

Kości to gra dla 2-4 osób, w której gracze turlają kostkami, by uzyskać określone układy oczek, za które otrzymuje się punkty. Wbrew pozorom nie jest to gra zależna tylko od szczęścia -- liczy się w niej raczej umiejętność kalkulacji.

W każdej z 13 kolejek każdy z graczy ma do dyspozycji trzy rzuty kostkami. Pierwszy z nich odbywa się zawsze wszystkimi pięcioma kostkami, a w drugim i trzecim, które nie są obowiązkowe, wybrane kostki mogą zostać zatrzymane; rzut odbywa się wtedy tylko niezatrzymanymi.

Po wykonaniu rzutów układ oczek uzyskany na kostkach musi zostać zapisany przez gracza w tabeli punktacji do jednej z 13 kategorii. Każdy gracz zapisuje punkty za wybierane kategorie we własnej kolumnie tabeli. Raz wybrana kategoria nie może być później ponownie wybrana.

	#1	#2	#3	#4
jedynki				
dwójki				
trójki				
czwórki				
piątki				
szóstki				
 premia	 0	 0	 0	 0
 suma	 0	 0	 0	 0
3 jednakowe				
4 jednakowe				
ful				
mały strit				
duży strit				
generał				
szansa				
 suma	 0	 0	 0	 0
 razem	 0	 0	 0	 0

Kategorie górnej części tabeli

- jedynki, dwójki, trójki, czwórki, piątki, szóstki.

Wybierając jedną z nich, w pozycji odpowiadającej kategorii wpisuje się sumę oczek z kostek wskazujących wybraną liczbę.

Na przykład, jeśli gracz wyrzuci układ 4, 3, 4, 4, 1 i wskaże kategorię "czwórki", to uzyska 12 pkt. (bo w układzie są trzy czwórki), a jeśli wybierze "trójki", to 3 pkt. (bo wyrzucił tylko jedną trójkę). Z kolei wskazując kategorię "dwójki", "piątki" lub "szóstki" otrzyma 0 pkt. (bo w układzie nie ma kostek z taką liczbą oczek).

Jeśli w górnych kategoriach tabeli (od jedynek do szóstek) uzyska się razem 63 pkt. lub więcej, to dodatkowo otrzymuje się premię w wysokości 35 pkt.

Kategorie dolnej części tabeli

- trzy jednakowe -- jeśli w układzie występują trzy jednakowe liczby oczek, uzyskuje się sumę oczek z wszystkich pięciu kostek; np. dla układu 6,5,2,5,5, byłoby to 23 pkt.
- cztery jednakowe -- j.w., ale co najmniej cztery jednakowe liczby oczek;
- ful -- 25 pkt., jeśli w układzie występują trzy jednakowe liczby oczek oraz dwie inne jednakowe, np. 4, 2, 4, 4, 2 (trzy czwórki i dwie dwójki);
- mały strit -- 30 pkt., jeśli w układzie występują cztery kolejne liczby oczek, np. 2, 3, 4, 5, 2; albo 6, 1, 2, 3, 4; itp. (kolejność liczb na kostkach nie gra roli, bo nawet nie są numerowane);
- duży strit -- 40 pkt., j.w., ale liczby oczek z wszystkich pięciu kostek muszą być kolejnymi liczbami;
- generał -- 50 pkt., jeśli liczba oczek na wszystkich pięciu kostkach jest jednakowa;

- szansa -- niezależnie od układu kostek uzyskuje się sumę oczek z wszystkich kostek;

Wyboru każdej z wolnych kategorii można dokonać niezależnie od posiadanego układu, przy czym jeśli nie spełnia on określonych wymagań, to otrzymuje się 0 pkt. (taki wybór za 0 pkt. jest czasami konieczny, kiedy układ nie pasuje do żadnej z wolnych kategorii).

Generały

Drugi, trzeci i każdy kolejny wyrzucony generał może zostać użyty jako dzoker, jeśli kategoria "generał" i kategoria z górnej części tabeli odpowiadająca danemu generałowi są już wykorzystane.

Dzokera zapisuje się w dolnych kategoriach tabeli punktacji, otrzymując stosowną liczbę punktów (tzn. 25 pkt. za fula, 30 pkt za małego strita, 40 pkt. za dużego lub sumę oczek za pozostałe), chyba że wszystkie dolne kategorie są już wykorzystane, wtedy trzeba go zapisać do jednej z górnych, za 0 pkt.

Poza możliwością użycia jako dzokerów za kolejnych wyrzuconych generałów otrzymuje się 100 pkt. premii, ale pod warunkiem, że pierwszy został zapisany do kategorii "generał" i są używane jako dzokery.

Zakończenie

Koniec gry następuje po zakończeniu wszystkich 13 kolejek, kiedy wszystkie kategorie tabeli punktacji są wypełnione. Wygrywa gracz, który zdobył łącznie najwięcej punktów (w sumie z górnej i dolnej części tabeli); drugie miejsce kolejny gracz pod względem sumy punktów itd.