

6 YEARS
-99

Règles des jeux

Regolamento del gioco / Regras do jogo /
Spilleregler / Spelregler / правила игры

CLASSIC BY DJECO

IT P DK S RUS

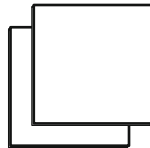




x 5



x 54



x 3



x 40



x 32



x 16



x 1

GIOCHI DA TAVOLO

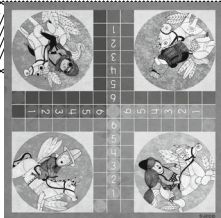
Non t'arrabbiare

Da 6 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 20 min



MATERIALE: il piano di gioco di *Non t'arrabbiare*, 4 pedine per giocatore (ciascuno il suo colore), 1 dado.

SCOPO DEL GIOCO: essere il primo a raggiungere la stella al centro con le proprie 4 pedine.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore colloca le sue 4 pedine sulla scuderia del proprio colore. Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore più giovane a lanciare il dado.

SPOSTAMENTO DELLE PEDINE

Per far uscire una pedina dalla sua scuderia e collocarla sulla prima casella del percorso, il giocatore deve fare 6. A questo punto rilancia il dado e avanza del numero di caselle pari ai punti totalizzati dal dado. Se è uscita più di una pedina, il giocatore deciderà a sua scelta quale pedina muovere.

Quando fa 6, il giocatore rigioca e rilancia il dado.

Quando più pedine sono uscite e avanzano sul percorso, può succedere che s'inseguano. Le pedine non si possono sorpassare. Una pedina il cui percorso sia sbarato da un'altra pedina non può sorpassarla e si collocherà sulla casella precedente.

Tuttavia, se il lancio del dado consente a un giocatore di spostare la sua pedina esattamente su una casella già

occupata da un'altra pedina, la fa «saltare»: prende il suo posto e la pedina viene rimandata nella scuderia.

LA SALITA AL CIELO

Dopo un giro completo, le pedine si collocano sull'ultima casella del proprio percorso, ai piedi della scala che le conduce al cielo.

NB: Si deve arrivare esattamente su questa casella. Se il punteggio dei dadi è superiore al numero delle caselle restanti fino ai piedi della scala, il giocatore non può spostarsi.

Le caselle sono numerate da 1 a 6. Per avanzare sulla casella n° 1 si deve totalizzare 1 con il dado, per avanzare sulla casella n° 2 si deve totalizzare 2 e così via fino alla casella n° 6. Infine, per far uscire una pedina dal piano di gioco, dopo la casella n° 6 il giocatore deve totalizzare di nuovo un 6.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che fa uscire le sue 4 pedine dal piano di gioco vince la partita.



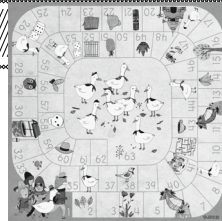
Gioco dell'oca

Da 6 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.



MATERIALE: il piano del gioco dell'Oca, 1 pedina per giocatore (ciascuno il suo colore), 2 dadi.

SCOPO DEL GIOCO: arrivare primi sulla casella n° 63.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Comincia il giocatore più giovane. Quindi si continua a giocare in senso orario. Quando è il suo turno, il giocatore lancia i 2 dadi e fa avanzare la sua pedina del numero di caselle pari alla somma dei dadi. Se un giocatore arriva su una casella già occupata da un'altra pedina invia quest'ultima alla casella in cui lui si trovava. All'inizio della partita, se un giocatore ottiene la somma di 9 con un 6 e un 3 avanza fino alla casella n° 26. Se totalizza 9 con un 4 e un 5 avanza fino alla casella 53.

Le caselle speciali

• **Le caselle "oca"** 9, 18, 27, 36, 45 e 54 consentono al giocatore di avanzare una seconda volta del numero di punti ottenuti all'ultimo lancio dei dadi.

• **Il ponte** (casella 6) fa avanzare fino al secondo ponte (casella 12).

• **L'hotel** (casella 19) fa saltare un turno.

• **Il pozzo** (casella 31) e la prigione (casella 52): trattengono il giocatore fino all'arrivo di un altro giocatore. Il giocatore liberato torna alla casella di quello appena arrivato. Variante: fa saltare 2 turni.

• **Il labirinto** (casella 42) fa arretrare fino alla casella 30.

• **Il teschio** (casella 58) rimanda alla casella 1.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che arriva sulla casella 63 vince la partita.

NB: Si deve arrivare esattamente sulla casella 63. Se il punteggio totalizzato dai dadi è superiore al numero delle caselle restanti, il giocatore deve arretrare del numero di caselle in eccedenza.



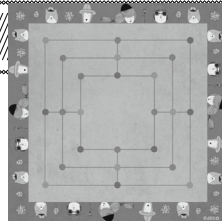
Il gioco del mulino

Da 6 anni | 2 giocatori | Da 10 a 15 min.



MATERIALE: il piano del Gioco del mulino, 9 pedine per giocatore (ciascuno il suo colore).

SCOPO DEL GIOCO: catturare più pedine del proprio avversario.



FASE N. 1: LA POSA DELLE PEDINE

Alla partenza, i giocatori collocheranno le loro 9 pedine sul piano di gioco, sulle intersezioni.

Se un giocatore riesce ad allineare 3 pedine (in diagonale, orizzontalmente o verticalmente) può far uscire la pedina avversaria di sua scelta a condizione che non sia inclusa in un allineamento. Tutte le pedine catturate in questo modo non possono più essere rimesse in gioco.

NB: Durante questa prima fase i giocatori non possono spostare le proprie pedine.

FASE N. 2: SPOSTAMENTI

Quando un giocatore ha piazzato tutte le sue pedine, la

partita continua per spostamenti.

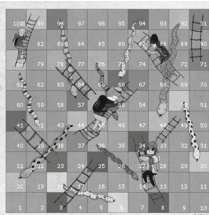
Quando è il loro turno, i giocatori devono spostare una delle loro pedine. Le pedine si spostano solamente in linea retta e non possono saltare le altre pedine.

Non appena un giocatore riesce a realizzare un allineamento, fa uscire la pedina avversaria di sua scelta alle stesse condizioni descritte in precedenza.

Quando un giocatore resta con 3 pedine, può spostarsi dove vuole su una posizione libera.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore resta con 2 pedine, la partita termina e il suo avversario vince.



Il gioco delle scale e dei serpenti

IT

Da 6 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 15 min.



MATERIALE: 1 piano di gioco, 1 pedina per giocatore, 1 dado.

SCOPO DEL GIOCO: essere il primo a raggiungere la casella 100.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ciascun giocatore colloca la sua pedina a lato del piano di gioco, davanti alla casella 1. Il primo giocatore lancia il dado e fa avanzare la sua pedina del numero di punti indicati.

Casella scale: Quando un giocatore arriva su una casella in cui si trovano i piedi di una scala, sale fino in cima a essa e si colloca sulla casella in cui finisce.

Casella serpente: Quando un giocatore arriva su una casella in cui si trova la coda di un serpente, scende seguendo

il corpo di quest'ultimo e si colloca sulla casella della sua testa.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che arriva sulla casella 100 vince la partita.

NB: Si deve arrivare esattamente sulla casella 100. Se il punteggio ai dadi è superiore del numero delle caselle restanti, il giocatore deve arretrare del numero di caselle in eccedenza.

Dama

IT

Da 6 anni | 2 giocatori | Da 15 a 20 min



Materiale: scacchiera, 20 pedine per giocatore (ciascuno il suo colore)

SCOPO DEL GIOCO: essere il primo giocatore a catturare tutte le pedine del proprio avversario

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si tira a sorte per sapere chi giocherà con le pedine bianche. Ciascun giocatore colloca le pedine sulle caselle nere delle prime 4 file situate sul suo lato della scacchiera. Le pedine bianche cominciano il gioco. I giocatori giocano uno dopo l'altro.

GLI SPOSTAMENTI

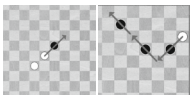
1. Le pedine si spostano sempre in diagonale e in avanti, di una sola casella alla volta. Quando una pedina raggiunge l'ultima fila, diventa dama. (Le si sovrappone un'altra pedina uscita dal gioco per rappresentare una dama).
2. La dama si sposta sempre in diagonale, di una o più caselle, in tutti i sensi.

LA PRESA

La presa è obbligatoria: in caso contrario l'avversario può prendere il pezzo dicendo «chi non mangia è fuori». Dopo aver preso questo pezzo, la pedina conquistata viene esclusa dal gioco.

Con una pedina

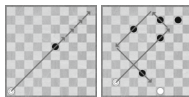
Una pedina può «mangiare» in avanti o all'indietro, saltando sopra a un pezzo avversario, a condizione che la casella dietro al pezzo in questione sia libera.



Se dopo questa presa la situazione si ripresenta, la pedina continua a mangiare le pedine avversarie allo stesso modo. Successivamente, la mano passa all'altro giocatore.

Con una dama

Una dama può "mangiare" in avanti o all'indietro saltando sopra a un pezzo avversario (che si trova vicino o a distanza) a condizione che almeno una casella sia libera dietro alla pedina in questione.



Dopo questa presa, la dama può continuare il suo spostamento cambiando diagonale qualora sia possibile un'altra presa. Successivamente, la mano passa all'altro giocatore.

Attenzione: la presa del maggior numero di pedine è prioritaria, dunque obbligatoria. (Una dama equivale a un pezzo).

