 2-3-4-5-6 teenib 25 punkti
MAJA – kolm ühesugust ja paar teenib punkte silmade arvu järgi
Näide: 3-3-3-2-2 teenib 13 punkti.
SUUR MAJA – neli ühesugust ja üks muu vise teenib punkte silmade arvu järgi
Näide: 4-4-4-4-1 teenib 17 punkti.
CHEERS – mis tahes viis ühesugust teenib 50 punkti
Iga mängija veeretab viit täringut, lootes saada iga 11 kombinatsiooniga maksimumsumma. Ta võib veeretada ühte või mitut täringut uuesti, et oma kätt parandada. Küll aga peab ta pärast teist viset ütlema, millisesse kombinatsiooni vise kirja läheb, ja täitma paberilehel punktiarvestuse tulba. Kui ta veeretab hiljem parema kombinatsiooni, mis on aga juba enne kirja pandud, siis jääb kehtima esimesena kirja pandud kombinatsioon. Kui ei veeretata ühtegi kombinatsiooni, siis pannakse kirja null.
Kui iga mängija on veeretanud kõik 11 kombinatsiooni, siis liidetakse punktid kokku. Kõige rohkem punkte kogunud mängija on võitnud.

58-HI-LO huligaan
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kaks täringut, paber ja pliiats
Mängijad veeretavad kordamööda. Mängu eesmärk on ennustada visatavate silmade arvu ja teenida esimesena 24 punkti.
Mängija peab oma mängukorra alguses ütlema, mis arvu silmi ta visata loodab. Võimalikud kombinatsioonid on järgmised:
- PAARITUD 3, 5, 7, 9, 11 = 2 punkti
- PAARIS 2, 4, 6, 8, 10, 12 = 2 punkti
- KÕRGE 7 ja enam = 2 punkti
- MADAL 6 ja vähem = 2 punkti
- HULIGAAN topeltkuus = 12 punkti

Kui mängija ennustab valesti, siis jääb ta punktidest ilma.

59-Viisteist
Mängijaid: üks või enam
Varustus: neli täringut, paber ja pliiats
Võidab see, kel õnnestub esimesena koguda 15 punkti. Iga mängija veeretab kordamööda nelja täringut. Kui mängijal ei õnnestu veeretada kuut silma, siis on tema kord möödas ja täringud antakse edasi vasakul olevale mängijale. Kui see mängija veeretab kuus või kuued, siis võib ta veeretamist jätkata. Punktiarvestus: üks kuus = üks punkt; kaks kuut = kolm punkti; neli kuut ühe korraga = võit! Võidab mängija, kellel on pärast nelja vooru suurim punktisumma.

60-Põrnikas
Mängijaid: kaks kuni neli
Varustus: üks täring, paber ja pliiats igale mängijale
Üks mängijatest joonistab põrnika, millel on selgelt näha kuut kehaosa: pea, keha, saba, silmad, jalad ja tundlad. (Nt pea = 1, keha = 2)
Mängu eesmärk on täringuvisete abil põrnikas valmis saada.
Mäng võidetakse 13 punktiga:
(üks pea, üks keha, üks saba, kaks silma, kuus jalga, kaks tundlat = 13 punkti). Iga mängija veeretab täringuid oma mängukorra ajal ühe korra ning esmalt peab veeretama ühe, et joonistada keha. Seejärel lisatakse teised põrnika kehaosad loogilises järjekorras: pea, saba, tundlad, jalad jne.
Lihtsalt öeldes jagunevad silmad järgmiselt: 1 = keha, 2 = pea, 3 = kolm jalga ühele poole jne.

57- Priekā!
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 5 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Šīs punktu kombinācijas ir jāpieraksta, veidojot kolonu katra spēlētāja punktiem.
Vieninieki – viens punkts par katru uzmesto vieninieku
Divnieki – divi punkti par katru uzmesto divnieku
Trijnieki – trīs punkti par katru uzmesto trijnieku
Četrinieki – četri punkti par katru uzmesto četrinieku
Piecinieki – pieci punkti par katru uzmesto piecinieku
Sešinieki – seši punkti par katru uzmesto sešinieku
Mazais straight 1-2-3-4-5 – 25 punkti
Lielais straight 2-3-4-5-6 – 25 punkti
Full House – trīs vienādas vērtības un viens pāris – punkti atbilstoši summai
Big House – četras vienādas vērtības un vēl viena vērtība – punkti atbilstoši summai
Priekā – pieci no dotajiem skaitļiem veido 50 punktus
Katrs spēlētājs savā gājienā met 5 metamos kauliņus, cenšoties iegūt maksimālo rezultātu katrai no 11 kombinācijām, var mest vēlreiz, lai uzlabotu roku. Tomēr pēc otrā metiena viņam ir jāpaziņo viena no kombinācijām un jāieraksta nopelnītie punkti rezultātu lapā. Ja spēlētājam vēlāk izdodas iegūt šādu kombināciju ar lielāku punktu skaitu, to nevar rakstīt rezultātu lapā. Ja gājienu nevar ierakstīt pie nevienas no kombinācijām, kādā lauciņā ir jāieraksta 0.
Pēc 11 gājieniem tiek saskaitīti punkti. Uzvar spēlētājs ar lielāko punktu skaitu.

58- Huligāns
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs
Spēlētāji veic gājienus pārmaiņus. Mērķis ir paredzēt savu metienu un pirmajam savākt 24 punktus.
Spēlētājs sava gājiena laikā paziņo, ko viņš gatavojas uzmest.
- Varbūtība 3, 5, 7, 9, 11 = 2 punkti
- Neizšķirts2, 4, 6, 8, 10, 12 = 2 punkti
- Augsts7 un vairāk = 2 punkti
- Zems6 un zemāk = 2 punkti
- HuligānsDivkāršs 6 = 12 punkti

Ja spēlētājs uzmin nepareizi, rezultāts ir 0.

59- Karstais metiens
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 4 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs
Uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst 15 punktus. Katrs spēlētājs savā gājienā met 4 kauliņus. Ja spēlētām neizdodas uzmest 6 savā gājiena beigās, viņš padod kauliņus spēlētājam pa kreisi, Ja šis spēlētājs uzmet vienu vai vairākus 6, viņš var turpināt mest kauliņus. Punkti: viens 6 = viens punkts; divi 6 = trīs punkti; četri 6 vienā metienā = automātiska uzvara! Pēc ceturtā gājiena uzvar spēlētājs ar augstāko punktu skaitu.

60- Insekts
Spēlētāju skaits: 2-4
Piederumi: 1 metamais kauliņš, zīmulis un papīrs katram spēlētājam
Viens no spēlētājiem uzzīmē insektu, lai skaidri varētu noteikt tā daļas: galva, ķermenis, aste, acis, kājas un taustekļi; daļas tiek apzīmētas ar skaitli.
Mērķis ir pirmajam pabeigt insekta zīmējumu, metot metamo kauliņu. Ar 13 punktiem tiek gūta uzvara (1 galva, 1 ķermenis, 1 aste, 2 acis, 6 kājas, 2 taustekļi = 13 punkti). Katrs spēlētājs savā gājienā vienu reizi met kauliņu, lai uzzīmētu insektu, vispirms ir jāuzmet 1. Pārējās insekta daļas var tik loģiski pievienotas – galva pie ķermeņa, aste pie ķermeņa, taustekļi pie galvas, kājas pie ķermeņa utt.

57 – Į sveikatą
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 5 kauliukai, popierius ir rašiklis
Toliau nurodyti rezultatų deriniai turėtų būti užrašomi kiekvieno žaidėjo uždirbtų taškų stulpeliu.
VIENETAI – vienas taškas už kiekvieną kauliuką su vienu taškeliu. DVEJETAI – du taškai už kiekvieną kauliuką su dviem taškeliais. TREJETAI – trys taškai už kiekvieną kauliuką su trimis taškeliais. KETVERTAI – keturi taškai už kiekvieną kauliuką su keturiais taškeliais.
PENKETAI – penki taškai už kiekvieną kauliuką su penkiais taškeliais.
ŠEŠETAI – taškai už kiekvieną kauliuką su šešiais taškeliais.
MAŽA EILĖ 1-2-3-4-5 suteikia 25 taškus
DIDELĖ EILĖ 2-3-4-5-6 suteikia 25 taškus
PILNAS NAMAS – trys tokios pačios vertės kortos, plius dvi kitokios vertės kortos, taškai suteikiami pagal taškelių vertę.
Pavyzdžiui, 3-3-3-2-2 suteikia 13
DIDYSIS NAMAS – keturios tokios pačios vertės kortos, plius dvi kitokios vertės kortos, taškai suteikiami pagal taškelių vertę.
Pavyzdžiui, 4-4-4-4-1 suteikia 17
SVEIKATĄ – bet kokio nurodyto skaičiaus penketas suteikia 50 taškų.
Kiekvienas žaidėjas ridena 5 kauliukus bandydamas pasiekti didžiausią kiekvieno iš 11 derinių rezultatą ir gali mesti bet kurį arba visus kauliukus dar kartą savo rezultatui pagerinti. Tačiau po antrojo metimo jis (ji) turi pasakyti apie savo derinius ir užpildyti gautų taškų stulpelį rezultatų lape Jei vėlesniu metimu jis (ji) pagerina savo jau užpildytus derinius, deja, išlieka ankstesnis derinys. Jei metimas neatitinka vieno iš rezultatų derinių, įrašomas nulis.
Kai kiekvienas žaidėjas gauna visų 11 derinių rezultatus, taškai yra sudedami. Didžiausią taškų skaičių turintis žaidėjas laimi žaidimą.

58 – HI-LO chuliganas
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 2 kauliukai, rašiklis ir popierius
Žaidėjai žaidžia pamainomis. Tikslas yra numatyti savo metimo rezultatą ir pirmiausia surinkti 24 taškus. Žaidėjas, kurio eilė ridenti kauliuką, turi pasakyti, ką jis (ji) tikisi išridenti. Galimybės:
- NELYGINIAI SKAIČIAI 3, 5, 7, 9, 11 = 2 taškai
- LYGINIAI SKAIČIAI 2, 4, 6, 8, 10, 12 = 2 taškai
- DIDELI SKAIČIAI 7 ir didesni = 2 taškai
- MAŽI SKAIČIAI 6 ir mažesni = 2 taškai
- CHULIGANAS Dvigubas 6 = 12 taškų

Jei kuris nors žaidėjas neatspėja, rezultatas yra 0.

59 – Tikslus metimas
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 4 kauliukai, rašiklis ir popierius
Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs 15 taškų. Kiekvienas žaidėjas iš eilės meta 4 kauliukus. Jei žaidėjas neišmeta 6, jo eilė baigiasi ir jis (ji) perduoda kauliuką žaidėjui kairėje. Jei jis (ji) išmeta šešis arba kelis šešetus, jis (ji) gali toliau ridenti kauliuką. Rezultatas: vienas 6 = vienas taškas; du 6 = trys taškai; keturi 6 vienu metu = automatinis laimėjimas! Laimi po keturių ratų didžiausią taškų skaičių surinkęs

60 – Vabzdys
Žaidėjų skaičius: 2–4
Žaidimo elementai: 1 kauliukas, popierius ir rašiklis kiekvienam žaidėjui
Vienas iš žaidėjų nupiešia vabzdį su aiškiai matomomis šešiomis dalimis: galva, kūnu, uodega, akimis, kojomis, čiuptuvėliais ir kiekvienos dalies numeriu. (Pvz.: galva = 1, kūnas = 2 ir pan.)
Tikslas yra pirmajam užbaigti savo vabzdžio piešinį ridenant kauliuką. Surinkus 13 taškų, laimimas žaidimas
(1 galva, 1 kūnas, 1 uodega, 2 akys, 6 kojos, 2 čiuptuvai = 13 taškų). Kiekvienas žaidėjas ridena kauliuką atėjus jo (jos) eilei ir pirmiausia turi išmesti 1 kūnui nupiešti. Tuomet kitas kūno dalis galima pridėti logiškai – galvą prie kūno, uodegą prie kūno, čiuptuvus prie galvos ir pan. Paprastai naudojama tokia seka: 1 = kūnas, 2 = galva, 3 = trys kojos vienoje pusėje ir pan.

54-Indiaanitäring
Mängijaid: üks või enam
Varustus: viis täringut
Mängijate eesmärk on saada kõrgeim võimalik pokkerikäsi. Käte väärtused on järgmised: viisik, nelik, maja, kolmik, kaks paari ja paar. Rida siin mängus ei ole. Kuued on kõige tugevamad, kahed kõige nõrgemad ja ühed (ässad) on vabanumbrid.
Otsustage, kes alustab, ja mäng jätkub päripäeva. Esimene mängija võib oma käe määramiseks visata täringuid kuni kolm korda. Mängija võib piirduda ühe viskega või veeretada ühte või mitut täringud teist korda. Seejärel võib ta taas sellega piirduda või uuesti veeretada. Teised mängijad ei tohi kummaski voorus veeretada rohkem kordi kui esimene mängija. Mängus on tavaliselt kaks vooru, kummagi vooru võitjad mängivad viimaks omavahel.

55-Täringuvaletamine
Mängijaid: kolm või enam
Varustus: viis täringut, igale mängijale viis nuppu
Kõigil mängijatel on alguses viis nuppu. Mängu alustaja selgitatakse välja täringuviske abil. Suurima silmade arvu veeretanud mängija alustab.
Esimene mängija veeretab kõiki viit täringut ja katab need kinni nii, et teised ei näeks. Ta valib välja täringud, mida ta soovib alles jätta, ning veeretab teisi uuesti. Seda võib teha kaks korda. Pärast kolmandat täringuviset peab mängija ütlema, mis käsi tal on. Ta võib rääkida tõtt või valetada.
Väärtused on järjestatud madalamat kõrgeimani: paar, kolm ühesugust, viis järjestikust ehk rida, maja, neli ühesugust, viis ühesugust.
Vasakul käel olev mängija võib kätt aktsepteerida. Kui ta aga arvab, et eelmine mängija valetab, siis peab täringud ette näitama. Kui mängija valetas, siis peab ta ühe nupu panka panema. Kui ta rääkis tõtt, siis peab nupu panka panema teine mängija. Nüüd on teise mängija kord. Kui temast järgmine mängija aktsepteerib tema kätt ega vaata täringuid, siis on tal kolme viskega võimalus kätt lüüa. Mäng jätkub päripäeva, kuni ainult ühel mängijal on alles üks nupp. Tema ongi võitja ja saab kogu panga endale.

