

62. Muggins (gra dla 2-4 osób)

Gracze otrzymują po 5 kostek pozostałe zostawiając w talonie oraz wybierają gracza, który jako pierwszy wyłoży dowolną kostkę. Kolejni gracze dokładają kostki tak, aby połówki na końcach łańcucha były identyczne. Jeżeli nie mogą wykonać ruchu dobierają kostkę z talonu. Gra polega na zdobywaniu punktów za uzyskanie układu, w którym suma oczek na kostkach z obu końców łańcucha jest podzielna przez 3 lub 5. Gracze odpowiednio zdobywają: 1 punkt za 3 oczka 1 za 5, 2 za 6, 3 za 9, 2 za 10, 4 za 12, 8 za 15, 6 za 18, 4 za 20. Za pozbycie się kostek gracz otrzymuje 10 punktów - wtedy też kończy się rozgrywka. Wygrywa gracz który jako pierwszy uzyska 200 punktów

63. Matador (gra dla 2-4 osób)

Gracze otrzymują po 5 kostek, pozostałe zostawiając w talonie oraz wybierają gracza, który jako pierwszy wyłoży dowolną kostkę. Kolejni gracze dokładają kostki tak, aby suma oczek na dwóch sąsiadujących połówkach wynosiła 7. Połówki z tzw. mydłem blokują koniec łańcucha, można go odblokować tzw. matadorem czyli kostką z sumą oczek 7. Matadora dokładamy do łańcucha poprzecznie, można do niego dołożyć jedynie połówkę z mydłem. Zwycięza gracz, który jako pierwszy pozbył się kostek lub w przypadku, gdy gra się zablokowała ten, który ma najmniejszą liczbę oczek na kostkach.

64. „Texas” (gra dla 4 osób)

Gracze dzielą się na dwie drużyny, każdy otrzymuje po 7 kostek którym grają podobnie jak kartami. Gra polega na zebraniu maksymalnej liczby lew. Rozgrywkę poprzedza licytacja. Maksymalnie para może wziąć 7 lew w partii zdobywając maksymalnie 42 punkty. Domino dzielimy na 7 cyfr: "mydła", "jedynki", "dwójki", trójki", "czwórki", "piątki" i "szóstki".. Każda kostka poza dubletami przynależy do dwóch cyfr. Najsilniejsza kostką w każdej cyfrze jest dublet. W każdej partii jedna z cyfr obierana jest jako triumf. Wartość kostek od najcięższej jest następująca: dublet triumf, pozostałe triumfy, dublet a następnie pozostałe kamienie w cyfrze.

Są dwa rodzaje kostek, których zebranie daje punkty: 0" - [5|5] i [4|6]; dają po 10 punktów 5"- 1|4], 2|3] [5|0]; dają po 5 punktóww sumie wszystkie kostki punktujące dają razem 35 punktów.

W każdym rozdaniu para może zdobyć maksymalnie 42 punkty: po 1 punkcie za każdą wziętą lewę oraz 35 punktów za wzięcie wszystkich kostek punktujących. W licytacji każdy gracz zgłasza ile punktów ugra w danym rozdaniu jego para. Licytacja rozpoczyna się od 30 punktów. Kolejni gracze przebijają ilość zadeklarowaną przez poprzednika lub pasują. Każdy gracz może licytować tylko raz. Licytację rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie rozdającego. Gracz, który wygrał licytację obiera triumfy i wychodzi pierwszą kostką.

Rozpoczyna gracz, który wygrał licytację. Pozostali gracze muszą wyjść kostką o tej samej cyfrze. Za cyfrę, do której muszą dołożyć pozostali gracze uważa się połówkę o większej liczbie oczek albo cyfrę obraną jako triumf. Gdy gracz nie posiada kostki należącego do danej cyfry, może wyjść dowolnym kostką albo przebić triumfem. Lewę zgarnia gracz, który wyszedł najsilniejsza kostką. Rozdanie kończy się po zgraniu wszystkich kostek. Para zdobywa 1 punkt za każdą wziętą lewę oraz punkty za wzięte kostki punktujące. Jeżeli para zdobyła ilość punktów większą niż licytowała to obie pary dopisują do swoich kont zdobyte punkty. Jeżeli para nie zdobyła ilości punktów licytowanych to nie otrzymuje punktów a jej przeciwnicy dopisują do swojego konta zdobyte punkty oraz premię równą ilości punktów licytowanych przez przeciwników.

Rozgrywkę wygrywa para, która pierwsza zdobędzie lub przekroczy 250 punktów. Jeżeli po zakończeniu rozdania obie pary przekroczyły 250 punktów to wygrywa ten duet, który ma ich więcej.

65. Domino „Setka” (gra dla 2-4 osób)

Zasady gry są identyczne ja w dominie tradycyjnym. Po każdej rozgrywce każdy z graczy podlicza liczbę oczek na kostkach, które mu pozostały i zapisuje sobie ich liczbę jako punkty ujemne. Gracz który wygrał rozgrywkę zapisuje sobie sumę oczek z kostek pozostałych graczy jak punkty dodatnie. Grę wygrywa gracz który zdobędzie 100 punktów.