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore vince la partita quando ha catturato tutte le pedine del suo avversario oppure il suo avversario si trova nell'impossibilità di giocare quando è il suo turno. La partita viene dichiarata nulla quando al suo turno un giocatore esegue per la terza volta la stessa mossa o quando, dopo 20 mosse consecutive, nessuno dei 2 giocatori vince.

Da 6 anni | 2 giocatori | Da 15 a 30 min.



MATERIALE: scacchiera, 16 pedine per giocatore (ciascuno il suo colore).

SCOPO DEL GIOCO: la cattura del Re avversario corrisponde allo scacco matto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si tira a sorte per sapere chi giocherà con le pedine bianche. Poi si posiziona la scacchiera in modo tale che di fronte a ogni giocatore ci sia sempre una casella bianca nell'angolo destro in basso. Ogni giocatore dispone i propri pezzi sulla scacchiera.



Le regine sono sempre posizionate sul colore corrispondente e sono quindi l'una di fronte all'altra sulla scacchiera.

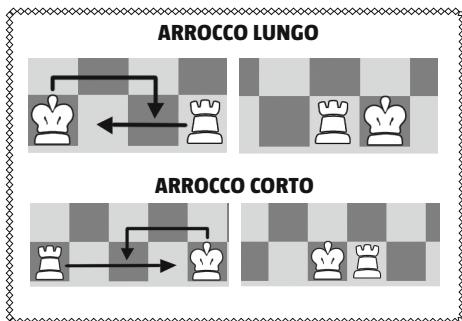
Le pedine bianche cominciano il gioco. È obbligatorio giocare, non è consentito passare la mano. A turno, ogni giocatore muove uno dei suoi pezzi.

MOVIMENTO DEI PEZZI

Un pezzo non può mai «saltare» un altro pezzo (tranne il cavallo).

Il re è il pezzo principale del gioco. Avanza di una sola casella in tutte le direzioni e si avvale di un movimento specifico chiamato Arrocco.

L'Arrocco consiste nel muovere simultaneamente il re e una torre alle condizioni seguenti:



- né il re né la torre devono essere stati spostati dall'inizio della partita,
- tra i due non devono trovarsi altri pezzi,
- il re non deve essere sotto scacco.

La **regina** avanza di quante caselle vuole, in tutte le direzioni. È il pezzo più potente del gioco.

La **torre** si muove verticalmente o orizzontalmente di un numero illimitato di caselle.

L'**alfiere** si muove in diagonale di un numero illimitato di caselle.

Il **cavallo** si muove di 3 caselle: una o due in orizzontale (o verticale) e la/e restante/i mossa/e in perpendicolare. Il suo spostamento è anche detto movimento a «L». Il cavallo è l'unico pezzo che può «saltare» gli altri.

Il **pedone** avanza soltanto di una casella in avanti e non può mai retrocedere. Quando si trova nella casella di partenza, può avanzare di due caselle. Se raggiunge l'ultima fila della scacchiera può trasformarsi in un altro pezzo del proprio colore (ad eccezione del re) a seconda della preferenza del giocatore.

LA PRESA

Un pezzo viene rimosso dal gioco quando un pezzo avversario si posiziona sulla sua casella. Ad eccezione del pedone, i pezzi catturano l'avversario nella direzione di avanzamento. Il pedone, invece, cattura in diagonale e in avanti.

Il re è in **scacco** quando si trova sotto minaccia di presa da parte di un pezzo avversario. Il giocatore avversario annuncia lo "scacco". (È proibito lasciare il re in una situazione di scacco).

Il re è in scacco matto:

- se non può spostarsi senza mettersi di nuovo in una situazione di scacco,
- se il giocatore non può interporre alcun pezzo tra il proprio re e il pezzo che lo mette in scacco,
- se il giocatore non può «prendere» il pezzo che lo mette in scacco.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore mette il re avversario in una situa-

zione di scacco matto vince la partita.

Il gioco può anche finire con una partita nulla se:

- la partita è "patta": cioè un giocatore non è in scacco ma non può effettuare alcun movimento senza mettere il proprio re in scacco,
- si ha una situazione di scacco continuo
- avviene la ripetizione della stessa posizione sulla scac-

chiera per tre volte

- i giocatori non hanno più pezzi sufficienti per dare scacco matto
- sono state giocate 50 mosse senza presa né spostamento del pedone.

GIOCHI CON I DADI

10 000

IT

Da 8 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 20 min



MATERIALE: 5 dadi.

SCOPO DEL GIOCO: essere il primo a raggiungere un punteggio di 10.000 punti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si tratta di un gioco "a oltranza": finché un giocatore guadagna punti può continuare a giocare. Per cominciare a segnare i punti è necessario avere un punteggio di almeno 750 punti; in seguito non è più richiesto alcun punteggio minimo. Se decide di fermarsi, segna i punti guadagnati e la mano passa al giocatore seguente. Al contrario, se decide di continuare a giocare corre il rischio di effettuare un brutto lancio e perdere tutto.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Dadi vincenti

- Un "1" vale **100** punti.
- Un "5" vale **50** punti.

Combinazioni vincenti

- Un **tris** (3 dadi identici) vale **100 volte** il valore dei dadi (Es.: Un tris di 2 vale: $100 \times 2 = 200$ punti).
- Un **tris** vale **1000** punti.
- Una **quaterna** poker (4 dadi identici) **raddoppia il punteggio del tris** (Es.: un poker di 4 vale: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ punti).
- Uno **Yam** (5 dadi identici) **raddoppia il punteggio della quaterna** (Es.: uno Yam di 4 vale: $800 \times 2 = 1600$ punti).
- Una **serie** (1, 2, 3, 4, 5 o 2, 3, 4, 5, 6) vale **1500** punti.

NB1: Per essere valide, le combinazioni di tris o serie devono essere ottenute con un solo lancio dei dadi.

NB2: Per essere valide, le combinazioni di poker e cinquina devono essere ottenute con un solo lancio dei dadi o a partire da un tris.

Il 1° giocatore lancia i 5 dadi. Conta il numero di punti realizzato. Decide in seguito se segnare i punti o tentare la fortuna per segnare più punti. Se sceglie di continuare a giocare, mette da parte i dadi che totalizzano punti. Quindi, lancia di nuovo gli altri.

Quando tutti i dadi totalizzano punti, è possibile rilanciarli tutti. Ma attenzione, se il nuovo tiro totalizza 0 punti, tutti i punti segnati in questo turno vanno persi! Tocca al giocatore seguente cercare di effettuare un buon tiro.

Esempio:

1° lancio: si ottiene 6, 6, 6, 4, 3 si hanno quindi 600 punti con il tris di 6.

2° lancio: si rilanciano il 4 e il 3 e si ottiene: 6, 1: si ottengono allora $600 \times 2 = 1200$ punti per il poker di 6 + 100 punti per l'1 ossia 1700 punti.

3° lancio: si rilanciano tutti i dadi e si ottiene: 3, 3, 4, 2, 6. Questo lancio è nullo, si perde tutto.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che raggiunge i 10.000 punti vince.



La barca, il capitano e il suo equipaggio

Da 7 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 20 min.



MATERIALE: 5 dadi.

SCOPO DEL GIOCO: aver navigato il più lontano possibile dopo 10 turni.

VOLGIMENTO DEL GIOCO

Il 1° giocatore lancia i dadi e deve obbligatoriamente far uscire un 6 che sarà il battello, poi un 5 che sarà il capitano e infine il 4 che sarà l'equipaggio.

Se non ha un battello, deve rilanciare tutti i dadi. Non può quindi conservare un capitano senza battello né un equipaggio senza capitano. Se ha un battello ma non ha un capitano, non potrà conservare l'equipaggio. Questi tre dadi devono uscire con lo stesso lancio oppure di seguito ma nell'ordine giusto.

Quando è il suo turno, il giocatore ha diritto a 3 lanci.

Quando sono usciti un 6, un 5 e un 4, può navigare: gli altri 2 dadi servono quindi a contare le miglia percorse.

ESEMPIO:

Con un risultato di 6, 5, 4, 3 e 2: il giocatore avanza di $3 + 2 = 5$ miglia.

Segna le miglia percorse e la mano passa al giocatore seguente. Se non è riuscito a far uscire un 6, un 5 e un 4 non segna nulla.

FINE DELLA PARTITA

Dopo 10 turni si sommano le miglia percorse da ciascun giocatore. Il giocatore che è arrivato più lontano vince la partita.



Senza 5, senza 2

Da 6 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 20 min.



MATERIALE: 4 dadi.

SCOPO DEL GIOCO: realizzare il numero maggiore di punti al termine di 10 turni di gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il 1° giocatore lancia i dadi e somma i punti ottenuti ad esclusione dei 5 e 2 che vengono messi da parte. Quindi rilancia i dadi restanti e continua a sommare i punti ottenuti finché tutti i dadi vengano scartati.

Segna il totale dei punti ottenuti e la mano passa al giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA

Dopo 10 turni si sommano i punti ottenuti da ognuno dei giocatori. Il giocatore che ne ha realizzati di più vince la partita.



Poker con i dadi

Da 8 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 20 min.



MATERIALE: 5 dadi e 10 pedine per giocatore

SCOPO DEL GIOCO: conquistare il maggior numero di pedine

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che inizia il turno di gioco decide la puntata

iniziale (1 o 2 pedine) quindi può lanciare fino a 4 volte i dadi per realizzare una buona combinazione. I gioca-

tori seguenti non avranno il diritto di lanciare i dadi per un numero maggiore di volte rispetto al primo. Dopo il 1° lancio, i giocatori possono rilanciare un dado solo, alcuni dadi oppure tutti.