56-Korvpall
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kaks täringut
Veeretage täringuid. Arvestage mõlema täringu silma koguarvu abil punktisummat järgmiselt:

2 = kolmepunktivise	+ 3 p
3 = jooks	pallikaotus
4 = kahepunktivise	+ 2 p
5 = üks vabavise	+ 1 p
6 = kahepunktivise	+ 2 p
7 = kahekordne	pallikaotus
8 = kaks vabaviset	+ 2 p
9 = vise hüppelt mööda	pallikaotus
10 = kahepunkti- + vabavise	+ 3 p
11 = rünnakuviga	+ 3 p
12 = kolmepunktivise	pallikaotus

Mäng jätkub päripäeva ja iga mängija veeretab kahte täringut.
Märkige teenitud punktid üles.
Võidab see, kel õnnestub esimesena koguda 21 punkti.

54 – Indiešu metamie kauliņi
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 5 metamie kauliņi
Spēlētāji cenšas iegūt vērtīgāko pokera roku. Rokas tiek vērtētas šādā secībā: piecas vienādas vērtības, četras vienādas vērtības, trīs vienādas vērtības un viens pāris, trīs vienādas vērtības, divi pāri un viens pāris. Šajā spēlē nav Straight. Sešinieki ir vērtīgākie, divnieki nevērtīgākie, bet vieniniekus var pielāgot.
Izlemti, kurš pirmais veiks gājienu, spēle turpinās uz kreiso pusi. Pirmajam spēlētājam ir trīs metieni, lai izveidotu savu roku. Spēlētājs var pieņemt roku pēc pirmā metiena vai kādu no kauliņiem pārmest otrajā un trešajā metienā. Citi spēlētāji katrā aplī nevar veikt vairāk metienu par pirmo spēlētāju. Spēle parasti sastāv no diviem apļiem.

55- Meļa metamie kauliņi
Spēlētāju skaits: 3+
Piederumi: 5 metamie kauliņi, 5 dambretes kauliņi katram spēlētājam
Visi spēlētāji uzsāk spēli ar 5 dambretes kauliņiem. Pirmo spēlētāju nosaka ar kauliņa mešanu. Spēli uzsāk spēlētājs ar augstāko uzmesto vērtību. Pirmais spēlētājs met visus piecus metamos kauliņus, nerādot to vērtību citiem spēlētājiem. Viņš patur vēlamos kauliņus un pārējos met vēlreiz. To var veikt divas reizes. Pēc trešā metiena spēlētājam ir jāpaziņo sava roka. Tā var būt patiesība vai meli.
Vērtēšana no zemākā uz augstāko: pāris, trīs vienādas vērtības, piecu vērtību secība/ straight, četras vienādas vērtības, piecas vienādas vērtības
Spēlētājam pa kreisi var pieņemt roku vai likt to atklāt, ja viņam liekas, ka spēlētājs melo. Ja spēlētājs meloja, viņam ir jāpievieno dambretes kauliņš likmei. Ja viņš nemeloja, kauliņu likmei pievieno spēlētājs pa kreisi. Nākamo gājienu veic spēlētājs pa kreisi. Ja nākamais spēlētājs pieņem viņa roku, viņam ir trīs metieni, lai pārspētu šo roku. Spēle turpinās, līdz tikai vienam spēlētājam ir palikuši čipi.

56- Basketbols
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi
Metiet kauliņus un saskaitiet to summu:

2= trīspunktu metiens	+ 3 punkti
3 = pārkāpums staigājotbumbas	zaudēšana
4 = divpunktu metiens	+2 punkti
5 = vienpunkta metiens	+1 punkts
6 = divpunktu metiens	+2 punkti
7 = pārkāpums, izdarot dubultdriblibumbas	zaudēšana
8 = brīvais metiens	+2 punkti
9 = netrāpīts metiens ar lēcienubumbas	zaudēšana
10 = trīspunktu metiens	+ 3 punkti
11 = personīgais pārkāpumsbumbas	+ 3 punkti
12 = trīspunktu metiens	zaudēšana

Spēle turpinās uz kreiso pusi, katram spēlētājam metot divus metamos kauliņus. Skaitiet savus punktus.
Spēli uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst 21 punktu.

54 – Indiški kauliukai
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 5 kauliukai
Žaidėjai bando surinkti aukščiausios vertės pokerio žaidimo kortų kombinaciją. Kombinacijos yra išdėstomos šia tvarka: penkios tokios pačios vertės kortos, keturios tokios pačios vertės kortos, pilnas namas, trys tokios pačios vertės kortos, dvi poros, viena pora. Šiame žaidime nėra eilių. Šešiaakių vertė didžiausia, dviakių – mažiausia, o vienaakės kortos (tūzai) yra nekontroliuojamos.
Nuspręskite, kas pradės žaidimą. Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Pirmasis žaidėjas gali ridenti kauliuką iki trijų kartų, kad sudarytų savo kortas vienoje rankoje. Žaidėjas gali laikytis pirmojo metimo arba pasirinkti bet kurį ar visus antrojo metimo kauliukus. Tuomet jis (ji) gali laikytis pozicijos arba mesti dar kartą. Kiti žaidėjai kiekviename rate negali daryti daugiau metimų nei pirmasis žaidėjas. Žaidimą paprastai sudaro du raundai, o kiekvieno raundo žaidėjai sužaidžia lemiamą žaidimą.

55 – Melagio kauliukai
Žaidėjų skaičius: 3+
Žaidimo elementai: 5 kauliukai, 5 šaškės kiekvienam žaidėjui
Visi žaidėjai pradeda žaisti su 5 šaškėmis. Pradedantysis žaidėjas nustatomas ridenant kauliuką. Pradeda žaidėjas išridenęs didžiausią skaičių. Pirmasis žaidėjas ridena visus 5 kauliukus, slėpdamas juos nuo kitų žaidėjų. Jis pasilieka kauliuką, ant kurio nori statyti, ir ridena tuos, kuriuos nori pakeisti. Tai galima daryti du kartus. Po trečiojo ridenimo žaidėjas turi nurodyti kortas rankoje. Tai gali būti tiesa arba jis (ji) gali apie tai meluoti.
Vertinimas nuo aukščiausio iki aukščiausio: pora, 3 tokios pačios vertės kortos, 5 serija / eilė, pilnas namas, 4 tokios pačios vertės kortos,
5 tokios pačios vertės kortos
Kauliuką ridenančio žaidėjo kairėje esantis žaidėjas gali sutikti su šaukimu arba, jei mano, kad kauliuką ridenantis žaidėjas meluoja, kauliukas turi būti parodytas. Jei žaidėjas melavo, jis į indą turi įdėti šaškę. Jei žaidėjas sakė tiesą, juo (ja) suabejojęs žaidėjas į indą įmeta šaškę. Dabar suabejojusio žaidėjo eilė ridenti kauliuką. Jei kitas žaidėjas sutinka su kauliuką ridenančio asmens šaukimu ir nežiūri į kauliuką, jis (ji) turi tris metimus kortoms rankoje įveikti. Žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę, kol paskutinio šanso neišnaudoja tik vienas asmuo. Šis vienas likęs žaidėjas laimi ir pasiima šaškes.

56-Krepšinis
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 2 kauliukai
Ridenkite kauliuką. Sudėkite abiem kauliukais išridentus skaičius:

2 = 3 tašk.	Pelnyti taškai	+3 tašk.
3 = Ėjimo pažeidimas		Laisvas kamuolys
4 = 2 tašk.	Pelnyti taškai	+2 tašk.
5 = 1 tašk. apgaulingas metimas		+1 tašk.
6 = 2 tašk.	Pelnyti taškai	+2 tašk.
7 = Dvigubo varymo taisyklės pažeidimas		Laisvas kamuolys
8 = rezultatas – 2 apgaulingi metimai		+2 tašk.
9 = praleistas metimas pašokus		Laisvas kamuolys
10 = 3 tašk. Pelnyti taškai ir apgaulingas metimas		+3 tašk.
11 = įžeidžiantis nesąžiningumas		+3 tašk.
12 = 3 tašk. Pelnyti taškai		Laisvas kamuolys

Žaidžiama iš kairės kiekvienam žaidėjui ridenant 2 kauliukus. Sekite savo taškus. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs 21 tašką.

28-Türgi kabe
Mängijaid: kaks
Varustus: kabelaud, 30 kabenuppu (15 sama värvi) Kuna mõlemal mängijal peab olema 16 nuppu, siis peate koos vastasega võtma juurde ühe Hiina kabe nupu.
Selles variandis kehtivad hariliku kabega samad reeglid, kuid on ka mõned erandid.Igal mängijal on 16 nuppu. Mängitakse kõigil 64 ruudul. Nupp liigub ühe ruudu võrra edasi või kummalegi küljele. Käia ei tohi kunagi diagonaalis. Nupp hüppab neis kolmes suunas üle kõrvalasuva vastase nupu ja maandub selle kõrval olevale vabale ruudule.
Tamm võib liikuda ette- ja tahapoole ning mõlemale küljele. Liikuda võib ka rohkem kui ühe ruudu võrra, kui need on vabad. Tamm lööb vastase nuppe samamoodi neljas suunas (pidage meeles, et ta võib liikuda ka tahapoole). Tamm võib enne vastase nupu löömist liikuda ükskõik mitme ruudu võrra ja maanduda ükskõik kui kaugel löödud nupu taga. Kui mängijal on võimalus valida mitme löögi vahel, siis peab ta valima suurema nuppude arvuga löögi.

29-Hunt ja lambad
Mängijaid: kaks
Varustus: Mängulaud, kaksteist valget nuppu ja üks pruun nupp Mängitakse ainult 32 sinisel ruudul. Ühel mängijal on 12 pruuni nuppu (lambad), mis asetatakse kolme esimese rea sinistesse ruutudesse (nagu kabeski). Teisel mängijal on üks nupp (hunt), mis asetatakse tagarea mis tahes sinisesse ruutu. Esimese käigu teeb pruun nupp ja seejärel käivad mängijad kordamööda. Mängu käik: pruunide nuppudega mängija liigutab ühe oma lammastest ühe ruudu võrra piki diagonaali ettepoole (nagu kabeski). Hunt liigub ühe ruudu võrra ja hüppab ükskõik millist diagonaali pidi (nagu tamm kabes). Hunt võidab, kui tal õnnestub lammaste reast läbi murda. Lambad võidavad, kui neil õnnestub hunt sisse piirata nii, et tal ei jää ainsatki liikumisvõimalust.

30-Jaht
Mängijaid: kaks
Varustus: triktrakilaud, 24 nuppu (12 sama värvi)
Selles variandis kehtivad hariliku triktrakiga samad reeglid, kuid on ka mõned erandid. Valgete nuppudega mängija alustab kahe nupuga, kumbki asub oma sisevälja kahes pesas. Pruunide kividega mängija alustab kahe nupuga, kumbki asub oma välisvälja kahes pesas. Mõlemad mängijad liiguvad päripäeva ning nuppe liigutatakse ühest kaheteistkümneni ja vastupidi – mängulaual tekib üks pidev liikumissuund. Kui mängija veeretab topeltarvu silmi, siis käib ta neli korda nagu tavaliselt ja veeretab seejärel uuesti. Niikaua, kui mängija veeretab topeltarvu silmi, võib ta uuesti veeretada. Seda isegi juhul, kui ta ei saa veeretamise järel liigutada ühtegi nuppu. Kui mängija maandub vastase nupuga pesas, siis sealolev nupp lüüakse ja eemaldatakse laualt. Võidab mängija, kes lööb kõiki vastase nuppe.

31-Täringupesapall
Mängijaid: kaks
Varustus: kaks täringut, kaheksa Hiina kabe nuppu (neli sama värvi), paberileht (pesapalli nelinurkse väljakuga)
MÄNGUTABEL
Täringuvisked = söödud ja löögid

2 = sööt	3 = õhust kinni püütud pall	
4 = jõudmine esimesse pessa		
5 = maapall	6 = sööt	7 = õhust kinni püütud pall
8 = jõudmine teise pessa		
9 = maapall	10 = jõudmine kolmandasse pessa	
11 = vale löök	12 = kodujooks	

Mängureeglid
1) Järgitakse pesapalli põhireegleid: kui ühes löögivoorus lööb kolm mängijat kolm korda mööda, siis on vastasmeeskonna kord. Kui mängija jõuab kodupesani, siis on ta sooritanud jooksu. Võidab mängija, kes on mängu lõpuks sooritanud kõige rohkem jookse.
2) Mängu alustamiseks veeretavad mängijad täringut ja selgitavad välja, kes lööb esimesena. Suurema silmade arvu veeretanud mängija asetab oma nupu kodupessa.
3) Mõlemad mängijad jätavad veeretatud silmade arvu meelde. Mängu alustamiseks veeretab kumbki mängija täringut (ehk annab söödu). Löögi sooritamiseks liidetakse esimese ja teisena veeretatud silmade arv kokku (vt mängutabelit). Näiteks kui veeretatakse kolm ja viis silma ning nende summa on kaheksa, siis võrdub see duubliga.
4) Mängus võib olla ükskõik kui palju löögivoore.

