

50. WyHoff (gra dla 2 osób)

Gracze mają do dyspozycji 16 pionków, które układają na stole w dwóch różnych ilościowo grupach. Gracze kolejno zabierają pionki. W jednym ruchu można wziąć z jednej grupy dowolną ilość pionków lub taką samą ilość pionków z każdej grupy (np. z jednej grupy tylko 3 pionki lub z obydwu po 2 pionki). Wygrywa gracz który zabierze ostatni pionek.

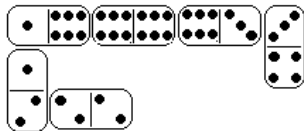
51. Re WyHoff (gra dla 2 osób)

Zasady gry są identyczne jak w klasycznym ReWyHoffie, lecz zwycięzcą jest gracz, który pozostawi ostatni pionek przeciwnikowi.

GRY W DOMINO

52. Domino tradycyjne (gra dla 2-4 osób)

Aby rozpocząć grę w domino należy odwrócić kostki dominowe oczkami w dół i wymieszać. Każdy z graczy otrzymuje po 5 kostek dominowych i ustawia je tak, aby pozostali gracze nie mogli ich zobaczyć. Grę rozpoczyna gracz który posiada kostkę z najwyższą liczbą oczek np: 6-6 lub 6-5 poprzez położenie tej kostki na stół oczkami do góry. Następnie kolejni gracze dokładają po jednej swojej kostce do jednego z dwóch końców tworzącego się łańcucha pod warunkiem że liczby oczek na sąsiadujących połówkach kostek są takie same. Jeżeli gracz nie ma możliwości dołożenia odpowiednio pasującej kostki, dobiera jedną kostkę z spośród tych kostek, które nie zostały rozlosowane spośród graczy na wstępie gry. Jeżeli tej kostki gracz również nie może dopasować do



łańcucha kostek na stole to traci kolejkę.

Grę wygrywa ten z graczy, który jak pierwszy pozbędzie się wszystkich kostek. Może się tak zdarzyć że żaden z graczy nie może już dołożyć kostki do łańcucha, wtedy zwycięża ten, który ma najmniej kostek. Jeżeli większej ilości graczy pozostała taka sama liczba kostek zwycięża ten, którego kostki liczą mniej oczek.

53. Domino węgierskie (gra dla 2-4 osób)

W tej wersji domina grę rozpoczyna gracz, który ma kostkę z najwyższą liczbą oczek. W trakcie jednego ruchu można wyłożyć wszystkie kostki pasujące do łańcucha. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się swoich kostek.

54. Domino błyskawiczne (gra dla 4-8 osób)

W tej wersji gry w domino gracze otrzymują odpowiednio:

- przy 4 graczach po 6 kostek
- przy 5 po 5
- przy 6 lub 7 po 4
- przy 8 po 3

Grę rozpoczyna gracz z najniższą liczbą oczek i jeśli ma taką możliwość może od razu wyłożyć wszystkie kostki. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się kostek.

55. Domino rosyjskie (gra dla 4 osób)

Celem gry jest pozbycie się kostek. Każdy z graczy otrzymuje po 7 kostek. Grę rozpoczyna gracz posiadający kostkę 6-6. Pozostali gracze dokładają po jednej kostce. Istotną różnicą w tej grze jest to, że tworzone są tutaj dwa łańcuchy kostek przecinające się na początkowej kostce 6-6. Do tej jednej kostki można dokładać następne kostki z czterech stron (tworzy się krzyż).

75. Eliminatka (gra dla 2-4 osób)

Gracze rzucają kolejno 5 kostkami. Za każdy rzut, w którym nie ma 2 lub 5 gracz otrzymuje liczbę punktów równą sumie oczek na wyrzuconych kostkach. Jeżeli gracz wyrzucił 2 lub 5 nie zdobywa punktów a kostkę (kostki) na których wypadły te cyfry usuwa z gry. Gracz rzuca kostkami tak długo, aż zgodnie z tą zasadą pozbędzie się wszystkich kostek, cały czas gromadząc punkty jeżeli w jego kolejnych rzutach nie ma 2 lub 5. Wtedy kończy grę. Zwycięza gracz który zgromadził najwięcej punktów.

76. Poker Kościany (gra dla 2-8 osób)

Gracze rzucają kolejno 5 kostkami. Każdy gracz w swojej kolejce może wykonać trzy rzuty. Podczas drugiego i trzeciego rzutu gracz może część kości odłożyć i rzucać pozostałymi. Wygrywa najstarsza kombinacja oczek. Kombinacje od najstarszej do najmłodszej przedstawiają się następująco:

Poker- pięć takich samych kości

Kareta- cztery takie same kości

Full- trójka i para

Duży Strit- pięć kolejnych numerów od 2

Mały Strit- pięć kolejnych numerów od 1

Trójka- trzy takie same kości

Dwie Pary

Para

Bez Pary - sześć różnych kości (ale nie strit)

Zwycięzcą jest gracz, który wygra trzy rundy.

77. Bryms (gra dla 2-4 osób)

Rozgrywkę rozpoczyna gracz wybrany przez losowanie. Gracze grają w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz w swojej kolejce może rzucać dowolną liczbę razy, pod warunkiem wyrzucenia "asa", "pięciaka" lub meldunku. Meldunki i kości premiovane w jednym rzucie przedstawiają się następująco:

Tysiąc-pięć takich samych kości - dopełnia punkty do 1000

Duży strit- 150 pkt

Mały stri-150 pkt

Kareta jedynek-200 pkt

Kareta- liczba punktów równa iloczynowi 20 i liczby wyrzuconych oczek

Trójka jedynek-100 pkt

Trójka - liczba punktów równa iloczynowi 10 i liczby wyrzuconych oczek

Para jedynek-20 pkt

Para piątek-10 pkt

Samotna jedynka (as)-10 pkt

Samotna piątka (pięciak)-5 pkt

Po każdym rzucie gracz odkłada kości, które przynoszą mu punkty i może rzucać pozostałymi. Punkty liczy się jako sumę z poszczególnych rzutów i tylko za kości odłożone. Gracz nie musi odkładać wszystkich, ale musi odłożyć co najmniej jedną kość. Meldunki uzyskuje się w jednym rzucie - nie można dokładać kości do już odłożonych w celu uzyskania większego meldunku. Jeśli w którymś momencie gracz odłoży wszystkie 5 kości, również może (ale nie musi) rzucać dalej zaczynając ponownie od rzutu wszystkimi kośćmi. W każdej chwili może zrezygnować z dalszych rzutów, dopisując do swojego konta to co zbierał. Jeśli jednak nic nie wyrzuci (czyli nie może odłożyć żadnej kości) to punkty zbierane w danej kolejce przepadają! Gracz ma prawo i obowiązek powtórzyć ostatni rzut pomimo, że nie uzyskał meldunku, lecz suma oczek jest wielokrotnością liczby 5 (nazywa się to "wybawieniem").

Wygrywa gracz który:

-uzyska równo 1000 punktów; jeżeli gracz rzuci większą liczbę punktów niż wymagane do 1000, traci punkty zdobyte w ostatniej kolejce i kończy ją

-wyrzuci "tysiąca" czyli pięć jednakowych oczek "z ręki" w dowolnym momencie gry; nie ma znaczenia, czy jest to pierwszy rzut gracza w kolejce, czy po uzyskaniu prawa do powtórnego rzutu wszystkimi kośćmi