Chi ottiene la combinazione migliore si aggiudica la puntata e sarà il primo a tirare i dadi per il turno seguente.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore non ha più pedine, il vincitore è quello che ne ha di più.

COMBINAZIONI POSSIBILI in ordine crescente

COPPIA	2 dadi identici
2 COPPIE	2 volte 2 dadi identici
TRIS	3 dadi identici
SCALA	serie di 5 dadi in ordine
FULL	1 tris e 1 coppia
QUATERNA	4 dadi identici
POKER	5 dadi identici

YAM

IT

Da 8 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 15 a 25 min.

MATERIALE: 5 dadi, blocco per il punteggio.

SCOPO DEL GIOCO: *totalizzare il massimo dei punti realizzando combinazioni obbligatorie.*

COMBINAZIONI	PUNTI
1	1 × il numero di 1 ottenuti
2	2 × il numero di 2 ottenuti
3	3 × il numero di 3 ottenuti
4	4 × il numero di 4 ottenuti
5	5 × il numero di 5 ottenuti
6	6 × il numero di 6 ottenuti
TOTALE 1	SOMMA DEI PUNTI OTTENUTI IN PRECEDENZA
Bonus totale 1 (Totale ≥ 63 = 35)	35 punti se il Totale 1 è ≥ a 63 punti
Min.	totale dei dadi se < a 20
Max.	totale dei dadi se > a 20
TOTALE 2	SOMMA DEI PUNTI OTTENUTI IN PRECEDENZA
Tris = 3 dadi identici	25 punti
Full = 3 dadi identici + 2 dadi identici	30 punti
Piccola serie: 1-2-3-4 o 2-3-4-5 o 3-4-5-6	25 punti
Quaterna: 4 dadi identici	35 punti
Serie grande: 1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6	40 punti
Yam: 5 dadi identici	50 punti
TOTALE 3	SOMMA DEI PUNTI OTTENUTI IN PRECEDENZA
PUNTEGGIO FINALE	SOMMA TOTALE 1 + 2 + 3

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori giocano a turno e hanno a disposizione 3 lanci di dado per realizzare una combinazione.

Ad ogni occasione, il giocatore può rilanciare tutti i dadi o conservarne una parte.

Dopo il terzo lancio, se viene realizzata una delle combinazioni obbligatorie, il giocatore segna i punti corrispondenti. In caso contrario, segna 0 in una delle caselle.

La colonna ↓ deve essere realizzata nell'ordine da 1 a Yam
La colonna ↑ deve essere realizzata nell'ordine da Yam a 1
La colonna ⇅ può essere realizzata non in ordine.

N.B.: per ridurre la durata della partita, è possibile scegliere di non realizzare tutte le colonne.

FINE DELLA PARTITA

La partita è terminata quando tutte le caselle sono piene. Vince chi realizza il punteggio maggiore.

IT

Black Jack

Da 8 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 10 a 20 min.



MATERIALE: 3 dadi, 5 pedine per giocatore.

SCOPO DEL GIOCO: recuperare tutti i gettoni

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il 1° giocatore lancia i dadi e somma il totale delle tre facce ottenute. Può decidere di fermarsi: segna il punteggio ottenuto e la mano passa al giocatore seguente. Oppure può decidere di continuare e rilancia 1, 2 o 3 dadi. Somma quindi le nuove facce ottenute al suo punteggio precedente e così via fino a quando decide di fermarsi.

Lo scopo del gioco consiste nel fare un punteggio di 21 o essere il più vicino a questo punteggio senza superarlo.

Se dopo un lancio dei dadi, il punteggio supera 21, il giocatore deve pagare una pedina al piatto.

Il giocatore che vince la manche, facendo **21** o avvicinandosi più degli altri al **21**, vince il piatto e tutti i giocatori gli cedono una pedina (anche quello che avrà ceduto una pedina al piatto per aver superato il **21**; questo perderà quindi 2 pedine).

FINE DELLA PARTITA

Vince chi ha recuperato tutte le pedine.

IT

421

Da 8 anni | Da 2 a 4 giocatori | Da 15 a 20 min.



MATERIALE: 3 dadi, 21 pedine.

SCOPO DEL GIOCO: non avere pedine alla fine della partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita si gioca in 2 manche chiamate "carico" e "scarico". Nel corso della prima manche si "caricano" i giocatori che hanno perso con le pedine che si trovano al centro. Durante questa prima fase di gioco, i giocatori hanno a disposizione un solo lancio dei dadi.

Nel corso della seconda manche si «scaricano» i giocatori delle loro pedine. Il 1° giocatore comincia e lancia i 3 dadi. Se è soddisfatto del risultato ottenuto passa i dadi al giocatore vicino. Altrimenti, può ritirare tre dadi, due dadi o

un solo dado (conservando gli altri). Può giocare ancora una terza volta prima di passare i dadi al giocatore vicino. I giocatori successivi dovranno fare esattamente lo stesso numero di lanci del 1° giocatore anche se ottengono una buona combinazione dopo il 1° lancio.

Quando tutti hanno giocato, vince il giocatore che ha realizzato la miglior combinazione di dadi.

Al momento del carico, il giocatore che ha ottenuto la combinazione peggiore recupera le pedine della posta secondo la tabella seguente. Il carico termina quando non

ci sono più pedine nella posta.

Al momento dello scarico, il giocatore con la miglior combinazione si libera delle pedine recuperate durante il carico. Lo scarico termina quando un giocatore non ha più pedine.

COMBINAZIONI VINCENTI

- **Se un giocatore ha fatto 421** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 10 gettoni.
- **Se un giocatore ha fatto 111** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 7 gettoni.
- **Se un giocatore ha fatto 116 o 666** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 6 gettoni.
- **Se un giocatore ha fatto 115 o 555** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 5 gettoni.
- **Se un giocatore ha fatto 114 o 444** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 4 gettoni.
- **Se un giocatore ha fatto 113 o 333** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 3 gettoni.

- **Se un giocatore ha fatto 112 o 222** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 2 gettoni.
- **Se un giocatore ha fatto 123 o 234...** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 2 gettoni.
- **Se un giocatore ha fatto 665 o 664...** > quello che ha realizzato la combinazione peggiore riceve 1 gettone.

Indipendentemente dalla combinazione migliore, il giocatore che ha fatto **221**, la combinazione peggiore, definita anche "piccolo" riceve 2 gettoni.

Per lo Scarico si fa riferimento a questa stessa tabella ma è quello che fa **421** che "scarica" 10 gettoni dandoli a quello che ha realizzato la combinazione peggiore, ecc.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando uno dei giocatori ha recuperato tutte le pedine. Vince il 1° giocatore che non ha più pedine.



GIOCHI DI CARTE

Si gioca in senso orario

Si distribuiscono le carte cominciando sempre dal proprio vicino di sinistra.

Il primo giocatore è quello che si trova alla sinistra del mazziere.

Le carte vengono distribuite una a una a ogni giocatore.

**KEM'S****IT**

Da 7 anni | 4 giocatori | 15 min.



MATERIALE: mazzo di 52 carte, senza jolly.

SCOPO DEL GIOCO: *essere la squadra che conquista il maggior numero di punti.*

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori formano 2 squadre da 2. Ogni squadra si mette in disparte per scegliere un segnale segreto (per esempio: strizzare l'occhio, grattarsi la guancia, ecc.). Il mazziere distribuisce 4 carte a ogni giocatore. Il resto delle carte costituisce il mazzo. Ogni giocatore guarda le proprie carte senza mostrarle. Poi, il giocatore prende 4 carte dal mazzo e le posa, allineate, a faccia scoperta, al centro. Lo scopo consiste nel riunire il più rapidamente possibile quattro

carte dello stesso valore. Tutti i giocatori giocano contemporaneamente e possono prendere una carta dal tavolo e scambiarla con una carta del loro gioco. Lo scopo consiste nel riunire il più velocemente possibile 4 carte dello stesso valore. Dopo aver realizzato tutti gli scambi, il mazziere verifica che vi siano di nuovo 4 carte al centro. Se queste non interessano a nessuno, vengono raccolte e messe da parte, a faccia coperta. Poi, si ricollocano 4 nuove carte al centro e gli scambi possono ricominciare, ecc.

Quando un giocatore riunisce 4 carte dello stesso valore, deve fare il segnale segreto al suo compagno, senza farsi vedere dagli avversari. Quando vede il segnale, il suo compagno deve urlare "kem's". Se i due compagni di squadra hanno nei loro giochi 4 carte dello stesso valore contemporaneamente, fanno entrambi il segnale e devono dire simultaneamente "doppio kem's!".

Se un giocatore ritiene di aver indovinato il segnale di una squadra avversaria, può dire "contro kem's!". A questo punto deve descrivere il segnale. Se la descrizione è corretta, la partita si arresta e la squadra avversaria deve scegliere un nuovo segnale. Se la descrizione non è corretta, la partita può continuare.

FINE DELLA PARTITA

I giocatori decidono all'inizio di una partita il numero di punti da conquistare. Il primo team che raggiunge questo numero di punti vince la partita.

CALCOLO DI PUNTI Per team

1 KEM'S	1 punto
1 DOPPIO KEM'S	4 punti
1 CONTRO KEM'S	4 punti
1 CONTRO KEM'S MANCATO	- 2 punti
(la descrizione del segnale non corrisponde)	

IT

L'uomo barbuto

Da 7 anni | 4 giocatori | 30 min.