28- Turku dambrete
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 30 dambretes kauliņi (15 katrā krāsā). Tā kā ir nepieciešami 16 kauliņi, lai pārvietotos, katram spēlētājam ir jāpievieno viens ķīniešu dambretes kauliņš.
Šajā spēles veidā tiek izmantoti standarta noteikumi ar šādām izmaiņām:
Katram spēlētājam ir 16 spēles kauliņi. Tiek izmantoti visi 64 spēles lauciņi. Spēles kauliņu var pārvietot par vienu lauciņu uz priekšu vai uz jebkuru sānu; nevar veikt kustības pa diagonāli. Kauliņš tādos pašos trīs virzienos lec pāri pretinieka kauliņam, kas atrodas blakus.
Karalis kustās uz priekšu, atpakaļ un uz jebkuru sānu, kā arī tas var pārvietoties par vairāk nekā vienu lauciņu, ja tie ir brīvi. Karalis lec tādos pašos četros virzienos (atcerieties, ka karalis var kustēties atpakaļ). Karalis var pārlēkt vienam vai vairākiem brīviem lauciņiem pa diagonāli pirms pārlēkšanas pretinieka kauliņam un var turpināt lēkt pārī vienam vai vairākiem brīviem lauciņiem pēc pārlēkšanas brīvā lauciņā. Sišanas iespējas gadījumā spēlētājam ir jānosit maksimālais pretinieka kauliņu skaits.

29- Vilks un aitas
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: dambretes laukums, 12 brūni dambretes kauliņi un 1 tumšs dambretes kauliņš
Tiek izmantoti tikai 32 zilie lauciņi. Vienam spēlētājam ir 12 brūnie kauliņi (aitas), kas izvietoti trīs tuvākajās rindās (kā dambretē). Otram spēlētājam ir tumšais dambretes kauliņš (vilks), kurš uzsāk spēli jebkurā no četriem zilajiem lauciņiem rindā, kas atrodas vistuvāk. Pirmo gājienu izdara spēlētājs ar brūnajiem kauliņiem, nākamie gājieni tiek izdarīti pārmaiņus. Spēle: spēlētājs ar brūnajiem kauliņiem pārvieto vienu aitu vienu lauciņu pa diagonāli (kā dambretē). Spēlētājs ar tumšo kauliņu pārvieto vilku vienu lauciņu pa diagonāli vai lec pa diagonāli jebkurā virzienā (kā karalis dambretē). Vilks uzvar, ja viņam izdodas izlauzties caur aitu rindām. Aitas uzvar, ja nobloķē vilku un viņš nevar izdarīt gājienu.

30- Pakaļdzīšanās
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: bekgemona laukums, 12 bekgemona kauliņi (12 katrā krāsā)
Šajā spēles veidā tiek izmantoti standarta noteikumi ar šādām izmaiņām: spēlētājs ar tumšajiem kauliņiem uzsāk spēli ar 2 kauliņiem, kas atrodas uz katra iekšējā galdiņa punkta. Spēlētājs ar brūnajiem kauliņiem uzsāk spēli ar 2 kauliņiem, kas atrodas uz katra ārējā galdiņa punkta. Abi spēlētāji gājienus izdara pulksteņa rādītāja virzienā un kauliņus pārvieto arī starp pirmo un divpadsmito punktu, veidojot apli.
Kad spēlētājs uzmet divas vienādas vērtības, viņš var veikt četrus gājienus, kā to parasti dara, un pēc tam vēlreiz mest metamos kauliņus. Viņš turpina mest metamos kauliņus, kamēr tiek uzmestas divas vienādas vērtības, pat ja viņš nevar veikt gājienu. Kad spēlētājs apstājas uz pretinieka kauliņa, tas tiek nosists un izņemts no spēles. Uzvar spēlētājs, kas nosit visus pretinieka kauliņus.

31- Metamo kauliņu beisbols
Spēlētāju skaits: 2
Piederumi: 2 metamie kauliņi, 8 ķīniešu dambretes kauliņi (4 katrā krāsā), papīra lapa (uz kuras uzzīmēts beisbola laukums)
SITIENU TABULA
Metamo kauliņu mešana = sitiens
2=sitiens
3=izlidošana
4=viens
5=bumbas atsišana pret zemi
6=sitiens
7=izlidošana
8=dubults
9=bumbas atsišana pret zemi
11=izmešana ārpus laukuma
12=pārskrējiens
Spēles noteikumi
1) Šajā spēlē jāievēro pamata beisbola noteikumi: katrai komandai trīs auti piespēles laikā; skrējiens tiek ieskaitīts, ja spēlētājs šķērso mājas plāksni; uzvarētājam spēles beigās ir vairāk skrējienu.
2) Lai uzsāktu spēli, metiet metamo kauliņu un noskaidrojiet, kurš izdarīs pirmo gājienu. Tas spēlētājs novieto savu atzīmi aiz mājas plāksnes.
3) Katrs spēlētājs patur vienu metamo kauliņu. Lai uzsāktu spēli, katrs met savu kauliņu (vai veic metienu)Abu metamo kauliņu vērtības tiek saskaitītas, lai iegūtu sitiena rezultātu (skatīt tabulu). Piemēram, 3 un 5 ir vienāds ar 8 un veido dubultu sitienu.
4) Spēlei var būt neierobežots piespēļu skaits.

28-Turkiškos šaškės
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas šaškių lenta, 30 šaškių (po 15 kiekvienos spalvos). Kadangi kiekvienam žaidėjui ėjimus reikia daryti su 16 figūrėlių, jums ir jūsų priešininkui reikia pasirinkti po vieną kinišką šaškę ir pridėti ją prie šio žaidimo figūrėlių.
Žaidžiant šį šaškių variantą, galioja visos šaškių žaidimo taisyklės, tačiau pakeistos:
Kiekvienam žaidėjui priklauso įtaisyti po 16 šaškių. Visi 64 lentos kvadratai išnaudoti. Šaškė juda per vieną vietą pirmyn arba į bet kurią pusę per vieną kvadratą; įstrižiniai ėjimai neleidžiami. Šaškė peršoka visomis trimis nurodytomis kryptimis virš gretimos priešininko šaškės ir toliau į neužimtą kvadratą šalia jos kitoje pusėje.
Karalius juda pirmyn, atgal ir į bet kurį šoną, be to jo judesys gali apimti ne tik vieną kvadratą, jei tik jis nėra užimtas. Karalius gali peršokti visomis keturiomis minėtomis kryptimis (neužmirškite, jog karalius gali judėti atgal). Karalius gali praeiti virš vienos ar kelių neužimtų kvadratų prieš peršokdamas per priešininko figūrėlę ir gali tęsti tai daryti virš vienos ar kelių neužimtų kvadratų kitoje pusėje jau po peršokimo. Kai žaidėjas gali rinktis nukirtimą, jis renkasi tą atvejį, kai priešininko nukirstų figūrėlių skaičius yra maksimaliai galimas.

29-Vilkas ir avys
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: šaškių lenta, 12 rudos spalvos šaškių ir 1 gelsvai rudos spalvos šaškė.
Naudojami tik 32 mėlynieji kvadratai. Vienas žaidėjas turi 12 rudųjų šaškių (avis), kurios pastatytos ant mėlynųjų kvadratų trijose eilėse, kurios yra arčiausiai nuo jo (kaip ir žaidžiant šaškėmis). Kitas žaidėjas turi vieną gelsvai rudos spalvos figūrėlę (vilką), kuri pradžioje pastatoma bet kuriame iš keturių mėlynųjų kvadratų, kur žaidėjas pageidauja, toje eilėje, kuri arčiausiai nuo jo. Rudasis žaidėjas ėjimą atlieka pirmas, o paskui ėjimai atliekami pakaitomis. Kaip žaisti: rudasis žaidėjas vieną iš avių perkelia priekį įstrižai (kaip figūrėlė žaidžiant šaškių žaidimą). Gelsvai rudos spalvos žaidėjas vilką perkelia per vieną vietą bet kuria įstriža kryptimi arba peršoka bet kurios įstrižainės kryptimi (kaip karalius žaidžiant šaškių žaidimą). Vilkas laimi, jei jam pavyksta pasibrauti pro avių liniją Avys laimi, jei joms pavyksta užblokuoti vilką taip, kad atėjus jo eilei, jis negalėtų pajudėti

30-Vaikymas
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: nardų žaidimo lenta, 24 nardų žaidimo figūrėlės (kiekvienos spalvos 12 figūrėlių)
Žaidžiant šį variantą, galioja nardų žaidimo taisyklės, tačiau pakeistos: Gelsvos spalvos žaidėjas pradeda su dviem figūrėlėmis, po vieną ant savo vidinio stalo taškų. Rudasis žaidėjas pradeda žaidimą su dviem figūrėlėmis ant kiekvieno išorinio stalo taško.
Abu žaidėjai juda laikrodžio rodyklės kryptimi, o figūrėlės perkeliamos tarp 1- taškų bei tarp 12 taškų, kurie lentą padaro tęstiniu treku.
Kai žaidėjas meta kauliuką du kartus, jis įprastu būdu padaro keturis ėjimus, o tada kartoja metimą tiek kartų kiek reikia, jei jis išmeta dublius, jei ir negali atlikti dalies metimo ėjimo. Kai žaidėjas nusileidžia ant priešininko bloto, toji figūrėlė nukertama ir iš žaidimo pašalinama. Žaidėjas, nukirtęs visas priešininko figūrėles skelbiamas laimėtoju.

31-Žaidimų kauliuko beisbolas
Žaidėjų skaičius: 2
Žaidimo komplektas: 2 žaidimo kauliukai, 8 kiniškų šaškių figūrėlės (4 vienodos spalvos), popieriaus lapas (su nupieštu beisbolo deimantu)
MUŠIMO STALAS
Ridenamas žaidimo kauliukas = Puolimas ir nukirtimas

2 =Puolimas	3= Išlėkimas	4=Vienas
5= Atmuštas kamuolys ant žemės		
6=Puolimas	7= Išlėkimas	8=Dvigubas
9=Atmuštas kamuolys ant žemės		
10=Trigubas	11= Baudos kamuolys	
12= Namų paleidimas		

Žaidimo taisyklės
1Šio žaidimo metu laikomasi pagrindinių beisbolo žaidimo taisyklių: Kiekvienai komandai skiriamos trys užribio baudos per vieną kamuolio padavimą; paleidimas užskaitomas, kai žaidėjas kerta namų plokštę. Laimėtojas turi daugiausia paleidimų žaidimo pabaigoje.
2) Pradedant žaidimą, paridenkite lošimo kauliuką ir nustatykite kas kirs pirmas. Tas žaidėjas pasideda savo markerį už namų plokštės.
3) Kiekvienas žaidėjas laiko vieną žaidimo kauliuką. Pradedant žaidimą, keikvienas žaidėjas paridena savąjį (arba užsidirba aikštę). Du žaidimo kauliukai sudedami smūgio rezultatui gauti (žr. Mušimo stalas). Pavyzdžiui, 3 ir 5 lygu 8 dubliui.
4) Žaidimo metu gali vykti bet koks kamuolio padavimų skaičius

32-Mehhiko
Mängijad: kaks kuni neli
Varustus: kaks täringut (pluss lisatäring igale mängijale „elude" lugemiseks)
Mängu eesmärk: jääda alles ainsa mängijana pärast seda, kui kõik teised mängijad on väikse silmade arvu veeretamise tõttu mängust välja langenud.
Mängu käik
Kumbki mängija asetab lisatäringu mängulauale enda ette nii, et kuus silma jääks ülespoole. Otsustage, kes alustab, ja jätkake siis veeretamist päripäeva. Iga mängija veeretab korraga kahte täringut. Voor on lõppenud, kui mõlemad mängijad on veeretanud.
Mängitakse mitu vooru ning iga vooru järel kõige väiksema koguarvu silmi veeretanud mängija kaotab ühe „elu". Seejärel asetatakse lisatäring nii, et ülespoole jääb ühe võrra väiksem silmade arv. Seega on igal mängijal mängu alguses kuus elu. Kui lisatäringu silmade arv läheb nulli, siis on mängija mängust väljas.
Mängija veeretab mõlemat täringut mängulaua keskel. Kui tulemusega ei oida rahul, siis võib ühe korra uuesti veeretada. Sellisel juhul peab mängija korraga veeretama mõlemat täringut. Keelatud on jätta alles ühe täringu silmade arv ja veeretada uuesti teist täringut.
Suurim võimalik veeretatud silma arv on „Mehhiko": 2-1.
Mehhikost järgmisel kohal on duubel: kõige suurem duubel on 6-6 ja kõige väiksem 1-1.
Duublist järgmisel kohal on kaks eri silmade arvu, millest suurem on alati otsustav ja seda mainitakse esimesena: kõige suurem on 6-5, sellele järgnevad 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 5-4, 5-3 jne kuni 3-1, mis on kõige madalam võimalik silmade arv.
Kui mängijad on eespool toodud reeglite järgi veeretanud, siis kaotab kõige väiksema koguarvu silmi veeretanud mängija nii vooru kui ka ühe elu.
Näide. Esimeses voorus veeretas A 5-4, B 2-2, C 6-1 ja D 4-4. Mängija A veeretas kõige väiksema koguarvu silmi ja kaotab ühe elu. Nüüd näitab tema lisatäring kuue asemel viit silma. Kui väikseima koguarvu silmi veeretavad kaks või enam mängijad, siis kaotab igaüks neist ühe elu.
Erireegel: kui vooru veeretatakse üks (või enam) Mehhikot, siis jääb kaotaja lima kahest allesjäänud elust.
Kui silmade arv jõuab nullini, siis on mängija mängust väljas.
Viimasena alles jäänud mängija on võitja. Kui mõlemad mängijad on mängus alles, neli kummalgi on üks elu ja mõlemad kaotavad vooru sama silmade arvu veeretamise tõttu, siis on mäng viigis ja võitjaid ei ole.

