

78. Eskalero (gra dla 2-4 osób)

Przed rozpoczęciem gry należy przygotować tabelkę do zapisów w trzema kolumnami dla każdego gracza:

		gracz 1			gracz 2		
Kategoria	Punkty	1	2	3	1	2	3
dziwiątki	1 punkt za każdą [9]						
dziesiątki	2 punkty za każdą [10]						
walety	3 punkty za każdego [V]						
damy	4 punkty za każdą [D]						
króle	5 punktów za każdego [K]						
asy	6 punktów za każdego [A]						
Strit	20 punktów						
Full	30 punktów						
Kareta	40 punktów						
Grand	50 punktów						
Wynik:							

Gracze kolejno rzucają 5 kostkami. Gracz w swojej kolejce może wykonać trzy rzuty. Podczas drugiego i trzeciego rzutu gracz może część kości odłożyć i rzucać pozostałymi. Maksymalnie po trzecim rzucie wynik musi być zapisany do jednej z wybranych kategorii w tabelce w jednej z trzech kolumn. Na początku wynik można wpisać do wielu kategorii. Pod koniec partii może okazać się, że wyniku nie można wpisać do żadnej z wolnych kategorii. W takiej sytuacji gracz musi zdecydować, z której kategorii zrezygnuje i tam wpisać wynik zerowy. Wpisów (również zerowych) nie można zmieniać do końca partii. Za wpis po pierwszym rzucie ("z ręki") przysługuje premia: dodatkowo 30 punktów za "granda" (czyli razem 80 punktów) oraz 5 punktów w pozostałych kategoriach. Punktacja wpisów przedstawia się następująco: w pierwszych sześciu rubrykach gracz wpisuje tyle punktów ile w sumie oczek mają kostki należące do układu, za strita wpisuje sie 20 pkt, za full 30, za karete 40 a za granda (pięć takich samych kości) 50.

Zakończenie partii następuje po wypełnieniu całej tabelki. Przeprowadza się rozliczenie partii. Gracze porównują wyniki w swoich kolumnach. Za wygraną w 1 kolumnie jest 1 punkt, za wygraną w 2 kolumnie - 2, zaś za wygraną w 3 - 4 punkty. Wygrywa ten gracz, który zdobył łącznie najwięcej punktów.

79. Marynarz (gra dla 2-8 osób)

Gra, w której liczy się tylko wyrzucanie "asów" czyli [1]. Cechą szczególną tej gry jest to, że można w niej użyć dowolnej liczby kości nawet jednej . Każdy gracz w swojej kolejce może wykonać jeden rzut. Każdą kość z wyrzuconą [1] odkłada na bok a kolejny gracz rzuca pozostałymi kośćmi. Gracz, który odkłada ostatnią kość (kości) odpada z gry. Pozostali gracze rozpoczynają wtedy kolejną rundę na powrót wszystkimi kośćmi. Gra toczy się aż pozostanie ostatni gracz: Marynarz, który jest zwycięzcą.

80. Oczko (gra dla 2-8 osób)

Gracze rzucają kolejno jedną kostką, zapisując każdorazowo ilość wyrzuconych oczek. Osoba, która w wyniku następnych rzutów uzyskała jako pierwsza sumę 21 oczek - wygrywa. Osoba, która przekroczy limit 21 oczek nie uzyskuje żadnego punktu. Zwycięza gracz, który jako pierwszy uzyska sumę 21 dużych punktów.

81. Robak (gra dla 2-8 osób)

W swojej kolejce gracz rzuca kostką tylko jeden raz. Jeżeli wyrzuci liczbę, która odpowiada części "Robaka" jaką ma w danym momencie narysować to może uzupełnić o nią swój rysunek. Gdy wyrzuci inną liczbę - jego rysunek pozostaje bez zmian. "Robaka" budujemy w następującej kolejności:
[1] – tułów
[2] – głowa

42. Leśne przygody

Do tej gry potrzebne będą pionki , kostka i plansza „grzybobrania”. Gracze ustalają między sobą kto będzie rzucał kostka jako pierwszy. Uczestnicy gry poruszają się po planszy pionkami napotykając po drodze liczne przeszkody Wygrywa ten gracz , który jako pierwszy dotrze do mety.
**Gdy na czerwone pole trafisz wracasz na start i wszystko tracisz.*
** Na niebieskim polu robisz stop bo przeczytać musisz jaki dalszy zrobić masz krok.*
**Przeskakujesz przez mrowisko aż o trzy pola do przodu*
** Spotykasz bobra i zyskujesz kolejkę*
** Znajdujesz skrót za pajęczyną*
** Częstojesz jeża jabłkiem przesuwasz się dwa pola do przodu*
** Wystraszyłeś sarenkę tracisz dwie kolejki*
** Obserwujesz zajęczka cofasz się o trzy pola*
** Pokazujesz wiewiórcę gdzie są orzechy - masz dwa dodatkowe dwa rzuty*
** Spotykasz liska tracisz kolejkę*
** Wpadłeś w kretowisko - cofasz się o dwa pola*
** Schowaleś się przed dzikiem - tracisz kolejkę*
** Sowa pokazała Ci skrót - masz dodatkowy rzut kostką*
** Wystraszyłeś się węża - cofasz się o dwa pola*

GRY PIONKAMI BEZ PLANSZY

43. Kayles (gra dla 2 osób)

Gracze układają na stole 12 pionków w rzędzie jeden obok drugiego . Gra polega na zbieraniu ze stołu 1 lub 2 pionków leżących obok siebie (nie można zbierać pionków pomiędzy którymi jest przerwa). Wygrywa gracz który zabierze ostatni pionek.

44. ReKayles (gra dla 2 osób)

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

45. Marienbad (gra dl a 2 osób)

Gracze rozkładają na stole 16 pionków w czterech rzędach (w pierwszym 1 pionek w drugim 3 pionki 2 trzecim 5 pionków i w czwartym 7 pionków). Gracze zabierają kolejno pionki ze stołu, w jednym ruchu mogą zabrać dowolną ilość pionków z jednego rzędu. Wygrywa gracz który zabierze ze stołu ostatni pionek.

46. Remarienbad (gra dla 2 osób)

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

47. Wyścig (gra dla 2-5 osób)

Gracze wyznaczają na podłodze za pomocą np 2 kawałków sznurka (sznurek będzie stanowił brzeg drogi) trasę wyścigu. Gracze kolejna pstrykają w swój pionek. W każdym ruchu można przesunąć pionek tylko jeden raz. Jeżeli pionek wypadnie poza trasę wraca na start. Wygrywa gracz który pierwszy dotrze do mety.

48 TakTix (gra dla 2 graczy)

Gracze układają 16 pionków w czterech rzędach po 4 pionki w każdym. Gracze kolejno zbierają pionki. W jednym ruchu można wziąć dowolną ilość pionków leżących obok siebie w jednym rzędzie oraz zawierających pionek zewnętrzny(czyli maksymalnie 4 pionki, minimalnie 1 pionek zewnętrzny). Wygrywa gracz który zabierze ostatni pionek.

49. Re TixTak (gra dla 2 graczy)

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