MATERIALE: mazzo di 52 carte, senza jolly.

SCOPO DEL GIOCO: avere il minor numero di pedine alla fine della partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita si svolge in 4 manche. Ogni manche comporta 6 livelli.

DESCRIZIONE DEI LIVELLI

- "Prese":** raccogliere il minor numero di prese possibile.
- "Donne":** evitare di raccogliere donne nelle prese.
- "Cuori":** evitare di raccogliere cuori nelle prese.
- "Uomo barbuto":** evitare di raccogliere il re di cuori nelle prese.
- "Ultima presa":** evitare di raccogliere l'ultima presa.
- "Miscuglio":** riunisce tutti i livelli precedenti. Evitare di raccogliere prese, donne, cuori, l'uomo barbuto e l'ultima presa.

Preparare un foglio per il punteggio su cui scrivere il nome dei giocatori in colonne e il nome dei livelli nelle righe. Comincia il giocatore più giovane, che per tutta la prima manche sarà il mazziere. Il mazziere comincerà a giocare tutte le partite della manche e sceglierà inoltre l'ordine in cui saranno giocati i 6 livelli. Alla fine della prima manche, toccherà al giocatore successivo fare il mazziere e così via. Il mazziere distribuisce tutte le carte ai giocatori. In funzione del suo gioco, sceglie il livello che preferisce, annunciandolo agli altri giocatori, e scarta la sua prima carta. Gli altri 3 giocatori giocano a turno, in senso orario.

L'ordine del valore delle carte è quello normale:

ARDF1098765432.

Il giocatore che ha scartato la carta più alta del colore richiesto vince la presa.

I giocatori devono giocare il colore richiesto (la prima carta giocata). Se un giocatore non ha il colore richiesto, si «sbarazza» di una carta che ritiene ingombrante. Questa carta non influenza l'attribuzione della presa.

Il giocatore che raccoglie la presa rilancia il gioco e scarta una nuova carta...

Quando sono state giocate tutte le carte, ognuno conta i propri punti in base al livello annunciato all'inizio della partita.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine delle 4 manche, vince il giocatore che totalizza il minor numero di punti.

Calcolo dei punti - per livello

CALCOLO DEI PUNTI per livello

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| 1. "PRESE" | 2 punti per presa. |
| 2. "DONNE" | 6 punti per donna. |
| 3. "CUORI" | 2 punti per cuore. |
| 4. "UOMO BARBUTO" | 20 punti. |
| 5. "ULTIMA PRESA" | 20 punti. |
| 6. "MISCUGLIO" | cumulo dei punti precedenti. |

Il pezzente



Da 8 anni | 4 giocatori | 25 min.



MATERIALE: mazzo di 54 carte, con jolly.

SCOPO DEL GIOCO: diventare Presidente.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Distribuire tutte le carte (compresi i jolly) tra i giocatori. Ordine delle carte:

JOLLY, 2, ASSE, RE, DONNA, FANTE, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Il 1° giocatore scarta una o più carte dello stesso valore sul tavolo. Il giocatore successivo deve scartare lo stesso numero di carte di un valore superiore e così via.

Es.: il 1° giocatore scarta una coppia di 5, il giocatore successivo deve scartare una coppia di valore superiore a 5.

Se un giocatore non può o non vuole giocare, passa il turno. L'ultimo giocatore ad aver scartato una carta (o più carte) che gli altri giocatori non vogliono o non possono superare, recupera la presa e rilancia il gioco come in precedenza.

Il 1° giocatore che non ha più carte riceve il titolo di "Presidente". Il 2° giocatore quello di "Vicepresidente", il 3° di "Vice-pezzente" e l'ultimo di "Pezzente".

Nelle partite successive, il Pezzente ha il compito di distribuire le carte.

Il Pezzente deve inoltre cedere le sue 2 carte migliori al Presidente. Il Presidente gli cede in cambio le sue 2 carte peggiori.

Il Vice-pezzente deve cedere la sua carta migliore al Vicepresidente. Il Vicepresidente gli cede in cambio la sua carta peggiore.

NB1: È sempre il Pezzente che comincia la partita successiva.

NB2: Alla fine di ogni partita, i ruoli vengono ridistribuiti in funzione dell'ordine in cui si termina.

La battaglia corsa



Da 8 anni | Da 2 a 6 giocatori | 15 min.



MATERIALE: mazzo di 52 carte, senza jolly.

SCOPO DEL GIOCO: raccogliere tutte le carte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Distribuire tutte le carte ai giocatori. Ogni giocatore impila le carte, a faccia nascosta, davanti a sé. Il 1° giocatore gira la prima carta del suo mazzo e la colloca al centro. A turno, i giocatori successivi girano la loro prima carta e coprono la carta del giocatore precedente.

Se un giocatore gira una figura, il giocatore successivo deve girare a sua volta una o più carte del suo mazzo in funzione della figura: 1 carta se è un fante, 2 se è una donna, 3 se è un re. Se non gira nessuna figura, la presa viene vinta dal giocatore che ha girato la figura.

Se gira una figura, tocca al giocatore successivo in fun-

zione della nuova figura e così via fino a quando un giocatore non gira nessuna figura al suo turno. In questo caso, la presa viene vinta da chi ha scartato l'ultima figura.

Quando vengono girate di seguito due carte dello stesso valore, o dallo stesso giocatore o da due giocatori diversi, tutti i giocatori devono picchiare il più velocemente possibile sul mazzo di carte al centro. Il più rapido raccoglie tutte le carte.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che recupera tutte le carte vince la partita



L'8 americano

Da 7 anni | Da 2 a 5 giocatori | 10 min.



MATERIALE: mazzo di 54 carte, con i jolly.

SCOPO DEL GIOCO: sbarazzarsi il più velocemente possibile di tutte le proprie carte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Distribuire 8 carte a ogni giocatore. Il resto delle carte, collocato al centro a faccia nascosta, costituisce il mazzo. La prima carta del mazzo viene girata e collocata a fianco. Il 1° giocatore deve giocare in funzione della carta girata. Può giocare:

- una o più carte dello stesso valore,
- una carta dello stesso colore,
- un 8, indipendentemente dal colore.

Le carte seguenti hanno una funzione speciale:

- **Gli 8** permettono di cambiare colore in qualunque momento. Il giocatore annuncia il colore che vuole.
- **I jolly e i 2** fanno prendere 2 carte al giocatore successivo.
- **Gli assi** permettono di cambiare il senso del gioco.
- **I fanti** fanno saltare il turno al giocatore successivo.
- Dopo un **7**, si è obbligati a rigiocare.

Quando un giocatore non può più collocare delle carte, deve pescare. Se continua a non poter giocare, passa

il turno. Il giocatore che si ritrova con una sola carta in mano deve urlare immediatamente "carta". Se si dimentica di farlo e un altro giocatore lo fa notare, riceve una carta del gioco da ogni giocatore e la partita continua. Quando il mazzo viene esaurito, si conserva l'ultima carta scartata e si mischiano le restanti che formano il nuovo mazzo.

Quando un giocatore non ha più carte, la partita termina; gli altri giocatori contano i punti che restano loro in mano.

CALCOLO DEI PUNTI

Il giocatore che ha scartato tutte le sue carte segna -10 punti. Gli altri calcolano il valore delle carte che sono loro rimaste in mano: asso = 40 punti, F, D, R = 10 punti e le altre carte valgono il numero di punti indicato.

FINE DELLA PARTITA

Dopo 5 partite, vince il giocatore con il minor numero di punti.



L'ascensore

Da 8 anni | Da 3 a 6 giocatori | 15 min.



MATERIALE: mazzo di 52 carte, senza jolly.

SCOPO DEL GIOCO: ottenere il numero esatto di prese annunciato all'inizio della partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Se i giocatori sono 3, togliere un "2"; se sono 5, togliere due "2"; se sono 6, togliere quattro "2".

Preparare un foglio con il nome dei giocatori in colonna e il numero di partite in linea per annotare le previsioni e i punteggi.

L'ordine delle carte è quello normale: **A, R, D, F, 10 ... 2**

Alla prima partita, il mazziere distribuisce una sola carta a ogni giocatore.

Il resto delle carte costituisce il mazzo. Poi, gira la prima carta del mazzo. Questa carta designa il colore della bri scola. A ogni nuova partita, il numero di carte distribuite aumenta di una carta.

Quando tutte le carte sono state distribuite, si gioca in modo inverso: a ogni nuova partita, il numero di carte distribuite diminuisce di una carta.

Ogni giocatore guarda la sua o le sue carte. In funzione del colore della briscola, il 1° giocatore annuncia il nu-

mero di prese che intende raccogliere. A turno, gli altri giocatori fanno lo stesso.

NB: *L'ultimo giocatore deve annunciare un numero di prese che, sommato alle altre prese annunciate, sia inferiore o superiore (ma non uguale) al numero di carte distribuite a ogni giocatore.*

Il 1° giocatore gioca una carta. I giocatori successivi devono giocare lo stesso colore. Se non possono, giocano il colore della briscola. Se non possono, si sbarazzano di una carta a scelta.

Chi ha scartato la carta della briscola più alta vince la presa. Se non ci sono briscole, vince la presa il giocatore

che ha scartato la carta più alta nel colore richiesto. Chi vince la presa rilancia il gioco.

CALCOLO DEI PUNTI

I giocatori che hanno realizzato il numero di prese annunciato vincono 5 punti per presa, più 5 punti di bonus. I giocatori che non hanno realizzato il numero di prese annunciato perdono 5 punti per presa realizzata in più o in meno.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine della partita, vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Whist



Da 7 anni | 4 giocatori | 15 min.