33-Viis tuhat
Mängijad: kaks või rohkem
Varustus: viis täringut, paber ja pliiats
Mängu eesmärk on saada esimesena 5000 punkti. Selleni jõudmiseks veeretatakse viit täringut ja teenitakse punkte. Kui mängija punktisumma ületab 5000 punkti, siis saavad teised mängijad ühe võimaluse punktisummat ületada. Kõige rohkem punkte kogunud mängija on võitnud.
Punkte saadakse „loendurite" abil. Loendurid on üks, viis ja kolm ühesugust silma. Kui täringutega veeretatakse korraga üks, kaks, kolm, neli ja viis silma, siis nimetatakse seda täismänguks.
Punktid
1 = 100 punkti 5 = 50 punkti
Kolme samasuguse veeretamisel korraga on punktiarvestus järgmine:
2 = 200, 3 = 300, 4 = 400, 5 = 500, 6 = 600, 1 = 1000
1, 2, 3, 4, 5 korraga = 1500 (täismäng) (Mängija võib tavaliselt tänu veereta-uuesti-reeglile veeretamist jätkata ja teenida veel rohkem punkte.)

32- Meksika
Spēlētāju skaits: 2-4
Piederumi: 2 metamie kauliņi (un katram spēlētājam 1 papildus metamais kauliņš)
Spēles mērķis: palikt pēdējam spēlētājam pēc tam, kad pārējie spēlētāji ir izstājušies zemu kombināciju dēļ.
Kā spēlēt:
Kārts spēlētājs novieto savā priekšā papildu metamo kauliņu, pagriežot uz augšpusi ciparu 6. Izlieniet, kurš uzsāks spēli; pēc tam secība ir pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētājs katrā gājienā met divus metamos kauliņus. Apliks ir noslēdzies, kad abi spēlētāji ir izdarījuši savu gājienu.
Tiek izspēlēti vairāki apļi, katrā apļī zaudētājs ar zemāko kombināciju zaudē „dzīvību", ko parāda, pagriežot papildu metamo kauliņu uz mazāku vērtību. Tātad katrs sāk ar 6 dzīvībām. Ja dzīvību skaits ir 0, spēle ir zaudēta.
Kad ir Jūsu kārta, metiet abus metamos kauliņus galda vidū. Ja neesat apmierināts ar rezultātu, varat pārmest kauliņus vēlreiz. Jāpārmet ir abi kauliņi, nedrīkst saglabāt vienu un pārmest tikai otru.
Augstākais iespējamais metiens ir „Meksika": 2-1.
Meksikai seko pāri:
6-6 ir augstākais pāris, kamēr 1-1 ir zemākais.
Pāru novērtēšana tiek veikta pēc divām dažādām kauliņu vērtībām, svarīgākā vienmēr ir augstākā vērtība, un tā tiek pieminēta pirmā: 6-5 ir šeit augstākā kombinācija, kurai seko 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 5-4, 5-3 līdz pat kombinācijai 3-1, kas ir pati zemākā.
Kad visi spēlētāji ir izmetuši kauliņus atbilstoši noteikumiem, spēlētājs ar mazāko kombināciju zaudē apli un vienu „dzīvību".
Piemērs: pirmajā aplī A uzmeta 5-4, B uzmeta 2-3, C uzmeta 6-1 un D uzmeta 4-4. A uzmeta zemāko kombināciju un zaudēja dzīvību, pagriežot papildu metamo kauliņu no 6 uz 5.
Ja diviem spēlētājiem ir vienlīdz slikta kombinācija, abi zaudē dzīvību.
Īpaša noteikums: katru reizi (vai vairākas), kad tiek uzmesta Meksika, zaudētājs zaudē divas dzīvības!
Kad dzīvību skaits ir 0, spēle ir zaudēta. Pēdējais palikušais spēlētājs ir uzvarējis. Ja spēlē ir palikuši divi spēlētāji, kuriem abiem ir 1 dzīvība, un viņi abi zaudē apli, spēlei nav uzvarētāja.

33- 5000
Spēlētāju skaits: 2 vai vairāk
Piederumi: 5 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Spēles mērķis ir sakrāt 5000 punktus. To var paveikt, metot piecus metamos kauliņus un nopelnot punktus. Kad spēlētājs savāc 5000 punktus, pārējiem spēlētājiem tiek dots pēdējais gājiens, lai mēģinātu pārspēt rezultātu! Uzvar spēlētājs ar vairāk punktiem.
Punktus iegūst ar skaitītāju palīdzību. Skaitītāji ir 1 vai 5 vai trīs vienādi metamie kauliņi. Turklāt kombinācija , 2, 3, 4, 5 vienā metienā ir „Lielais metiens".
Punkti:
1=100 punkti
5=50 punkti
Trīs vienādi metamie kauliņi:
2=200, 3=300, 4=400, 5=500, 6=600, 1=1000
Lielais metiens – 1, 2, 3, 4, 5 = 1500 punkti (Jūs varat turpināt mest un sakrāt vēl vairāk punktu!)

32-Meksika
Žaidėjų skaičius: 2-4
Žaidimo komplektas: 2 žaidimo kauliukai (plius 1 papildomas kauliukas kiekvienam žaidėjui, naudojamas, kaip „gyvenimo" skaitiklis)
Žaidimo tikslas: Likti tik vienu žaidėju, po to, kai visi kiti išstumti žemų ridenimo kombinacijų.
Kiekvienas žaidėjas pasideda papildomą žaidimo kauliuką su 6-uku viršuje prieš save ant stalo. Nusprendžiama, kas pradeda; kokia eigų tvarka ir tuomet pradedami ėjimai pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas meta du žaidimo kauliukus kiekvienam ėjimui. Raundas užbaigtas, kai abu žaidėjai jau pasinaudojo savo ėje.
Žaidžiama keletas raundų, ir kiekviено raundo metu žaidėjas su žemiausia ridenimo kombinacija praranda "gyvybę" – kas matoma pagal jo žaidimo kauliuką, kuris sukasi link kito mažiausio skaičiaus, todėl kiekvienas pradeda su 6 gyvybėmis. Jei jūsų kauliukas eina nulio link, jums žaidimas jau baigėsi.
Kai ateina jūsų eilė, jūs ridenate abu kauliukus vidurye stalo. Jei rezultatas jūsų netenkina galite ridenti iš naujo, ir, jei jums reikia, galite ridenti ir antrą bei paskutinį kartą. Jei pasirinkate ridenti iš naujo, turite ridenti abu kauliukus –neleidžiama vieną pasilaikyti, o ridenti tik vieną.
Žaidžiant Meksikos žaidimą, aukščiausias galimas metimas yra: Meksika 2-1. Žemiau už Meksiką pagal reitingą eina poros:
6-6 yra aukščiausio lygio pora, o 1-1 yra žemiausio lygio
Reitingai žemiau už poras yra du skirtingi skaičiai ant kauliuko, kai aukščiausias yra sprendžias ir minimas pirmiausia: 6-5 čia yra aukščiausio lygio kombinacija, paskui kurią eina 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 5-4, 5-3 ir t.t visa laiką žemyn iki 3-1, kuris yra žemiausias galimas metimas.
Kai visi žaidėjai pagal nurodytas taisykles paridieno, mažiausią lygį surinkęs žaidėjas pralošia raundą ir vieną "gyvybę"
Pavyzdys: Pirmojo raundo metu, A nuridieno 5-4, B nuridieno 2-2, C nuridieno 6-1 ir D nuridieno 4-4. A žaidėjas nuridieno žemiausio lygio kombinaciją ir parranda vieną gyvybę, pasukus jo gyvybės skaitiklio kauliuką matyti 5 vietoje 6.
Jei dviejų ar daugiau žaidėjų kombinacijos yra žemo lygio, jie visi prrranda gyvybę.
Speciali taisyklė: Kai tik raundo metu iškrinta Meksika (arba kelios), pralaimėtojas parranda dvi savo likusias gyvybes! Jei nusileidžiate iki 0, žaidimas jums baigėsi. Paskutinis likęs žaidėjas yra laimėtojas be abejonės jei abu žaidėjai lieka žaidime, ir kiekvienas turi po 1 gyvybę, ir jie abu pralošia raundą dėl lygiųjų pagal kauliuko rezultatą, skelbiamas "miręs žaidimas" be laimėtojo.

33-5,000
Žaidėjų skaičius: 2 ar daugiau.
Žaidimo tikslas yra kuo greičiau surinkti 5.000 taškų. Tai daroma ridenant kauliukus ir taip uždirbant taškus. Kai kuris nors žaidėjas viršija 5.000 taškų, visi kiti žaidėjai turi teisę po jo paskutinį kartą išridenti kauliukus ir viršyti jo rezultatą! Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.
Taškus skaičiuoja „apskaitininkai". Apskaitininku gali būti 1-as ar 5-as žaidėjas, gali būti trečias, priklauso, kaip susitarama. Be to, išridenus 1, 2, 3, 4, 5 taškus, gaunamas „didysis prizas".
Taškai:
1 = 100 taškų; 5 = 50 taškų.
Trečias variantas, kai skaičiuojamas bendras rezultatas:
2t = 200, 3t = 300, 4t = 400, 5t = 500, 6t = 600, 1t = 1000
1, 2, 3, 4, 5 vienu metu = 1.500 gaunant bendrą didįjį prizą.
(Paprastai jūs galite ridenti pagal ridenimo taisykles ir galite gauti net daugiau taškų!)

49-Viiskümmend
Mängijad: üks või enam
Varustus: kaks täringut, paber ja pliiats
Mängijad veeretavad kordamööda täringuid ja teenivad punkte siis, kui visatakse topeltarvu silmi. Kaks kuut toob 25 punkti, kaks kolme tühistab mängija punktid ja viib seisu nulli. Mis tahes topeltarv silmi peale kolme ja kuue toob viis punkti.
Punktisumma pannakse kirja ja võidab see, kel õnnestub esimesena koguda 50 punkti.

50-Laev, kapten ja meeskond
Mängijad: üks või enam
Varustus: viis täringut
Iga mängija veeretab kordamööda täringuid. Mängija veeretab täringuid kolm korda, lootes saada kuut (laeva), seejärel viit (kapteni!) ja neljä (meeskonda). Nimetatud silmad tuleb veeretada just selles järjekorras, nii et kui esimesel viskel veeretatakse kuus ja neli, aga mitte viis silma, siis pannakse kõrvale ainult kuus ja teisi (sh neljä) veeretatakse uuesti. Kui kauliji (kuga komanda) tiek saskaitīti un veido spēlētāja rezultātu. Ja 6, 5 un 4 tiek uzmesti pirms treša metiena, atlikušos metienus var izmantot, lai uzlabotu atlikušo kauliņu summu. Uzvar spēlētājs ar lielāko kuga komandu. Ja rezultāts ir vienāds, visiem spēlētājiem ir jāizspēlē vēl viens gājiens.

51- Kauliņu golfs
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 3 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Katrs spēlētājs savā gājienā met trīs metamos kauliņus, līdz tiem uzmestas divas vienādas vērtības. Jebkurš metiens, kurā netiek uzmestas divas vienādas vērtības, skaitās kā sitiens. metiens, kurā tiek uzmestas divas vienādas vērtības, tiek skaitīts kā bedrīte. Tiek pierakstīts katra spēlētāja sitienu un bedrīšu skaits. Tiek izspēlēti 18 apļi, attēlojot 18 golfa spēles bedrītes. Uzvar spēlētājs ar mazāko sitienu skaitu.

52- Ziedlapiņas
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 3 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Katrā gājienā spēlētājam ir trīs metieni. Tiek skaitīti punkti par vērtību 1, 3 vai 5 uzmešanu. Vērtība viens dod 1 punktu, trīs – divus, pieci –četrus. Ja spēlētājs uzmet trīskāršu 2, 4 vai 6, viņa gājiena punktu skaits tiek divkāršots. Ja tiek vēlreiz uzmests trīskāršs 2, 4 vai 6, tas atceļ iepriekšējo un punkti netiek divkāršoti. Pēc četriem gājieniem tiek saskaitīti punkti. Uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

53- Beigta spēle
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 5 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Mērķis ir iegūt augstāko rezultātu. Spēlētāji veic gājienus pārmaiņus. Katrs spēlētājs met kauliņus un saskaita kopējo summu. Ja tiek uzmests 2 vai 5, šie kauliņi tiek izņemti, rezultāts ir 0, un nākamajā metienā šie kauliņi netiek mesti. Spēlētājs var turpināt savu gājienu, bet, uzmetot 2 vai 5, kauliņi tiek izņemti no spēles. Āgri vai vēlu spēlētājam var palikt tikai viens kauliņš ar vērtību 2 vai 5, kas nozīmē, ka spēlētāja gājiens ir beidzies. Nākamais spēlētājs veic gājienu. Pēc visu spēlētāju gājiena veikšanas tiek saskaitīti punkti. Uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

49- Piecdesmit
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Katrs spēlētājs savā gājienā met metamos kauliņus un pieskaita punktus, ja tiek uzmestas divas vienādas vērtības. Divi sešiniekі dod 25 punktus; divi trijniekі nodzēš visu spēlētāja rezultātu.
Jebkuras citas divas vienādas vērtības dod 5 punktus. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais sasniedz 50 punktus.

50- Matrozis
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 5 metamie kauliņi
Katrs spēlētājs savā gājienā met metamos kauliņus. Katrā gājienā spēlētājam ir trīs metieni, lai uzmestu 6 (kuģi), 5 (kapteinu) un 4 (biedrs). Ja pirmajā metienā tiek uzmesti tikai 6 un 4, tikai 6 var noliikt malā, bet pārējos kauliņus, tostarp 4, ir jāmet vēlreiz. Ja pēc trim metieniem netiek uzmestas vērtības 6, 5 un 4, spēlētājs iegūst 0 punktus. Ja pēc treša metiena spēlētājs ir nolicis malā kuģi, kapteiņi un biedru, pārējie divi kauliņi (kuģa komanda) tiek saskaitīti un veido spēlētāja rezultātu. Ja 6, 5 un 4 tiek uzmesti pirms treša metiena, atlikušos metienus var izmantot, lai uzlabotu atlikušo kauliņu summu. Uzvar spēlētājs ar lielāko kuģa komandu. Ja rezultāts ir vienāds, visiem spēlētājiem ir jāizspēlē vēl viens gājiens.