66. Wyścig (gra dla 2-4 osób)

Do tej gry będą potrzebne klocki domina, 4 pionki halmowe oraz kostka. Klocki dominowe rozkładamy tak jak na rysunku i odwracamy oczkami do góry.



Gracze ustawiają pionki przed pierwszym środkowym klockiem domina z lewej strony. Gracze poruszają pionki kolejno, każdy ruch poprzedza rzut kostką. Ruch można wykonać jeżeli liczba oczek wyrzuconych kostką odpowiada liczbie oczek na sąsiadującej którejkolwiek połówce klocka dominowego. Ruch jest obowiązkowy a pionki mogą poruszać się do tyłu. Na połówkę domina z mydłem można wejść niezależnie od liczby wyrzuconych oczek. Zwycięzcą jest gracz który pierwszy dotrze do ostatniej kostki na prawo.

67. Czarna Wdowa (gra dla 3-4 osób)

W tej grze domina używa się podobnie jak kart do brania lew. Mamy tu 8 cyfr (kolorów): "mydła", "jedynki", "dwójki", trójki", "czwórki", "piątki", "szóstki" oraz "dublety". Cyfra jest odpowiednikiem koloru w kartach. Każdy klocek przynależy do dwóch cyfr. Najsilniejszym klockiem w każdej cyfrze jest dublet. W grze tej nie występują triumfy.

Po zapoznaniu się ze swoimi klockami każdy z graczy przygotowuje sobie po trzy, których chce się pozbyć. Każdy z graczy przekazuje je graczowi po prawej ręce i sam otrzymuje trzy klocki od gracza po lewej. Po dokonaniu wymiany następuje właściwa rozgrywka.

Pierwszy wychodzi otwierający. Gracz wychodzi dowolnym klockiem i deklaruje do której połówki jego klocka mają dorzucać pozostali gracze (przy dublecie może żądać zarówno dubletów jaki i cyfry). Graczy obowiązuje dokładanie klocków pasujących. Jeżeli nie ma -może dorzucić dowolny klocek. Gracz, który nie stosuje się do tej zasady przylapany na oszustwie otrzymuje 10 punktów karnych. Nie ma obowiązku przebijania silniejszym klockiem. Do następnej lewy wychodzi gracz, który wziął poprzednią.

Klocki karne czyli takie, których brania powinno się unikać, to: "trójki" czyli 7 klocków, które mają na jednej połówce 3 oczka; za każdą wziętą "trójkę" gracz otrzymuje 1 punkt karny, "podwójne mydło" czyli [0|0] zwany Czarną Wdową (4 punkty karne)

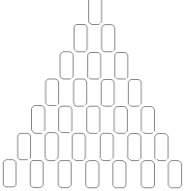
W sumie podczas jednego rozdania można zarobić 11 punktów karnych. W kolejnym rozdaniu otwierającym jest następny gracz. Gra toczy się do 61 punktów. Gdy co najmniej jeden z graczy osiągnie lub przekroczy 61 punktów, to zwycięzcą jest gracz, który ma swoim koncie najmniej punktów karnych.

68. Solo (gra dla 1 osoby)

Jest to gra w domino dla jednej osoby. Gra się w nią zgodnie z klasycznymi zasadami formując łańcuch z pasujących do siebie klocków. Celem gry jest ułożenie łańcucha ze wszystkich klocków. Gracz na początku dobiera 6 klocków, następnie dobiera dowolny klocek z talonu i kładzie go odkryty na stole jako startowy. Dobiera się każdorazowo 7 klocków, ale dopiero po zgraniu wszystkich poprzednich. Jeżeli gracz nie ma klocka, który może zgrać – przegrywa. Zbudowanie łańcucha ze wszystkich klocków oznacza wygraną.

69. Piramida (gra dla 1 osoby)

Klocki rozkłada się tak jak na rysunku. Celem gry jest rozebranie całego układu początkowego.



Zasady są następujące: odkryć możemy tylko te klocki, które mają dwa dolne lub dwa górne rogi wolne czyli nie stykają się nimi z innymi klockami. Wolno usunąć tylko dwa kamienie odkryte, których suma oczek wynosi 12; przykład: [4|2] i [6|0]. W przypadku wielu par do usunięcia decyzja należy do gracza, jeżeli gracz nie może utworzyć żadnej pary - przegrywa

70. Domino austriackie (gra dla 2-6 osób)

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kostek. Każdy z graczy otrzymuje po trzy kostki. Gracze losują między sobą kto zaczyna - rozpoczynający wychodzi dowolną kostką. Z talonu gracz może dobrać tylko jeden kamień , który może od razu zgrać. W trakcie gry każdy gracz dokłada tylko jedną kostkę w swojej kolejce. Jeżeli gracz