MATERIALE: mazzo di 52 carte, senza jolly.

SCOPO DEL GIOCO: ottenere il massimo numero di prese.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si distribuiscono 13 carte a ogni giocatore. Il giocatore gira l'ultima carta che gli viene distribuita, la mostra a tutti i giocatori e poi la rimette nel suo gioco. Questa carta indica la briscola.

L'ordine delle carte è quello normale: **A, R, D, F, 10 ... 2**

Il primo giocatore gioca una carta a sua scelta che colloca a faccia scoperta al centro. Gli altri giocatori, al proprio turno, scartano le proprie carte nel colore richiesto. Se tutti i giocatori possono fornire una carta nello stesso colore richiesto, il giocatore che ha scartato la carta più alta vince la presa.

Quelli che non hanno il colore giocano una briscola. Si dice che la presa è tagliata. Chi ha messo la carta della briscola più alta vince la presa. Infine, se un giocatore non ha carte del colore richiesto, né carte della briscola, gioca una carta di cui vuole sbarazzarsi.

CALCOLO DEI PUNTI

Ogni presa vale 1 punto.

FINE DELLA PARTITA

Vince il giocatore che raggiunge 20 punti.



P

JOGOS DE TABULEIRO

P

Ludo

A partir dos 6 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 20 min



MATERIAL: Tabuleiro do Ludo, 4 peões por jogador (cada um com a sua cor), 1 dado.

OBJETIVO DO JOGO: Ser o primeiro a alcançar a estrela do centro com os seus quatro peões.



DESENVOLVER DO JOGO:

Cada jogador coloca os seus quatro peões na cavaleirinha da sua cor. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Começa a jogar o jogador mais novo, lançando o dado.

MOVIMENTO DOS PEÕES

Para tirar um peão da sua cavaleirinha e colocá-lo na primeira casa do seu percurso, o jogador deve obter um 6. Lança novamente o dado e avança um número de casas igual ao número indicado pelo dado. Se o jogador já tiver retirado vários peões, escolhe qual deles vai mover. Sempre que obtiver um 6, o jogador volta a jogar lançando novamente o dado.

Quando vários peões tiverem sido retirados e avançarem no percurso, é possível que haja perseguição entre eles. Os peões não se podem ultrapassar uns aos outros. Um peão cujo caminho esteja obstruído por outro peão não pode ultrapassá-lo, devendo posicionar-se na casa anterior.

Em contrapartida, se o lançamento do dado permitir ao jogador mover o seu peão precisamente para uma casa já ocupada por outro peão, fá-lo "saltar": ocupa o seu

lugar e o peão é mandado para a sua cavaleirinha.

SUBIDA AO CÉU

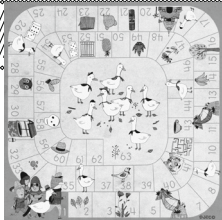
Após uma volta completa, os peões deslocam-se para a última casa do seu percurso, junto às escadas que os conduzirão ao céu.

N.B.: É necessário chegar exatamente a essa casa. Se o resultado obtido no lançamento dos dados for superior ao número de casas restantes até ao início das escadas, o jogador não se pode mover.

As casas estão numeradas de um a seis. Para avançar para a casa n.º 1, tem de se obter um 1 no lançamento do dado, para avançar para a casa n.º 2, tem de se obter um 2, e assim sucessivamente até à casa n.º 6. Por fim, para retirar um peão do tabuleiro, após a casa n.º 6, o jogador tem de obter novamente um 6 no lançamento do dado.

FIM DA PARTIDA

Ganha a partida o primeiro jogador que conseguir retirar do tabuleiro os seus quatro peões.



Jogo do ganso

P

A partir dos 6 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 15 min



MATERIAL: *Tabuleiro do jogo do Ganso, 1 peão por jogador (cada um com a sua cor), 2 dados.*

OBJETIVO DO JOGO: *Ser o primeiro a chegar à casa n.º 63.*

DESENHAR DA PARTIDA:

Começa a jogar o jogador mais novo. Depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez de jogar, o jogador lança os dois dados e avança o seu peão um número de casas igual à soma dos dados. Se um jogador chegar a uma casa já ocupada por outro peão, manda este último para a casa em que se encontrava.

No início da partida, se um jogador obtiver a soma de 9 com um 6 e um 3, avança até à casa n.º 26. Se obtiver 9 com um 4 e um 5, avança até à casa 53.

Casas especiais

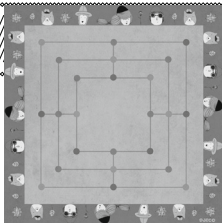
• As casas “ganso” 9, 18, 27, 36, 45 e 54 permitem ao jogador avançar uma segunda vez o número de pontos obtidos no último lançamento dos dados.

- A ponte (casa 6) faz avançar até à segunda ponte (casa 12).
- O hotel (casa 19) faz passar uma vez.
- O poço (casa 31) e a prisão (casa 52) retêm o jogador até que outro jogador lá caia, por sua vez. O jogador libertado volta para a casa do que acabou de chegar. Variante: faz passar duas vezes.
- O labirinto (casa 42) faz recuar até à casa 30.
- A cabeça de morto (casa 58) reenvia para a casa 1.

FIM DA PARTIDA

Ganha a partida o primeiro jogador a chegar à casa 63.

N.B.: *É necessário chegar exatamente à casa 63. Se o resultado do lançamento dos dados for superior ao número de casas restantes, o jogador deve recuar o número de casas em excesso.*



Jogo do moinho

P

A partir dos 6 anos | 2 jogadores | 10 a 15 min



MATERIAL: *Tabuleiro do jogo do Moinho, 9 peões por jogador (cada um com a sua cor).*

OBJETIVO DO JOGO: *Capturar o máximo de peões do adversário.*

FASE N.º 1: COLOCAÇÃO DOS PEÕES

No início, os jogadores colocam os seus nove peões no tabuleiro sobre as interseções.

Se um jogador conseguir alinhar três peões (na diagonal, horizontal ou vertical), pode tirar o peão adversário à sua escolha, desde que este não esteja incluído num alinhamento. Todo o peão assim capturado não pode voltar a jogar.

N.B.: *Durante esta primeira fase, os jogadores não podem deslocar os seus peões.*

FASE N.º 2: MOVIMENTOS

Quando cada jogador tiver colocado todos os seus peões, a partida continua por movimentos.

Cada um na sua vez, os jogadores devem movimentar um dos seus peões. Os peões movimentam-se unicamente nas linhas retas e não podem saltar por cima de outro peão.

Assim que um jogador conseguir um alinhamento, retira o peão adversário à sua escolha nas condições já referidas.

Quando um jogador só já tiver três peões, pode movimentar-se para onde quiser, desde que o lugar esteja livre.

FIM DA PARTIDA

Quando um jogador só já tiver dois peões, a partida termina e o seu adversário é o vencedor.

P

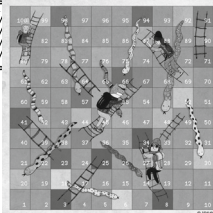
Jojo das escadas e das serpentes

A partir dos 6 anos | 2 a 4 jogadores. | 10 a 15 min



MATERIAL: 1 tabuleiro, 1 peão por jogador, 1 dado.

OBJETIVO DO JOGO: Ser o primeiro a alcançar a casa 100



DESENROLAR DA PARTIDA:

Cada jogador coloca o seu peão ao lado do tabuleiro, em frente da casa 1. O primeiro jogador lança o dado e avança o seu peão o número de pontos indicado.

Casa "escadas": Quando um jogador chegar a uma casa onde se encontram os pés de uma escada, sobe até ao seu cimo e coloca-se na casa em que ela termina.

Casa "serpente": Quando um jogador chegar a uma

casa onde está a cauda de uma serpente, desce seguindo o seu corpo e coloca-se na casa da cabeça.

FIM DA PARTIDA

Ganha a partida o primeiro jogador a chegar à casa 100.

N.B.: É necessário chegar exatamente à casa 100. Se o resultado do lançamento do dado for superior ao número de casas restantes, o jogador deve recuar o número de casas em excesso.

P

Damas

A partir dos 6 anos | 2 jogadores | 15 à 20 min



MATERIAL: Tabuleiro de damas, 20 peões por cada jogador (cada um com uma cor).

OBJETIVO DO JOGO: Ser o primeiro jogador a capturar todos os peões do adversário.

DESENROLAR DA PARTIDA:

Tira-se à sorte para saber quem jogará com os peões brancos. Cada um dos jogadores coloca os seus peões nas casas pretas das quatro primeiras filas situadas do seu lado do tabuleiro. Começam a jogar os peões brancos. Os jogadores jogam um após o outro.

Movimentos:

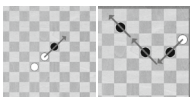
- Os peões movem-se apenas uma casa de cada vez, para a frente e na diagonal. Quando um peão alcançar a última fila, torna-se dama. (Coloca-se sobre ele um peão que já tenha saído do jogo para representar uma dama.)
- A dama move-se sempre na diagonal, percorrendo uma ou várias casas, em todos os sentidos.

Captura:

A captura é obrigatória, caso contrário, o adversário pode capturar a peça dizendo: "Soprar não é jogar". Sempre que uma peça for capturada, sai do jogo.

Por um peão:

Um peão pode "capturar" para a frente ou para trás saltando por cima de uma peça adversária, desde que a casa situada atrás dessa peça esteja livre.