51- Kauliņu golfs
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 3 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Katrs spēlētājs savā gājienā met trīs metamos kauliņus, līdz tiem uzmestas divas vienādas vērtības. Jebkurš metiens, kurā netiek uzmestas divas vienādas vērtības, skaitās kā sitiens. metiens, kurā tiek uzmestas divas vienādas vērtības, tiek skaitīts kā bedrīte. Tiek pierakstīts katra spēlētāja sitienu un bedrīšu skaits. Tiek izspēlēti 18 apļi, attēlojot 18 golfa spēles bedrītes. Uzvar spēlētājs ar mazāko sitienu skaitu.

52- Ziedlapiņas
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 3 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Katrā gājienā spēlētājam ir trīs metieni. Tiek skaitīti punkti par vērtību 1, 3 vai 5 uzmešanu. Vērtība viens dod 1 punktu, trīs – divus, pieci –četrus. Ja spēlētājs uzmet trīskāršu 2, 4 vai 6, viņa gājiena punktu skaits tiek divkāršots. Ja tiek vēlreiz uzmests trīskāršs 2, 4 vai 6, tas atceļ iepriekšējo un punkti netiek divkāršoti. Pēc četriem gājieniem tiek saskaitīti punkti. Uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

53- Beigta spēle
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 5 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Mērķis ir iegūt augstāko rezultātu. Spēlētāji veic gājienus pārmaiņus. Katrs spēlētājs met kauliņus un saskaita kopējo summu. Ja tiek uzmests 2 vai 5, šie kauliņi tiek izņemti, rezultāts ir 0, un nākamajā metienā šie kauliņi netiek mesti. Spēlētājs var turpināt savu gājienu, bet, uzmetot 2 vai 5, kauliņi tiek izņemti no spēles. Āgri vai vēlu spēlētājam var palikt tikai viens kauliņš ar vērtību 2 vai 5, kas nozīmē, ka spēlētāja gājiens ir beidzies. Nākamais spēlētājs veic gājienu. Pēc visu spēlētāju gājiena veikšanas tiek saskaitīti punkti. Uzvar spēlētājs ar augstāko rezultātu.

49-Penkiasdešimt
Žaidėjų skaičius: 1+
Priemonės: 2 kauliukai, popieriaus lapas ir pieštukas.
Kiekvienas žaidėjas ridena savo kauliuką ir jo rezultatą gali dvigubinti arba trigubinti. Po 6 įvertinimų pridedami 25 taškai; 3 pakartoti dvigubinimai panaikina rezultatą ikі nulio. Kiti dvigubi taškai padidina rezultatą nuo 3 ikі 6 per 5 ridenimus. Rezultatas užrašomas ir primamas žaidėjas laimi 50 taškų. .

50 – Jūrininkas
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 5 kauliukai
Kiekvienas žaidėjas iš eilės ridena kauliuką. Atėjus kiekvieno žaidėjo eilei, kauliukas metamas tris kartus ir išridenti 6 (laivas), 5 (kapitonas) ir 4 (draugas). 6, 5 ir 4 negalima išridenti taip, kad pirmu ridenimu būtų išridentas skaičius 6 ir 4, o ne 5.
Atidedamas tik kauliukas su 6, o likę kauliukai, įskaitant 4, yra ridenami dar kartą. Jei žaidėjas neišmeta 6, 5 ir 4 po trių metimų, rezultatas yra nulinis. Jei po trių ridenimų, žaidėjas atideda laivą, kapitoną, o draugas lieka neišridentas, apskaičiuojami du kauliukai (igula) žaidėjo rezultatui nustatyti. Jei visi trys išridenami iš eilės prieš trečiąjį ir galutinį ridenimus, tuomet lėkę du kauliukai (igula) yra ridenami likusį (-ius) kartą (-us), kad būtų pagerintas bendras žaidėjo rezultatas. Didžiausią įgulą turintis žaidėjas laimi žaidimą. Jei rezultatas yra lygus, visi žaidėjai turi žaisti dar vieną ratą.

51 – Kauliukų golfas
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 3 kauliukai, popierius ir rašiklis
Kiekvienas žaidėjas iš eilės ridena tris kauliukus ir toliau juos meta, kol išmeta porinis skaičius. Kiekvienas metimas, kurio metu neiškrenta porinis skaičius, laikomas kirčiu. Kiekvienas metimas, kurio metu iškrenta porinis skaičius, laikomas duobute. Kirčių skaičius ir metimų, kurių metu iškrito porinis skaičius, yra skaičiuojami ir užrašomi kiekvienam žaidėjui. Žaidžiama 18 raundų, kurie reiškia 18 golfo žaidimo duobučių, o žaidėjas, turintis mažiausią metimų skaičių žaidimo pabaigoje, laimi.

52 – Gėlių žiedlapiai
Žaidėjų skaičius: 1+
Priemonės: 3 kauliukai, popierius ir rašiklis
Žaidėjai iš eilės ridena kauliuką. Kiekvieno ėjimu žaidėjai tris kauliukus ridena tris kartus. Kiekvieną kartą iškritus 1, 3 arba 5, jie gauna taškų. Už 1 gaunamas vienas taškas, už 3 – du taškai, o už 5 – keturi taškai. Jei žaidėjui iškrenta 2, 4 arba 6 trejetas, ėjimo rezultatas padvigubinamas, o metimas nėra skaičiuojamas kaip vienas iš trijų. Antrą kartą išmetus 2, 4 arba 6 trejetą, ankstesnis šių skaičių trejetas yra atšaukiamas ir rezultatas nebedvigubinamas. Žaidžiami keturi raundai, o žaidėjų taškai yra užrašomi. Didžiausią bendrą taškų skaičių turintis žaidėjas laimi žaidimą.

53 – Krisk negyvas
Žaidėjų skaičius: 1+
Žaidimo elementai: 5 kauliukai, popierius ir rašiklis
Tikslas yra pasiekti aukščiausią rezultatą. Žaidėjai žaidžia pamainomis. Kiekvienas žaidėjas meta kauliukus ir užsirašo bendrą kauliukų skaičių vertę. Tačiau, jei ridenant iškrenta 2 arba 5, tie kauliukai yra pašalinami, rezultatas yra 0 ir kitą kartą ridenant šiek 2 ir 5 skaičių kauliukai yra pašalinami ir žaidimo. Žaidėjas gali toliau žaisti, tačiau kiekvieną kartą, kai iškrenta 2 arba 5, tokie kauliukai pašalinami iš žaidimo. Anksčiau ar vėliau žaidėjui lieka vienas kauliukas ir, jei išridenamas skaičius 2 arba 5, žaidėjas „krenta negyvas" ir baigia žaidimą. Dabar kito žaidėjo eilė ridenti. Visiems žaidėjams baigus, apskaičiuojami jų taškai. Žaidimą laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

45-Neli kaks üks
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kolm täringut
Esimene mängija veeretab oma käe väljaselgitamiseks täringuid kaks korda. Kui esimene mängija veeretab ühe korra, siis tohivad ka järgmised mängijad veeretada ühe korra. Seejärel veeretab iga mängija kolme täringut, püüdes saada tugevamat kätt. Mängija, kellel on vooru lõpus kõige tugevam käsi, saab ühe punkti. Ühes mängus on tavaliselt 10 vooru ja võidab mängija, kelle punktisumma on kõige suurem.
Käed
4, 2, 1 (topeltarv punkte esimesel viskel)
Kolmikud: 6, 6, 6 on kõige kõrgem; 1, 1, 1 on kõige madalam
Paar + muu arv silmi 6, 6, 5, on kõige kõrgem; 1, 1, 2 on kõige madalam
Kaks eri silmade arvu: 4, 5, 6 on kõige kõrgem; 1, 2, 3 on kõige madalam

46-Anna edasi
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kaks täringut, paber ja pliiats
Kokku mängitakse 11 vooru. Iga mängija veeretab kordamööda täringut ja püüab saada kõik võimalikud kahe täringu summad kahest kaheteistkümneni. Kui mängija alustab esimest vooru ja veeretab kaks silma, siis saab ta kaks punkti ja see pannakse paberile kirja.Teises voorus peab ta kolme punkti saamiseks veeretama kolm silma, kolmandas nelja silma saamiseks neli silma jne. Kui see tal ei õnnestu, siis selles voorus ta punkte ei saa. Ta jätkab veeretamist ja punktide teenimist, kuni kõik11 vooru on lõppenud. Seejärel antakse täringud edasi järgmisele mängijale, kes läbib samuti **1** vooru. Võidab mängija, kes on **1** vooru lõpuks veeretanud kõige rohkem silmi.

47-Päripäev
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kaks täringut
Mängu eesmärk on veeretada järjest silmi ühest kaheteistkümneni. Iga mängija veeretab kordamööda täringuid, proovides visata ühe võrra suurema silmade arvu kui eelmisel korral, eeldusel et esimesel korral veeretati vajalik silmade arv Alla kuue numbri korral loeb nii ühe täringu silmade arv kui ka mõlema täringu silmade koguarvNäiteks kui mängijal on vaja saada viis silma, siis õnnestub see juhul, kui üks täringutest näitab viis silma või kui korraga veeretatakse kolm ja kaks või neli ja üks silma. Üle kuue numbri korral on vaja mõlema täringu silmade arvu.
Kui mängijal ei õnnestu saada vajalikku numbrit, siis on järgmise mängija kord. Iga mängija peab meeles pidama viimati veeretatud silmade arvu, mida tal vaja oli. Võidab mängija, kes jõuab esimesena kaheteistkümne silmani.

48-Seitsmed
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kuus täringut, paber ja pliiats
Iga mängija veeretab kordamööda kuut täringut ja paneb kõrvale need täringud, mille silmade arvu summa on seitse. Mängu eesmärk on saada suurim võimalik punktisumma, liites kokku järelejäänud täringute silmade arvud. Esimene mängija võib veeretada kuni kolm korda järjest, kuid piirduda ka ühe või kahe viskega. Ülejäänud mängijad tohivad veeretada ainult sama arv kordi, mis esimene mängijagi. Näiteks saadi kuue täringu veeretamisel 5, 2, 1, 1, 1 ja 2 silma. 5 ja 2 pannakse kõrvale ja mängija võib otsustada, kas ta soovib ülejäänud silmade arvu kokku liita (1 + 1 + 1 + 2 = 5). Ta otsustab siiski veeretada ülejäänud nelja täringut ja püüda rohkem punkte teenida. Teise viskega tuleb 6, 1, 6 ja 6 silma. 6 ja 1 pannakse kõrvale ja mängija saab ülejäänud kahe kuuega 12 punkti. Ta võiks veeretada ka kolmandat korda, aga et ülejäänud täringutega ei ole võimalik teenida üle 12 punkti, siis otsustab ta mängujärje üle anda. Teistel mängijatel on seejärel võimalus teha kaks viset ja teenida rohkem punkte kui 12.

45- Divdesmit viens
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 3 metamie kauliņi
Pirmais spēlētājs var divas reizes mest kauliņus, lai izveidotu roku. Ja pirmais spēlētājs izmanto tikai vienu metienu, arī pārējie spēlētāji drīkst izmantot tikai vienu. Katrs spēlētājs met trīs kauliņus un cenšas iegūt vērtīgāko roku. Apļa beigās punktu iegūst spēlētājs ar vērtīgāko roku. Parasti tiek spēlēti 10 apļi, pēc kuriem tiek noteikts uzvarētājs.
Roku novērtējums…
4, 2, 1 (dubults rezultāts ar pirmo metienu)
Trīskāršs: 6, 6, 6 nevērtīgākais; 1, 1, 1 nevērtīgākais
Jebkurš pāris un augstākā vērtība: 6, 6, 5 vērtīgākais; 1, 1, 2 nevērtīgākais
Dažādas vērtības (nav divu vienādu vērtību): 4, 5, 6 vērtīgākais; 1, 2, 3 nevērtīgākais

46- Rotācija
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Tiek izspēlēti vienpadsmit apļi, kuru laikā katrs spēlētājs met kauliņus un cenšas iegūt visas iespējamās divu kauliņu summas, sākot no 2 līdz 12. Ja spēlētājs pirmā apļa laikā uzmet vērtību 2, tad uz rezultātu lapas tiek pieskaitīti divi punkti. Otrajā aplī viņam ir jāuzmet vērtība 3, lai iegūtu trīs punktus, trešajā aplī viņam ir jāuzmet vērtība 4, lai iegūtu četrus punktus utt. Ja tā nenotiek, spēlētājs iegūst 0 punktus. Viņš turpina mest, līdz ir pagājuši 11 apļi. Pēc tam metamie kauliņi tiek nodoti nākamajam spēlētājam, kurš arī veic 11 apļus. Uzvar spēlētājs ar lielāko punktu skaitu.

47- Pulksteņa pagriešana
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi
Spēles mērķis ir uzmest secību sākot no 1 līdz 12. Katrs spēlētājs savā gājienā met metamos kauliņus un paaugstina savu pozīciju, ja viņam izdodas uzmet nepieciešamo ciparu. Cipariem līdz 6 var tikt skaitīts viens metamais kauliņš vai abu summa. Piemēram, ja spēlētajam nepieciešams 5, to var iegūt, ja tiek uzmesti 3 un 2 vai 4 un 1. Skaitļiem, kas liekāki par 6, jāizmanto abu kauliņu summa. Kad spēlētājs neiegūst nepieciešamo skaitli, viņa gājiens ir galā. Katram spēlētājam ir jāatceras pēdējais veiksmīgi uzmestais skaitlis. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais sasniedz 12.

48- Septītnieki
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 6 metamie kauliņi, papīrs un zīmulis
Katrs spēlētājs savā gājienā met sešus metamos kauliņus un izņem visus ciparu kombinācijas, kas veido summu 7. Mērķis ir iegūt lielāko iespējamo summu, saskaitot atlikušo kauliņu vērības. Pirmais spēlētājs var veikt līdz trim metieniem, bet var arī izmantot tikai vienu. Piemēram, pirmais spēlētājs uzmet 5, 2, 1, 1, 1, 2. Tiek izņemti kauliņi ar vērtībām 5 un 2, un spēlētājs var izvēlēties saskaitīt atlikušos kauliņus (1+1+1+2=5) vai izvēlēties mest atlikušos četrus kauliņus un iegūt liekāku rezultātu. Otrajā metienā tiek iegūtas vērtības 6, 1, 6, 6. Tiek izņemti kauliņi ar vērtībām 6 un , un spēlētājs iegūst 12 punktus. Viņš var mest vēlreiz, bet nav iespējams iegūt vērtību, kas ir lielāka par 12, tāpēc tiek beigts gājiens. Pārējie spēlētāji centīsies iegūt lielāku rezultātu ar divu metienu palīdzību.

45-Keturi dvidešimt vieni
Žaidėjų skaičius: 1+ Priemonės: 3 kauliukai.
Pirmas žaidėjas ridena du kauliukus viena ranka. Jei pirmas žaidėjas meta tik vieną kartą, tai sekantis žaidėjas gali mesti irgi tik vieną kartą taip pat. Tada kiekvienas sekantis žaidėjas ridena tris kauliukus ir bando kuo labiau padidinti statymą. Tas žaidėjas, kurio rezultatas didžiausias, užbaigia žaidimą.
Paprastai sužaidžiama dešimt ratų, ir laimi tas žaidėjas, kuris surenka daugiausiai taškų.
Skaičiuojama taip...
4, 2, 1 (pirmi rezultatai dvigubinami.)
Trigubi rezultatai: 6, 6, 6 vertinami aukščiausiai; 1, 1, 1 vertinami žemiausiai.
Kitos ypatingos kombinacijos: 6, 6, 5 vertinami aukščiausiai; 1, 1, 2 vertinami žemiausiai. Nesuderinamos (nėra dviejų vienodų kauliukų): 4, 5, 6 vertinami aukščiausiai; 1, 2, 3 vertinami žemiausiai.

46-Žaidimas ratu
Žaidėjų skaičius: 1+
Priemonės: 2 kauliukai, popieriaus lapas ir pieštukas.
Kiekvienas žaidėjas žaidžia vienuolika ratų ridendamas kauliukus ir bando visus galimus variantus nuo 2 iki 12. Jei žaidėjas pirmame rate iššaukia 1 ir išridena „2“, jis gauna 2 taškus, kurie užrašomi į rezultatų lapą. 2 rate jis turi išridenti 3 taškus iš 3, 3 rate jis turi išridenti 4 taškus iš 4, ir t.t. jei nepavyksta, jo rato rezultatas yra nulis. Jis ridena kauliukus ir renka taškus visus 11 ratų. Po to kauliukai perduodami sekančiam žaidėjui, kuris vėl bando 11 kartų. Laimi daugiausiai taškų per 11 ratų surinkęs žaidėjas.

47-Žaidimas pagal laiką
Žaidėjų skaičius: 1+ Priemonės: 2 kauliukai.
Žaidimo tikslas yra iš eilės išdėstyti skaičius nuo 1 iki 12. Kiekvienas žaidėjas, kuris gali pasukti ar ridenti kauliukus, turi sudaryti tokią jų eilę, kad jie būtų didėjančia seka. Jei skaičius didesnis už 6, reikia sumuoti abiejų kauliukų taškus. Pavyzdžiui, jai žaidėjui reikia 5, jam pasiseks, jei iškris 5, arba kartu 3 ir 2, arba 4 ir 1. Jei skaičius didesnis kaip 6, reikalinga kauliukų taškų suma. Jei žaidėjas praleidžia savo žaidimo numerį, jo ridenimas stabdomas. Kiekvienas žaidėjas turi atsiminti savo sėkmingiausią rezultatą. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis išridena 12.

48-Septynetai
Žaidėjų skaičius: 1+
Priemonės: 6 kauliukai, popieriaus lapas ir pieštukas.
Kiekvienas žaidėjas gali ridenti šešis kauliukus ir išbraukti jų rezultatus, jei jie viršija septynis. Pagrindinis tikslas yra padidinti ir sumuoti kauliukais išridentus taškus. Pirmas žaidėjas turi teisę stabdyti žaidimą per pirmą sekančio žaidėjo žaidimą. Sekantys turi surinkti tiek, kad nebūtų mažiau. Pavyzdžiui, pirmas žaidėjas išrideno 5, 2, 1, 1, 1, 2. Jei išrideno 5 arba 2, jis turi būti prilygintas prie likusių kauliukų (1+1+ 1 + 2 = 5), bet sutekia galimybę perridenti likusius kauliukus didinant rezultatą. Galima nuspręsti perridenti 4 likusius kauliukus ir padidinti rezultatą. Sekantys vertinimo laukai yra 6, 1, 6, 6. „6“ ir „1“ yra pašalinami iš likusių 12 su likusiais dviem 6s. Jis turi trečią galimybę, bet negali viršyti 12 likusių taškų. Kiti žaidėjai gali viršyti šią ribą.

1. Enne mängu alustamist ja punktisumma arvestamist peab mängija saama ühe täringuviskega vähemalt 350 punkti.
2. Selleks et veeretamist jätkata, peab olema enne veeretatud vähemalt üks loendur.
3. Kui ei veeretata ühtegi loendurit, siis on järgmise mängija kord täringuid veeretada.
4. Kui koos on vähemalt 350 punkti, siis võib veeretamise lõpetada ja punktid üles märkida igal ajal.
5. Kui kõik veeretatud silmad on loendurid, siis võimaldab veereta-uuesti-reegel mängijal veeretamist ja punktisumma kogumist jätkata. Kui mängijal õnnestub veeretada korraga viis loendurit, siis võib ta kõiki viit täringut uuesti veeretada.
Nii saab punktisummat suurendada. Küll aga võib ta kaotada kõik punktid, kui järgmisega täringuviskega ei veeretata ühtegi loendurit.
6. Mängija, kel õnnestub esimesena koguda 5000 punkti, lõpetab mängu, kuid pärast seda on igal mängijal veel üks võimalus punkte teenida. Kui neil õnnestub punktisumma ületada, siis nad võidavad. Just sellepärast peabki alati kõik mängu panema!

34-Aita naabrit
Mängijaid: kaks või rohkem (kõige parem on kuus)
Varustus: kolm täringut ja kuus Hiina kabe nuppu igale mängijale
Mängu alustamiseks valib iga mängija numbri ühest kuueni.
NB! Kui mängijaid on ainult viis, siis number kuus jääb mängust välja ja teda täringuviskel ei loeta. Kui mängijaid on ainult neli, siis numbrid viis ja kuus jäävad mängust välja ja neid täringuviskel ei loeta. Kui mängijaid on kolm, siis määratakse igale mängijale kaks numbrit. Kui mängijaid on kaks, siis määratakse igale mängijale kolm numbrit. Iga mängija veeretab kordamööda kolme täringut. Kui veeretatakse mõne mängija number, siis paneb ta ühe nupu mängulaua keskele. Võidab mängija, kel õnnestub kõik nupud mängulaua keskele asetada.

35-Hazard
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kaks täringut
Alustada võib ükskõik milline mängija. Kui alustada soovivad kaks või enam mängijat, siis veeretavad nad täringuid ja alustab suurima silmade arvu veeretanud mängija. Kõigepealt veeretab mängija täringuid, et välja selgitada oma põhinumber, milleks võib olla mis tahes number viiest üheksani (kaasa arvatud). Vaja võib minna mitu täringuviset. Kui põhinumber on määratud, siis teevad ülejäänud mängijad panused selle peale, kas pärast täringute uuesti veeretamist mängija võidab või kaotab. Kui ta veeretab võidu-numbrid, siis ta võidab. Võidunumbrid on järgmised: number viis võidab, kui veeretatakse 5 silma, number kuus võidab, kui veere-tatakse 6 või 12 silma; number seitse võidab, kui veeretatakse 7 või 11 silma; number kaheksa võidab, kui veeretatakse 8 või 12 silma ja number üheksa võidab, kui veeretatakse 9 silma. Mängija kaotab, kui ta veeretab ühed või ühe ja kahe või kui tema põhinumber on viis või üheksa ja ta veeretab 11 või 12, kui põhinumber on kuus või kaheksa ja ta veeretab 11 või kui põhinumber on seitse ja saadakse 12 silma. Mis tahes muud tulemust nimetatakse „šansiks". Sellisel juhul veeretab mängija niikaua, kuni veeretatakse taas šanss – mängija võidab –, kui aga põhinumber – mängija kaotab. Seejärel antakse täringud järgmisele mängijale.

36-Viis silma
Mängijaid: üks või enam
Varustus: üks täring
Mängija veeretab täringut viis korda. Kui tal õnnestub vähemalt kolm korda veeretada paarisarv silmi, siis ta võidab. Kui ta veeretab vähem kui kolm korda paarisarvu silmi, siis ta kaotab.

37-Seitse
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kaks täringut, paber ja pliiats
Iga mängija veeretab kordamööda täringuid niikaua, kuni tal õnnestub saada seitse silma. Nende punktisumma moodustub silmade arvust, mis veeretati enne seitsme silma saamist. Mängijad ütlevad pärast iga täringuviset oma punktisumma ja pärast seitsme silma veeretamist märgitakse punktisumma paberile. Topeltarv silmi kahekordistab punktisummat. Näide: 4 + 4 = 8 ja annab punktisummaks 16. Mängija, kes kogub näiteks kokkulepitud 500 või 1000 punkti, on võitja.

1. Jums vienā gājienā ir jāsavāc vismaz 350 punktu, lai varētu uzsākt spēli un sākt punktu skaitīšanu.
2. Katram metienam ir nepieciešams vismaz viens skaitītājs, kas tiek nolikts malā, lai turpinātu mest.
3. Ja neuzmetat nevienu skaitītāju, Jūsu gājiens ir beidzies. Jūs varat padot metamos kauliņus nākamajam spēlētājam.
4. Jūs jebkurā brīdī varat beigt mest un paturēt punktus, kad esat uzsācis spēli ar minimālajiem 350 punktiem.
5. „Mešanas turpināšana" ļauj Jums turpināt mest un skaitīt punktus, ja visi pieci metamie kauliņi ir skaitītāji. Ja Jums izdodas uzmest visus piecus skaitītājus, Jūs varat turpināt savu gājienu, turpinot mest.
6. Pirmais spēlētājs, kurš savāc 5000 punktus vai vairāk, noslēdz spēli, tomēr visiem spēlētājiem tiek dota vēl viena iespēja uzvarēt. Ja viņi var pārspēt rezultātu, viņi uzvar! Tāpēc ir drošāk beigt ar iespaidīgu rezultātu.

34- Izpalīdzīgo kaimiņu metamo kauliņu spēle
Spēlētāju skaits: 2 vai vairāk (vislabāk 6)
Piederumi: 3 metamie kauliņi un 6 ķīniešu dambretes kauliņi
Lai sāktu spēli, spēlētāji izvēlas ciparu no 1 līdz 6.
Piebilde: ja ir tikai 5 spēlētāji, nepiešķiriet ciparu 6 un ignorējiet, kad tas tiek uzmests. Ja ir tikai 4 spēlētāji, nepiešķiriet ciparus 5 un 6 un ignorējiet, kad tie tiek uzmesti. Ja ir 3 spēlētāji, katram spēlētājam tiek piešķirti 2 cipari. Ja ir 2 spēlētāji, katram spēlētājam tiek piešķirti 3 cipari. Katrs spēlētājs savā gājienā met 3 metamos kauliņus. Ja tiek uzmests spēlētāja cipars, viņš var galda centrā novietot savu spēles kauliņu. Uzvar spēlētājs, kurš galda centrā novieto visus savus kauliņus.

35- Bīstamā metamo kauliņu spēle
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi
Katrs spēlētājs var uzsākt spēli kā pirmais šāvējs vai lējējs. Ja divi vai vairāki spēlētāji vēlas sākt, viņi izmet metamo kauliņu un spēlētājs ar augstāko vērtību izdara izvēli. Spēlētājs uzsāk spēli, metot metamo kauliņu, lai nostiprinātu savu galveno punktu vai „galveno", kas ir jebkurš cipars no 5 līdz 9, ieskaitot (tam var būt nepieciešami vairāki metieni). Kad viņš ir nostiprinājis savu galveno, citi spēlētāji var izdarīt likmes, saderot, vai lējējs uzvarēs vai zaudēs, vēlreiz uzmetot kauliņu. Ja viņš „iemet" vai „notver", viņš uzvar. Šie ir uzvaras skaitļi: pieci notver 5, seši notver 6 vai 12, septiņi notver 7 vai 11, 8 notver 8 vai 12 un deviņi notver 9. Lējējs zaudē („izmet"), ja uzmet dūžus vai 11 vai 12, lai saglabātu 5 vai 9, 11 līdz 6 vai 8 un 12 līdz 7. Jebkurš metiens ir viņa iespēja: šajā gadījumā viņš turpina mest, līdz rodas iespēja un viņš uzvar vai tiek izmests galvenais un viņš zaudē. Pēc tam metamie kauliņi tiek padotu nākamajam lējējam.