Se, após essa captura, a situação ocorrer novamente, o peão continua a capturar peças adversárias da mesma forma. Depois é passada a vez.

Por uma dama:

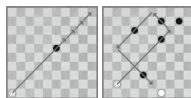
Uma dama pode "capturar" para a frente ou para trás saltando por cima de uma peça adversária (que se encontre próxima ou distante), desde que atrás exista, pelo menos, uma casa livre.

Após essa captura, a dama pode continuar a mover-se mudando de diagonal se outra captura for possível. Depois é passada a vez.

Atenção: A captura do maior número de peças é prioritária e, por conseguinte, obrigatória. (Uma dama conta por uma peça).

FIM DA PARTIDA

O jogador ganha a partida quando tiver capturado todos os peões do adversário ou sempre que o adversário se encontre impossibilitado de jogar quando for a sua vez. O empate da partida ocorre quando, na sua vez de jogar, um jogador efetuar três vezes o mesmo lance ou quando, após s vinte lances consecutivos, nenhum dos dois jogadores sair vencedor.



A partir dos 6 anos | 2 jogadores | 15 a 30 min

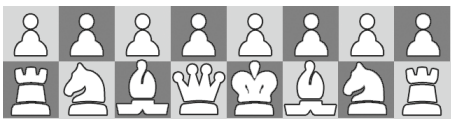


MATERIAL: Tabuleiro de xadrez, 16 peças por jogador (cada um com a sua cor).

OBJETIVO DO JOGO: Capturar o rei adversário: é xeque-mate.

DESENROLAR DA PARTIDA:

Tira-se à sorte para saber quem jogará com os peões brancos. Depois, o tabuleiro é colocado de modo a que, em frente a cada jogador, a casa inferior direita seja de cor clara. Cada jogador coloca as suas peças no tabuleiro. As damas são sempre colocadas na casa da sua cor ficando, por conseguinte, frente a frente no tabuleiro.



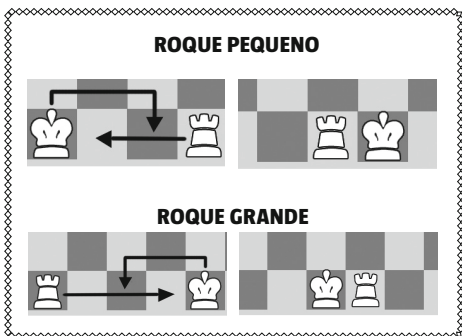
Começam a jogar os peões brancos. É sempre obrigatório jogar, não se pode passar a vez. Na sua vez de jogar, cada jogador move uma das suas peças.

MOVIMENTO DAS PEÇAS

Nenhuma peça pode passar por cima das outras (exceto o cavaleiro).

O rei é a peça principal do jogo. Avança uma única casa em todas as direções e possui igualmente um movimento específico designado “roque”.

O roque permite que o rei e uma torre joguem simultaneamente, nas seguintes condições:



- Nem o rei nem a torre devem ainda ter sido movidos desde o início da partida;

- Não deve existir qualquer peça entre as duas;
- O rei não está em xeque.

A dama avança o número de casas que desejar, em qualquer direção. É a peça mais poderosa do jogo.

A torre desloca-se verticalmente ou horizontalmente através de um número ilimitado de casas.

O bispo desloca-se na diagonal através de um número ilimitado de casas.

O cavaleiro desloca-se três casas: uma ou duas na horizontal (ou vertical) e as restantes na perpendicular. Também se diz que se desloca em “L”. O cavaleiro é a única peça que pode passar por cima das outras.

O peão avança em frente uma única casa de cada vez e nunca recua. No seu primeiro movimento, pode avançar duas casas. Se alcançar a última fila do tabuleiro, pode transformar-se noutra peça da sua cor (exceto um rei), à escolha do jogador.

CAPTURA:

Uma peça é retirada do jogo quando uma peça do adversário se colocar na casa que aquela ocupava. Com exceção do peão, as peças capturam no sentido em que se deslocam. O peão captura na diagonal e para a frente.

O rei está em xeque quando se encontrar em situação de ser capturado por uma peça adversária. O jogador adversário declara então “xeque”. (É proibido deixar o rei em situação de xeque.)

O rei está em xeque-mate:

- se não conseguir deslocar-se sem se colocar de novo em xeque;
- se o jogador não puder interpor qualquer peça entre o seu rei e a peça que o coloca em xeque;
- se o jogador não puder capturar a peça que o está a colocar em xeque.

FIM DA PARTIDA

Quando um jogador colocar o rei adversário em situação de xeque-mate, ganha a partida.

Uma partida de xadrez pode igualmente terminar com um empate se:

- um jogador for “pat”: quer dizer que não está em xeque,

- mas que não dispõe de qualquer movimento que não seja suscetível de colocar o seu rei em xeque;
- houver xeque perpétuo;
 - houver repetição da mesma posição no tabuleiro três vezes;
 - os jogadores já não tiverem peças suficientes para fazer

- xeque-mate;
- tiverem sido realizados cinquenta movimentos sem que nenhuma peça tenha sido capturada ou um peão tenha sido movido.



JOGOS DE DADOS

P

0 10 000

A partir dos 8 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 20 min



MATERIAL: 5 dados.

OBJETIVO DO JOGO: Ser o primeiro a obter uma pontuação de 10 000 pontos.

DESENROLAR DA PARTIDA:

Trata-se de um jogo de “parar ou continuar” e enquanto um jogador estiver a ganhar pontos, pode continuar a jogar. Para começar a marcar, é preciso ter o mínimo de 750 pontos; posteriormente, não é exigido nenhuma pontuação mínima. Se decidir parar, marca os pontos ganhos e passa a vez ao jogador seguinte. Se, pelo contrário, decidir continuar a jogar, corre o risco de efetuar um mau lance e perder tudo.

CONTAGEM DOS PONTOS

Dados vencedores

- Um “1” vale 100 pontos.
- Um “5” vale 50 pontos.

Combinações vencedoras

- **Uma trinca** (três dados iguais) vale **100 vezes** o valor dos dados (exemplo: uma trinca de 2 vale: $100 \times 2 = 200$ pontos).
- **Uma trinca** de 1 vale **1000** pontos.
- **Uma quadra** (quatro dados iguais) duplica a pontuação da trinca (exemplo: uma quadra de 4 vale: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ pontos).
- Um yam (cinco dados iguais) duplica a pontuação da quadra (exemplo: um yam de 4 vale: $800 \times 2 = 1600$ pontos).
- Uma sequência (1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6) vale 1500 pontos.

N.B. 1: Para serem válidas, as combinações de trinca ou de sequência devem ser obtidas no mesmo lançamento de dados.

N.B. 2: Para serem válidas, as combinações de quadra e de yam devem ser obtidas no mesmo lançamento de dados, ou a partir da trinca.

O primeiro jogador lança os cinco dados. Conta o número de pontos que obtém. Seguidamente, decide se marca os pontos ou se tenta a sorte para marcar mais pontos. Se optar por continuar a jogar, põe de lado os dados que marcam pontos. Depois, lança novamente os outros. Quando todos os dados marcarem, é possível lançá-los novamente. Mas atenção: se o novo lançamento der zero pontos, toda a marcação desta jogada fica perdida! É então a vez do jogador seguinte tentar obter uma boa pontuação.

Exemplo

1.º lançamento: obtém-se 6, 6, 6, 4, 3: são realizados 600 pontos com a trinca de 6.

2.º lançamento: volta-se a lançar o 4 e o 3 e obtém-se: 6, 1: obtém-se então $600 \times 2 = 1200$ pontos pela quadra de 6 mais 100 pontos pelo 1, ou seja, 1700 pontos.

3.º lançamento: São relançados todos os dados e obtém-se: 3, 3, 4, 2, 6. Este lançamento é nulo. Está tudo perdido.

FIM DA PARTIDA

O primeiro jogador a obter 10 000 pontos ganha a partida.

O barco, o capitão e a tripulação

P

partir dos 7 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 20 min



MATERIAL: 5 dados.

OBJETIVO DO JOGO: Ser o que navegou até mais longe após dez jogadas.

DESENROLAR DA PARTIDA:

O primeiro jogador lança os dados e tem obrigatoriamente de obter um 6, que será o barco, depois um 5, que será o capitão, e finalmente um 4, que será a sua tripulação.

Se não tiver barco, tem de jogar novamente todos os dados. Por conseguinte, não pode manter um capitão sem barco, nem uma tripulação sem capitão. Se tiver um barco, mas não um capitão, não poderá manter a tripulação! Estes três dados devem surgir no mesmo lançamento ou consecutivamente, mas por ordem.

Na sua vez de jogar, o jogador tem direito a três lançamentos. Assim que obtiver um 6, um 5 e um 4, pode navegar. Os dois outros dados servem então para completar as milhas

percorridas.

EXEMPLO:

Com um resultado de 6, 5, 4, 3, e 2, o jogador avança $3 + 2 = 5$ milhas.

Marca as milhas percorridas e passa a vez ao jogador seguinte. Se não tiver conseguido obter um 6, um 5 e um 4, não marca nada.

FIM DA PARTIDA

Após dez jogadas, somam-se as milhas percorridas por cada um dos jogadores. O jogador que tiver navegado até mais longe ganha a partida.

Sem os 5 e os 2

P

A partir dos 6 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 20 min



MATERIAL: 4 dados.

OBJETIVO DO JOGO: Contabilizar o maior número de pontos após dez jogadas.