36- Pieci metieni
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 1 metamais kauliņš
Spēlētājs met metamo kauliņu piecas reizes. Ja viņš uzmet vienādu ciparu vismaz trīs reizes, viņš uzvar. Ja tiek uzmesti mazāk par trim vienādiem cipariem, viņš zaudē.

37- Bez septītniekiem
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs
Katrs spēlētājs savā gājienā met metamos kauliņus. Viņi turpina mest, līdz uzmet 7. Viņi saskaita visu ciparu summu, kas tika uzmesta pirms 7. Spēlētāji paziņo savu rezultātu pēc katra metiena un pēc 7 uzmešanas viņu rezultāts tiek piefiksēts uz rezultātu lapas. Vienādi uzmestas vērtības tiek skaitītas divkārši. Piemēram: 4 un 4 veido 8, bet rezultāts ir 16. Uzvar spēlētājs, kurš sasniedz iepriekš noteiktu punktu summu.

1. Po vieno ridenimo turite surinkti mažiausiai 350 taškų, prieš pradėdami žaidimą ir rezultatų skaičiavimą.
2. Kiekvieno ridenimo metu reikia, kad turėtumėte bent „likutį" atsargoje, kad galėtumėte tęsti žaidimą.
3. Jei nebeturite žetonų, ar "garbažo", turite trauktis iš žaidimo. Kauliukus perduodate sekančiam žaidėjui.
4. Jūs bet kada galite stabdyti savo žaidimą ir pasiimti savo taškus, jei žaidimo metu ridendami kauliukus surinkote bent 350 taškų.
5. "Naujo ridenimo" taisyklė jums suteikia galimybę tęsti ridenimą, jei turite visus penkis galiojančius kauliukus. Jei visi penki kauliukai sėkmingai atsivertė į viršų apskaitininkams, galite paimti visus penkis kauliukus vėl ir ridenti iš naujo. Tokiu būdu galite uždirbti daugiau taškų, bet visi taškai gali dingti, jei išridensite "garbažą."
6. Tas, kuris pirmas pasiekė 5.000 ar daugiau, gali paskelbti žaidimo pabaigą, tačiau kiekvienas kitas gali bandyti ridenti dar kartą, norėdamas gauti geresnį rezultatą. Jei jo rezultatas bus geresnis, jis laimės! Štai kodėl mes sakome, "Tau reikia sustoti!"

34-Kaimynui padedantis žaidimas kauliukais
Žaidėjų skaičius: 2 ar daugiau (geriausia 6).
Priemonės: 3 kauliukai ir 6 kiniškos šaškės kiekvienam žaidėjui.
Pradžioje kiekvienas pasirenka savo numerį nuo 1 iki 6.
Pastaba: jei yra tik 5 žaidėjai, nevertinkite skaičiaus "6" ir nekreipkite į jį dėmesio, jei bus išridentas. Jei yra tik 4 žaidėjai, nevertinkite skaičių „5" ir "6" ir nekreipkite į juos dėmesio, jei bus išridenti. Jei žaidžia 3 žaidėjai, kiekvienas žaidėjas turi du numerius. Jei žaidžia 2 žaidėjai, kiekvienas žaidėjas turi tris numerius. Kiekvienas žaidėjas gali ridenti tris kauliukus. Jei kuris nors žaidėjo numeris pajudinamas, jie turi teisę perstumti figūrą į žaidimo lentos lentą. Pirmasis žaidėjas nustumia visas figūrėles į laimėtų krūvą.

35-Pavojingų kauliukų žaidimas.
Žaidėjų skaičius: 1+ priemonės: 2 kauliukai.
Žaidimą gali pradėti pirmas žaidėjas arba bet kuris eilėje esantis žaidėjas. Jei tuo pačiu metu nori pradėti žaisti du ar daugiau žaidėjų, jie išridena kauliuką ir pradeda tas, kurio rezultatas didžiausias. Žaidėjas išridena savo pagrindinį kauliuką su pagrindiniais taškais, arba su pagrindiniu (per kelis ridenimus). Kai jis nustato savo pagrindinius statymus, kiti žaidėjai daro savo statymus, lažindamiesi, kuris žaidėjas laimės ar pralaimės vėl ridendamas kauliuką. Jei jis išmeta kauliuką laiku, jis laimi. Laimėjimo skaičiai: išmetus 5, 6 užskaitomi 6 arba 12, 7 užskaitomi 7 arba 11, 8 užskaitomi 8 arba 12, ir užskaitomi 9 arba 9. Žaidėjas pralaimi, kai („iškrenta" arba „pasitraukia"), kai metamas koziris arba dvigubas koziris arba kai kaip pagrindiniai išridenami 11 ar 12 prie pagrindinių 5 ar 9, 11 prie 6 ar 8, ir 12 prie 7. Bet kuris ridenimas yra „galimybė"; jis šiuo atveju išlaiko savo galimybę ridenti, kai jis laimi, arba gali praleisti statymą, jei pralaimi. Kauliuko metimas tada pereina sekančiam žaidėjui.

36- Pieci metieni
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 1 metamais kauliņš
Spēlētājs met metamo kauliņu piecas reizes. Ja viņš uzmet vienādu ciparu vismaz trīs reizes, viņš uzvar. Ja tiek uzmesti mazāk par trim vienādiem cipariem, viņš zaudē.

37- Bez septītniekiem
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs
Katrs spēlētājs savā gājienā met metamos kauliņus. Viņi turpina mest, līdz uzmet 7. Viņi saskaita visu ciparu summu, kas tika uzmesta pirms 7. Spēlētāji paziņo savu rezultātu pēc katra metiena un pēc 7 uzmešanas viņu rezultāts tiek piefiksēts uz rezultātu lapas. Vienādi uzmestas vērtības tiek skaitītas divkārši. Piemēram: 4 un 4 veido 8, bet rezultāts ir 16. Uzvar spēlētājs, kurš sasniedz iepriekš noteiktu punktu summu.

38-Boston
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kolm täringut, paber ja pliiats
Mängija veeretab täringuid ja paneb kõrvale suurima silmade arvuga täringu. Seejärel veeretab ta kahte ülejäänud täringut ja paneb kõrvale suurima silmade arvuga täringu. Viimasena veeretatakse kolmandat täringut ja liidetakse silmade arv kokku. Mängija kirjutab oma punktisumma üles. Kui kõik mängijad on veeretanud, siis on voor läbi. Võidab mängija, kes on kolme vooru lõpuks veeretanud kõige rohkem silmi.

39-Mudas kinni
Mängijaid: üks või enam
Varustus: viis täringut, paber ja pliiats
Mängu eesmärk on saavutada suurim punktisumma. Punkte arvestatakse ainult täringuviskelt, mis ei sisalda silmi kaks ja viis. Täringuvise, mis sisaldab silmi kaks ja viis, on „mudas kinni". Mängijad otsustavad, kes alustab. Esimene mängija veeretab kõiki viit täringut. Kui kahte ja viit silma ei ole, siis liidab ta silmade arvu kokku ja jätab selle meelde. Seejärel veeretab ta uuesti. Kõik silmad, mis ei sisalda kahte ja viit silma, liidetakse mängija eelmisele kogusummale. Kui esimene mängija veeretas kaks või viis silma, siis ei saa ta ühtegi punkti. Ta paneb kõrval need täringud, millega veeretati kaks või viis silma, ja veeretab seejärel uuesti.
Esimene mängija jätkab veeretamist niikaua, kuni kõik viis täringut on „mudas kinni". Pärast seda on tema kord läbi ja punktisumma pannakse kirja. Nüüd on järgmise mängija kord veeretada. Kui kõigi mängijate täringud on „mudas kinni", siis on voor lõppenud. Leppige kokku, mitu vooru mängus on (viis on hea valik), ja liikke punktisumma kokku. Võidab mängija, kelle punktisumma on kõige suurem.

40-Jadad
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kuus täringut, paber ja pliiats
Mängijad visakavad kordamööda täringuid ja püüavad veeretada jada, mis algab number ühega (1-2, 1-2-3 jne). Mängija saab viis punkti iga kord, kui ta veeretab silmade arvu, mis on osa jadast. Iga viskega võib veeretada rohkem kui ühe jada. Võidab mängija, kellel õnnestub esimesena saada 100 punkti.
Näide: vise 1.
Kuue täringu veeretamisel saadi 1, 4, 2, 1, 3 ja 2 silma.
Jada eest saab järgmised punktid:
1, 2 (10 punkti)
1, 2, 3, 4 (20 punkti)
Viske summa on seega 30 punkti.
Näide: vise 2.
Kuue täringu veeretamisel saadi 1, 4, 6, 6, 3 ja 3 silma.
Moodustada ei saa ühtki jada ja punkte ei teenita.

41-Kakskümmend üks
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kolm täringut
Mängijad veeretavad kahte täringut ja asetavad need kõrvale. Seejärel liidetakse kokku esimese kahe täringuga veeretatud silmade arv. Nüüd on mängijal kaks valikuvõimalust.
• Kui summa on 21-le lähedal, siis võib mängija otsustada mängu „jääda". Sellisel juhul antakse täringud järgmisele mängijale. Jätke oma punktisumma meelde.
• Kui summa ei ole lähedal 21-le, siis veeretab mängija kolmandat täringut. Kolmandat täringut võib veeretada niikaua, kuni silmade koguarv on 21-le võimalikult lähedal. Iga kolmanda täringuga veeretatud silmade arv liidetakse kogusummale juurde.

Lõhki minemine: kui mängija veeretab kolmandat täringut liiga palju ja tema punktisumma ületab 21, siis on ta mängust väljas. Seejärel jätkub mäng päripäeva. Võidab see, kelle punktisumma on 21 või sellele kõige lähemal.

38- Doğanās uz Bostonu
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 3 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs
Metiet kauliņu un paturiet augstāko vērtību. Metiet atlikušos kauliņus un atkal paturiet augstāko vērtību. Metiet pēdējo kauliņu un saskaitiet kopsummu; pierakstiet rezultātu. Aplis ir noslēdzies, kad visi spēlētāji ir izdarījuši gājienu. Uzvar spēlētājs, kuram ir lielākais rezultāts pēc 3 apļu veikšanas.

39- Iegrimis dubļos
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 5 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs
Spēles mērķis ir iegūt lielāko rezultātu. Jūs varat pieskaitīt tikai tos metienus, kuros netiek uzmesti cipari 2 un 5. Jebkurš metamais kauliņš, uz kura tiek uzmests 2 vai 5 „Iegrimst dubļos". Izvēlieties, kurš spēlētājs uzsāks spēli. Pirmais spēlētājs met visus piecus metamos kauliņus: ja netiek uzmests 2 vai 5, viņš sakaita rezultātu un to iegaumē. Tad viņš met vēlreiz. Jebkurš metiens bez 2 un 5 tiek pieskaitīts pirmā spēlētāja rezultātam. Ja pirmais spēlētājs uzmet 2 vai 5, metiens neskaitās. Viņš noņem visus metamos kauliņus ar 2 vai 5, jo viņi ir iegrimuši dubļos, un met vēlreiz. Pirmā spēlētāja gājiens turpinās, līdz visi pieci kauliņi ir iegrimuši dubļos. Kad tas notiek, viņa gājiens ir beidzies un viņa rezultāts tiek piefiksēts. Gājienu veic nākamais spēlētājs. Kad visu spēlētāju kauliņi ir iegrimuši dubļos, aplis ir noslēdzies. Vienojieties par apļu skaitu (piemēram, pieciem) un saskaitiet kopējos rezultātus. Uzvar spēlētājs ar lielāko rezultātu.

40- Skrien!
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 6 metamie kauliņi, zīmulis un papīrs
Spēlētāji pārmaiņus met metamos kauliņus un meklē skrējienus (secības, kas sākas ar 1 (tātad 1-2, 1-2-3 un tā tālāk). Katrs metamais kauliņš ir daļa no skrējiena, kas veido piecus punktus. Katrā metienā var būt vairāk nekā viens. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais savāc 100 punktus.
Piemēram, pirmā roka:
6 metamie kauliņi ar vērtībām 1, 4, 2, 1, 3, 2
Var tik pieskaitītas šādas secības:
1, 2 (10 punkti)
1, 2, 3, 4 (20 punkti)
Tādējādi rokas vērtība ir 30 punkti.
Piemēram, otrā roka:
6 metamie kauliņi ar vērtībām 1, 4, 6, 6, 3, 3
Nevar tikt izveidota neviena secība, tāpēc netiek iegūti punkti.

41- 21 spēle
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 3 metamie kauliņi
Metiet divus kauliņus un nolieciet malā. Saskaitiet pirmo divu kauliņu vērtību un veiciet kādu no iespējām:
• Ja summa ir tuvu 21, jūs var izvēlēties to paturēt. Ja Jūs to paturat, padodiet kauliņus nākamajam spēlētājam. Iegaumējiet savu rezultātu.
• Ja summa nav tuvu 21, metiet trešo kauliņu. Turpiniet mest trešo kauliņi, cik reizes vēlaties, lai iegūtu rezultātu, kas ir pēc iespējas tuvāks 21. Katrs metiens ir jāpieskaita rezultātam.

Pārāk liela vērtība: ja metat trešo kauliņu pārāk daudz reizes un Jūsu rezultāts pārsniedz 21, Jūs izstājaties no spēles. Nākamais spēlētājs veic gājienu.
Uzmetiet 21 vai vistuvāko summu 21, lai uzvarētu.

38-Bostono laimėjimas
Žaidėjų skaičius: 1+
Priemonės: 3 kauliukai, popieriaus lapas ir pieštukas.
Reikia išrinkti kauliuką ir fiksuoti jo geriausią rezultatą. Išrinkntie likusius kauliukus ir prisiimkite aukščiausią gautą rezultatą. Užsirašykite. Po to žaidėjai turi ridenti. Laimi tas, kurio rezultatas 3 kartus iš eilės yra didžiausias.