DESENROLAR DA PARTIDA:

O primeiro jogador lança os dados e adiciona os pontos obtidos, excluindo os 5 e os 2 que são postos de lado. Seguidamente, volta a lançar os dados restantes e continua a somar os pontos obtidos até que todos os dados sejam afastados.

Marca o total dos pontos obtidos e passa a vez ao jogador seguinte.

FIM DA PARTIDA

Após dez jogadas, somam-se os pontos obtidos por cada um dos jogadores. O jogador que tiver mais ganha a partida.

Pôquer de dados

P

A partir dos 8 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 20 min



MATERIAL: 5 dados e 10 peões por jogador.

OBJETIVO DO JOGO: Ganhar o máximo de peões.

DESENROLAR DA PARTIDA:

O jogador que inicia a jogada decide sobre a aposta de partida (um ou dois peões) e, depois, poderá lançar até

três vezes os dados para fazer uma boa combinação. Os jogadores seguintes não poderão lançar os dados mais vezes do que o primeiro. Após o primeiro lançamento,

os jogadores podem voltar a lançar apenas um, alguns ou todos os dados.

O jogador que obtiver a melhor combinação ganha a aposta e será o primeiro a lançar os dados na jogada seguinte.

FIM DA PARTIDA

Quando um jogador já não tiver peões, o vencedor é o que tiver mais.

COMBINAÇÕES POSSÍVEIS por ordem crescente

PAR	dois dados iguais
PARES	duas vezes dois dados iguais
TRINCA	três dados iguais
SEQUÊNCIA REAL	sequência de cinco dados iguais por ordem
FULL	uma trinca e um par
QUADRA	quatro dados iguais
PÓQUER	cinco dados iguais

P

Yam

A partir dos 8 anos | 2 a 4 jogadores | 15 a 25 min



MATERIAL: 5 dados, bloco para a pontuação.

OBJETIVO DO JOGO: Marcar o máximo de pontos efetuando combinações impostas.

COMBINAÇÕES	PONTOS
1	1 x o número de 1 obtidos
2	2 x o número de 2 obtidos
3	3 x o número de 3 obtidos
4	4 x o número de 4 obtidos
5	5 x o número de 5 obtidos
6	6 x o número de 6 obtidos
TOTAL 1	SOMA DOS PONTOS OBTIDOS ACIMA
Bónus total 1 (Total ≥ 63 = 35)	35 pontos se o total 1 for ≥ a 63 pontos
Min.	Total dos dados se < à 20
Máx.	Total dos dados se > à 20
TOTAL 2	SOMA DOS PONTOS OBTIDOS ACIMA
Trinca = 3 dados iguais	25 pontos
Full = 3 dados iguais + 2 dados iguais	30 pontos
Sequência baixa: 1-2-3-4 ou 2-3-4-5 ou 3-4-5-6	25 pontos
Quadra: 4 dados iguais	35 pontos
Sequência alta: 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6	40 pontos
Yam: 5 dados iguais	50 pontos
TOTAL 3	SOMA DOS PONTOS OBTIDOS ACIMA
PONTUAÇÃO FINAL	SOMA TOTAL 1 +2 +3

DESENROLAR DA PARTIDA:

Os jogadores jogam um após o outro e efetuam três lançamentos de dado para realizar uma combinação. Em cada uma das vezes, o jogador pode lançar novamente todos os dados ou guardar uma parte. Após o terceiro lançamento, se uma das combinações impostas for realizada, o jogador marca os pontos correspondentes. Caso contrário, marca 0 numa das casas.

N.B.: Para encurtar a duração da partida, é possível optar por não realizar todas as colunas.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando todas as casas forem preenchidas. O vencedor é o que tiver a pontuação mais alta.

Black jack

P

A partir dos 8 anos | 2 a 4 jogadores | 10 a 20 min



MATERIAL: 3 dados e 5 peões por jogador.

OBJETIVO DO JOGO: Recuperar todos os peões.

DESENROLAR DA PARTIDA:

O primeiro jogador lança os dados e soma o total das três faces. Pode optar por parar: marca o total dos pontos obtidos e passa a vez ao jogador seguinte. Ou decide continuar e volta a lançar um, dois ou três dado(s). Soma então as novas faces obtidas à sua pontuação anterior, e assim sucessivamente, até que decida parar.

O objetivo do jogo é obter uma pontuação de 21 ou de ficar o mais próximo dela, sem a ultrapassar.

Se após um lançamento de dado, a pontuação total ultrapassar 21, o jogador deve pagar um peão ao monte. O que ganhar a manga, totalizando 21 ou ficando o mais próximo de 21, ganha o monte e todos os jogadores dão-lhe um peão (mesmo o que tiver pago um peão ao monte por ter ultrapassado 21; esse perderá, por conseguinte, dois peões).

FIM DA PARTIDA

O vencedor é o que tiver recuperado todos os peões.

421

P

A partir dos 8 anos | 2 a 4 jogadores | 15 a 20 min



MATERIAL: 3 dados e 21 peões.

OBJETIVO DO JOGO: Não ter mais peões no final da partida.

DESENROLAR DA PARTIDA:

A partida joga-se em duas mangas designadas “carga” e “descarga”. No decurso da primeira manga, “carregam-se” os jogadores com peões que se encontram no meio. No decurso desta fase do jogo, os jogadores só podem lançar os dados uma vez.

Durante a segunda manga, descarregam-se os jogadores dos seus peões. O primeiro jogador começa lançando os três dados. Se ficar satisfeito com o resultado, passa os dados ao vizinho. Pode, todavia, voltar a lançar os

três dados, dois ou apenas um (guardando os outros). Pode voltar a jogar uma terceira vez antes de passar os dados ao seu vizinho.

Os jogadores seguintes devem jogar exatamente o mesmo número de vezes que o primeiro jogador, mesmo que obtenham uma boa combinação após o primeiro lance.

Quando todos os jogadores tiverem jogado, ganha o que tiver a melhor combinação de dados.

No decurso da carga, o jogador que tiver obtido a pior

combinação recupera peões do monte segundo a tabela abaixo. A carga termina quando já não houver peões no monte.

No decurso da descarga, o jogador que tiver obtido a melhor combinação livra-se dos peões recuperados durante a carga. A descarga termina quando um dos jogadores não tiver mais peões.

COMBINAÇÕES VENCEDORAS

- **Se um jogador tiver obtido 421 >** o que obteve a pior combinação recebe dez peões.
- **Se um jogador tiver obtido 111 >** o que obteve a pior combinação recebe sete peões.
- **Se um jogador tiver obtido 116 ou 666 >** o que obteve a pior combinação recebe seis peões.
- **Se um jogador tiver obtido 115 ou 555 >** o que obteve a pior combinação recebe cinco peões.
- **Se um jogador tiver obtido 114 ou 444 >** o que obteve a pior combinação recebe quatro peões.
- **Se um jogador tiver obtido 113 ou 333 >** o que obteve

a pior combinação recebe três peões.

- **Se um jogador tiver obtido 112 ou 222 >** o que obteve a pior combinação recebe dois peões.
- **Se um jogador tiver obtido 123 ou 234 >** o que obteve a pior combinação recebe dois peões.
- **Se um jogador tiver obtido 665 ou 664 >** o que obteve a pior combinação recebe um peão.

Qualquer que seja a melhor combinação, o que obtiver 221, a mais pequena combinação, que também se chama “miúda”, recebe dois peões.

Para a descarga, retoma-se esta mesma escala, mas é o que tiver obtido 421 que se “descarrega” de dez peões dando-os ao que obteve a pior combinação, etc.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando um dos jogadores tiver recuperado todos os peões. O vencedor é o primeiro jogador a não ter peões.



JOGOS DE CARTAS

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

O dador distribui começando sempre pelo seu vizinho da esquerda.

O primeiro jogador é o que se encontra à esquerda do dador.

As cartas são distribuídas uma a uma a cada jogador.

P

Kem's

A partir dos 7 anos | 4 jogadores | 15 min



MATERIAL: *Jogo de 52 cartas sem os jóques.*

OBJETIVO DO JOGO: *Ser a equipa que ganha mais pontos.*

DESENROLAR DA PARTIDA:

Os jogadores formam duas equipas de dois. Cada equipa deve afastar-se para escolher um sinal secreto (por exemplo: piscar o olho, coçar a bochecha, etc.). O dador distribui quatro cartas a cada jogador. O resto das cartas constitui o monte. Cada jogador vê as suas cartas sem as mostrar. Em seguida, o dador tira quatro cartas do monte, que dispõe no meio, em linha, com as faces visíveis. O objetivo é reunir o mais rapidamente possível quatro car-

tas do mesmo valor. Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo e podem tirar uma carta da mesa e trocá-la por uma carta do seu jogo. O objetivo é reunir o mais rápido possível quatro cartas do mesmo valor.

Depois de terem sido realizadas todas as trocas, o dador verifica que há novamente quatro cartas no centro. Se ninguém estiver interessado nessas cartas, recolhe-as e coloca-as de lado, com as faces ocultas. Em seguida, volta a colocar quatro novas cartas no centro e as trocas

podem recomeçar, etc.