39 - Žaidimas „nešvarias" kauliukais
Žaidėjų skaičius: 1+.
Priemonės: 5 kauliukai, popieriaus lapas ir pieštukas.
Žaidimo tikslas yra surinkti kuo daugiau taškų. Galite pridėti tos metienus, kuros netiek uzmesti cipari 2 un 5. Jebkurš metamais kartojamas. Jei vėl pasikartoja 2 ir 5, ridenimai kartojami. Jei 1 žaidėjas neridena, ar 2-as, ar 5-as, jų rezultatas nedėdėja ir jie turi ridenti iš naujo. Bet kokie ridenimai išskyrus 2 ir 5 taškus, ar 2, ar 5 žaidėjas atsisako mesti.
Jis patraukia visus 2 ar 5 kauliukus, nes jie dabar trukdo visus sekančius ridenimus. Pirmas žaidėjas tol, kol visi 5 kauliukai būna skirtingi. Kai tai įvyksta, jis turi pakartoti tai, tada užrašomas jo rezultatas. Tada gali ridenti sekantis žaidėjas. Po jo gali ridenti visi sekantys žaidėjai, kol baigiasi ratas. Sutarus dėliktų žaidimo ratų (įprastai penkių), suvedamas rezultatas. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

40-Pagauk ir vykis!
Žaidėjų skaičius: 1+.
Priemonės: 6 kauliukai, popieriaus lapas ir pieštukas.
Žaidėjai ridena kauliukus ir žiūri, ką jie rodo, (iš eilės) nuo 1 (toliau 1-2, 1-2-3 ir t.t.). kiekvienas kauliuko ridenimas pridedamas prie penkių ankstesnių. Galima ridenti daugiau negu vieną kartą kiekviename rate. Laimi pirmas 100 taškų surinkęs žaidėjas. Pavyzdžiui, 1 ratas:
6 kauliukai išsirito su skaičiais 1, 4, 2, 1, 3, 2.
Rezultato apskaičiavimo tvarka:
1, 2 (10 taškų).
1, 2, 3, 4 (20 taškų).
Vienoje rankoje galima surinkti iki 30 taškų. Pavyzdžiui, 2 ranka:
6 kauliukai išsirito ir jų numeriai 1, 4, 6, 6, 3, 3,
Negalima išrikiuoti iš eilės, rezultatas neįrašomas.

41-21 Žaidimas kauliukais
Žaidėjų skaičius: 1+ Priemonės: 3 kauliukai.
Išrinkntie du kauliukus ir atidėkite į šoną. Bendra suma bus apskaičiuojama pagal du pirmus ridenimus, po to skaičiuojama taip:
• Jei suma artima 21, galite "sustoti." Jei sustojate, perleidžiate kauliuko metimą kitam žaidėjui. Įsidėmėkite savo rezultatą.
• Jei suma nėra artima 21, ridenkite trečią kartą. Trečią ridenimą atliikite tol, kol būsite kuo arčiau 21 sumos rezultato.

Sudeginimas: jei ridendami trečią kartą viršysite 21 sumą, iškrentate iš Žaidimo. Tada Žaidimą perduodate kairėje pusėje esančiam asmeniui.
Laimi tas, kuris surinko 21 arba artimiausią 21 skaičių.

42-Lambajaht
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kuus täringut
Esmalt lepivad mängijad kokku mängu panuses. Seejärel veeretavad mängijad kordamööda täringuid niikaua, kuni visatakse kolm ühesugust silmade arvu (kolmikut). Täringukombinatsioonid on märgitud allpool alates kõrgemast kuni madalamani.

6, 6, 6, 6, 6, 6 (tuntud kui täi min yeung ehk „suur lammas")

5, 5, 5, 5, 5, 5 (kõik teised kuukud on tuntud kui min yeung kung ehk „oinad")

4, 4, 4, 4, 4, 4 " "

3, 3, 3, 3, 3, 3 " "

2, 2, 2, 2, 2, 2 " "

1, 1, 1, 1, 1, 1 " "

#, #, #, 6, 6, 5 (kolm ühesugust ning 6, 6 ja 5 on min yeung nä ehk „uted")
#, #, #, x, x, x (kolm ühesugust ja kolm muud silma, v.a 6, 6 ja 5. Nende kolme muu silma koguarv määrab kõe tugevuse. Suurim koguarv on kõige tugevam.)
Mis tahes kuuik võidab kõik panused ja mäng lõpeb. Kui esimene mängija veeretab kolmiku ja teisena veeretanud mängija käsi on tugevam, siis võidab teisena veeretanud mängija esimese mängija panuse. Kui aga tema käsi on nõrgem, siis kaotab ta oma panuse esimesele mängijale.

43-Üksteist
Mängijaid: üks või enam
Varustus: kaks täringut
Iga mängija veeretab täringuid. Kõige rohkem silmi veeretanud mängija alustab ning teise täringu silmade arv määrab, kui palju silmi peab veeretama edaspidi. Kõige vähem silmi veeretanud mängija veeretab uuesti. Veeretatud silmade arv määrab, kui palju silmi peab veeretama edaspidi.
Seejärel veeretab iga mängija täringuid ning iga kord, kui ta saab määratud silmade arvu, teenib ta ühe punkti. Võidab see, kel õnnestub esimesena koguda 11 punkti.
Teine variant
Mängija, kes veeretab topeltarvu määratud silmi, saab kahe punkti asemel kolm punkti.

44-Taibukus
Mängijaid: üks või enam
Varustus: viis täringut
Mängijad veeretavad kordamööda täringuid ja püüavad saada parima võimaliku pokkeri- / India täringu käe (käe tugevused on toodud allpool). Selleks veeretavad mängijad mitu korda ja asetavad pärast iga täringuviset vähemalt ühe täringu kõrvale, et kasutada seda lõplikus käes. Ühed (ässad) on vabanumbrid, st mängijad võib nendega asendada mis tahes muud numbrid. Mängu konks seisneb selles, et iga kord kui täringut veeretatakse ja vähemalt üks täring asetatakse kõrvale, siis peab üks kõrvale asetatud täringutest olema pöörratud tagurpidi. Kui täring on kõrvale asetatud, siis ei tohi seda enam uuesti veeretada. Võidab mängija, kelle käsi on pärast kõigi mängijate täringuviskeid kõige tugevam.

Pokkeri- / India täringu käed kõrgeimast madalaimani
1 Viisik 6 on kõrgeim, 2 madalaim
2 Nelik 6 on kõrgeim, 2 madalaim
3 Maja (kolmik ja paar) 6, 6, 6, 2, 2 on tugevam kui 5, 5, 5, 3, 3
4 Rida (viis järjestikust)
5 Kolmik 6 on kõrgeim, 2 madalaim
6 Kaks paari 6, 6, 3, 3, 5 on tugevam kui 5, 5, 4, 4, 6
7 Üks paar 1 on kõrgeim, 2 madalaim

42- Aitu vajāšana
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 6 metamie kauliņi
Spēlētāji vispirms vienojas par likmēm. Katrs spēlētājs met kauliņus, līdz uzmet trīs vienādas vērtības. Kombinācju novērtējumi"(no augstākā uz zemāko):

6, 6, 6, 6, 6, 6 (zināma kā „tai min yeung" jeb „lielā aita")

5, 5, 5, 5, 5, 5 (jebkura cita sešu vienādu vērtība ir zināma kā „min yeung kung" jeb „auns")

4, 4, 4, 4, 4, 4 " "

3, 3, 3, 3, 3, 3 " "

2, 2, 2, 2, 2, 2 " "

1, 1, 1, 1, 1, 1 " "

#, #, #, 6, 6, 5 (trīs vienādas vērtības un 6, 6, 5 ir zināms kā „min yeung na" jeb „avs")
#, #, #, x, x, x (trīs vienādas vērtības un trīs vērtības, kas nav 6, 6, 5. Šo trīs vērtību kopsumma nosaka rokas vērtību)
Jebkuras sešas vienādas vērtības uzreiz uzvar. Ja spēlētājs uzmet trīs vienādas vērtības un nākamā spēlētāja roka ir vērtīgāka, otrais spēlētājs uzvar, ja otrā spēlētāja roka ir zemāka, uzvar pirmais spēlētājs.

43- Pāreja
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 2 metamie kauliņi
Spēli uzsāk spēlētājs, kurš uzmet augstāku vērtību, un spēlētājs ar zemāko vērtību „nosaka punktu". Spēlētājs ar zemāko vērtību met kauliņu vēlreiz, uzmestā vērtība kļūst par punktu skaitu. Katrs spēlētājs savā gājienā met kauliņus un pieskaita vienu punktu par punktu skaita vērtības uzmešanu. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais savā 11 punktus.
Variācija:
Spēlētājs, kurš uzmet vienāds vērtības, iegūst 3 punktus, nevis 2.

44- Inteliģence
Spēlētāju skaits: 1+
Piederumi: 5 metamie kauliņi
Spēlētāji met kauliņus un cenšas izveidot labāko pokera/indiešu metamo kauliņu roku (skatīt zemāko vērtējumus). Tiek mesti kauliņi, un pēc katra metiena vismaz viens kauliņš tik nolikts malā nobeiguma roka. Vienīnieki (dūži) var attēlot jebkādu vērtību. Katru reizi, kad tiek mesti kauliņi un vismaz viens kauliņš nolikts malā, viens no nolīktajiem kauliņiem ir jāapgriež otrādi. Kad kauliņš ir nolikts malā, to nevar vēlāk atkārtoti mest. Pēc visu gājiena uzvar spēlētājs ar vērtīgāko roku.

Pokera/indiešu metamo kauliņu vērtējumi
1. Piecas vienādas vērtības 6 ir vērtīgākais, 2 nevērtīgākais
2. Četras vienādas vērtības 6 ir vērtīgākais, 2 nevērtīgākais
3. Full House (trīs vienādas vērtības un pāris)6, 6, 6, 2, 2 pārspēj 5, 5, 5, 3, 3
4. Straight (piecas vērtības pēc kārtas)
5. Trīs vienādas vērtības 6 ir vērtīgākais, 2 nevērtīgākais
6. Divi pāri 6, 6, 3, 3, 5 pārspēj 5, 5, 4, 4, 6
7. Viens pāris 1 ir vērtīgākais, 2 nevērtīgākais

42-Tolesnis žaidimas su kauliukais kaip avimis
Žaidėjų skaičius: 1+ Priemonės: 6 kauliukai.
Žaidėjai pirmiausiai susitaria dėl statymų. Kiekvienas žaidėjas meta kauliukus, iškrenta trys skirtingi. Kauliukų kombinacijos vertinamos pagal žemiau pateiktą lentelę, viršuje pateiktos aukštesnės:

6, 6, 6, 6, 6, 6 (Žinomas kaip „tái min yéung" ar "didelė avis")

5, 5, 5, 5, 5, 5 (visos kitos po šešetukų vadinamos „min yéung kung" ar "avimis")

4, 4, 4, 4, 4, 4 " "

3, 3, 3, 3, 3, 3 " "

2, 2, 2, 2, 2, 2 " "

1, 1, 1, 1, 1, 1 " "

#, #, #, 6, 6, 5 (trys vienodi ir 6, 6, 5 vadinami „min yéung ná" arba "triavedėmis")
#, #, #, x, x, x (trys vienodi ir kiti vienodi kauliukai, bet ne 6,6,5. Iš trijų bendra suma apibrėžia metimą ranka. Didesnis metimas turi aukštesnę vertę).

Tas, kas surinko vienodus šešetus, laimi be tolesnio žaidimo ir prieš tai ridenęs žaidėjas buvo vertinamas geriau, bet pralaimėjo, jis nusileidžia reitinge žemiau.

43-Praėjimas
Žaidėjų skaičius: 1+ Priemonės: 2 kauliukai
Kiekvienas žaidėjas ridena kauliukus, pradėdami žaidimą ir mažindami „žemiausią taškų". Pradeda mažiausią rezultatą turintis žaidėjas, ir jo išridentas skaičius tampa jo eilės numeriu. Kiekvienas žaidėjas išridena kauliukus ir nustato savo statymo skaičių. Pirmas Žaidėjas, surinkęs 11 taškų, laimi žaidimą.
Variantai:
Žaidėjas du kartus išridena 3 vertės kauliukus vietoje 2-jų.

44-Žvalgyba
Žaidėjų skaičius: 1+
Priemonės: 5 kauliukai.
Žaidėjai ridena savo kauliukus ir nustatykite savo geriausią galimą pokerio/ indiško kauliuko metimo kombinaciją (pagal toliau pateiktus įvertinimus). Žaidėjai kartoja ridenimus tol, kol nusistato nors vieną galutinį statymą pagal kauliuko ridenimą. 1s (tūzas) yra laisvas ir gali būti vertinamas priskiriant prie bet kurios vertės. Šio Žaidimo esmė yra ta, kad jei kartą kauliukas iškrito iš lentos, jis turi likti nejudinamas ta puse, kuria nukrito. Jo negalima perridenti. Žaidėjas, kurio yra aukščiausias įvertinimas, po to metimo laimi žaidimą.
Pokerio / indiško kauliuko metimo kombinacijos įvertinimai mažėjimo tvarka:
1 Penki vienodi: 6t vertinami aukščiausiai; 2t mažiausiai.
2 Keturi vienodi: 6t vertinami aukščiausiai; 2t mažiausiai.
3 Plinas (trys vienodi ir poromis) 6, 6, 6, 2, 2 didesni už 5, 5, 5, 3, 3.
4 Nusekėli tvarka (penkios nuosekliai didėjančios vertės).
5 Trys vienodi 6t vertinami aukščiausiai; 2t mažiausiai.
6 Dvi poros 6, 6, 3, 3, 5 didesni už 5, 5, 4, 4, 6.
7 Viena pora 1t vertinama aukščiausiai; 2t mažiausiai.