Quando um jogador reunir quatro cartas do mesmo valor, deve fazer o sinal secreto ao seu parceiro, sem que os seus adversários se apercebam disso. O seu parceiro deve gritar “**Kem’s!**” assim que vir o sinal. Se os dois parceiros tiverem nos seus jogos quatro cartas do mesmo valor no mesmo momento, fazem ambos o sinal e têm de dizer ao mesmo tempo “**duplo Kem’s!**”. Se um jogador achar que adivinhou o sinal de uma equipa adversa, pode dizer “**contra Kem’s!**” Deve, então, descrever o sinal. Se a descrição estiver correta, a partida é interrompida e a equipa adversária tem de escolher um novo sinal. Se a descrição estiver incorreta, a partida pode continuar.

FIM DA PARTIDA

No início da partida, os jogadores combinam o número de pontos a alcançar. A primeira equipa que obtiver esse número de pontos ganha a partida.

CÁLCULO DE PONTOS por equipa

1 KEM’S	1 ponto.
1 DUPLO KEM’S	4 pontos.
1 CONTRA KEM’S	4 pontos.
1 CONTRA KEM’S FALHADO	- 2 pontos (a descrição do sinal não corresponde).

O barbudo

P

A partir dos 7 anos | 4 jogadores | 30 min



MATERIAL: Jogo de 52 cartas sem os jôqueres.

OBJETIVO DO JOGO: Ter o menor número de pontos possível no final da partida.

DESENLAR DA PARTIDA:

Uma partida é composta por quatro mangas. Cada manga inclui seis contratos.

Descrição dos contratos

1. “**Vazas**”: recolher o menos possível de vazas.
2. “**Damas**”: evitar recolher damas nas suas vazas.
3. “**Copas**”: evitar recolher copas nas suas vazas.
4. “**Barbudo**”: evitar recolher o rei de copas nas suas vazas.
5. “**Última vaza**”: evitar recolher a última vaza.
6. “**Salada**”: retomar todos os contratos referidos acima. Evitar recolher as vazas, as damas, as copas, o barbudo e a última vaza.

Prepara-se uma folha de pontuação para escrever os nomes dos jogadores em colunas e o nome dos contratos em linhas. Começa a jogar o jogador mais novo. Durante toda a primeira manga, será o dador. É ele que começará a jogar todas as cartas da manga e também é ele que escolherá a ordem pela qual serão jogados os seis contratos. No fim da primeira manga, é o jogador seguinte que será o dador, e assim sucessivamente.

O dador distribui todas as cartas pelos jogadores. Em função do seu jogo, escolhe o contrato que quer jogar, comunica-o aos outros jogadores e joga a sua primeira carta. Os três outros jogadores jogam, cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros dos relógios.

A ordem de valor das cartas é a ordem natural:

ARDV1098765432.

O jogador que tiver jogado a carta mais forte na cor pedida ganha a vaza.

Os jogadores são obrigados a jogar a cor pedida (a primeira carta jogada). Se um jogador não tiver a cor exigida, “**livra-se**” de uma carta que considere incómoda. Essa carta não intervém na atribuição da vaza.

O jogador que tiver recolhido a vaza relança o jogo e joga uma nova carta.

Quando todas as cartas tiverem sido jogadas, cada jogador conta os seus pontos em função do contrato comunicado no início da partida.

FIM DA PARTIDA

O vencedor é o jogador que totalizar menos pontos no final das quatro mangas.

CÁLCULO DOS PONTOS por contrato

1. “**VAZAS**”
2. “**DAMAS**”
3. “**COPAS**” ... 2 pontos por cada carta de copas.
4. “**BARBUDO**”
5. “**ÚLTIMA VAZA**”
6. “**SALADA**” . soma dos pontos referidos acima.

P**Presidente**

A partir dos 8 anos | 4 jogadores. | 25 min

**Material:** *Jogo de 54 cartas com os jóques.***OBJETIVO DO JOGO:** *Ser Presidente.***DESENVOLVER DA PARTIDA:**

Distribuir todas as cartas (inclusive os jóques) pelos jogadores.

Ordem das cartas:

Jóquer, 2, ás, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

O primeiro jogador coloca em cima da mesa uma ou várias cartas com o mesmo valor. O jogador seguinte deve colocar o mesmo número de cartas com um valor superior, e assim sucessivamente.

Exemplo: Se o primeiro jogador colocar um par de 5, o jogador seguinte tem que colocar um par superior a 5. Se um jogador não puder ou não quiser jogar, passa a vez. O último jogador que tiver colocado uma carta (ou várias cartas) relativamente à qual os outros jogadores não querem ou não podem jogar cartas com um valor

superior, recupera a vaza e relança o jogo como referido anteriormente.

O primeiro jogador que não tiver cartas recebe o título de “Presidente”. O segundo, o de “Vice-Presidente”, o terceiro de “Vice-Cu” e o último o de “Cu”.

No decurso das partidas seguintes, o Cu fica encarregue de distribuir as cartas.

Em seguida, o Cu deve dar as suas duas melhores cartas ao Presidente. O Presidente dá-lhe em troca as suas duas piores cartas.

O Vice-Cu deve dar a sua melhor carta ao Vice-Presidente. O Vice-Presidente dá-lhe em troca a sua pior carta.

N.B. 1: *É sempre o Vice-Cu que começa a partida seguinte.*

N.B. 2: *No final de cada partida, os papéis são redistribuídos em função da ordem em que se termina.*

P**Batalha corsa**

A partir dos 8 anos | 2 a 6 jogadores | 15 min

**MATERIAL:** *Jogo de 52 cartas, sem os jóques.***OBJETIVO DO JOGO:** *Recolher todas as cartas.***DESENVOLVER DA PARTIDA:**

Distribuir todas as cartas pelos jogadores. Cada jogador empilha as suas cartas, com as faces ocultas, colocando-as à sua frente. O primeiro jogador vira a primeira carta do seu jogo e coloca-a no centro. Seguidamente, um a um, os outros jogadores viram a sua primeira carta e cobrem a carta do jogador anterior.

Se um jogador virar uma figura, o jogador seguinte deve realizar um contrato virando, posteriormente, uma ou várias cartas do seu jogo em função da figura: uma carta se for um valete, duas cartas se for uma dama e três cartas se for um rei. Se, ao realizar o contrato, não virar nenhuma figura, é o jogador que virou a figura que recolhe a vaza.

Se virar uma figura, o seu contrato cessa e cabe ao jogador seguinte realizar um novo contrato em função da nova figura, e assim sucessivamente, até que um jogador realize um contrato sem virar qualquer figura. Nesse caso, o que colocou a última figura recolhe a vaza. Quando duas cartas do mesmo valor forem viradas sequencialmente, quer pelo mesmo jogador, quer por dois jogadores diferentes, todos os jogadores devem bater o mais rápido possível no baralho de cartas colocado no centro. O jogador mais rápido recolhe todas as cartas.

FIM DA PARTIDA

O jogador que recuperar todas as cartas ganha a partida.

8 Americano

P

A partir dos 7 anos | 2 a 5 jogadores | 10 min



MATERIAL: *Jogo de 54 cartas, com os jôqueres.*

OBJETIVO DO JOGO: *Livrar-se o mais depressa possível de todas as cartas.*

DESENROLAR DA PARTIDA:

Distribuir oito cartas a cada jogador. O resto das cartas, colocado ao centro, com as faces ocultas, constitui o monte. A primeira carta do monte é virada e colocada de lado. O primeiro jogador tem de jogar em função da carta virada. Pode jogar:

- ou uma ou várias cartas com o mesmo valor;
- ou uma carta da mesma cor;
- ou um 8, independentemente da cor.

As cartas seguintes têm uma função especial:

- **Os 8** permitem mudar de cor a qualquer momento. O jogador comunica a cor que pretende.
- **Os jôqueres e os 2** obrigam o jogador seguinte a agarrar duas cartas.
- **Os ás** fazem mudar o sentido do jogo.
- **Os vales** fazem saltar a vez do jogador seguinte.
- Após um **7**, é-se obrigado a voltar a jogar.

Quando um jogador não puder jogar uma carta, deve ir ao monte. Se continuar a não poder jogar, passa a vez.

O jogador que tiver uma única carta na mão, deve gritar imediatamente “carta”. Se se esquecer e outro jogador se aperceber disso, recebe uma carta do jogo de cada jogador e a partida continua.

Quando o monte se esgotar, guarda-se a última carta jogada e baralha-se o resto, que constitui o novo monte. Assim que um jogador já não tiver cartas, a partida para e os outros jogadores contam os pontos que lhes restam em mão.

CÁLCULO DOS PONTOS

O jogador que tiver jogado todas as cartas marca 10 pontos. Os outros contam o valor das cartas que têm em mão: **ás = 40 pontos, V, D e R = 10 pontos** e as outras cartas valem o número de pontos que indicarem.

FIM DA PARTIDA

Após cinco partidas, ganha o jogador que tiver menos pontos.

Elevador

P

A partir dos 8 anos | 3 a 6 jogadores. | 15 min



MATERIAL: *Jogo de 52 cartas, sem os jôqueres.*

OBJETIVO DO JOGO: *Obter o número exato de vazas comunicado no início da partida.*

DESENROLAR DA PARTIDA:

Com três jogadores, retirar um “2”, com cinco jogadores, retirar dois “2” e com seis jogadores, retirar quatro “2”.

Preparar uma folha com o nome dos jogadores em coluna e o número de partidas em linha para anotar as previsões e a pontuação.

A ordem das cartas é a ordem natural: **A, R, D, V, 10... 2**

Na primeira partida, o dador distribui uma única carta a cada jogador.

O resto das cartas forma o monte. Vira, depois, a primeira carta do monte. Essa carta designa a cor do trunfo. Em cada nova partida, o número de cartas distribuídas aumenta uma carta,

Quando todas as cartas forem distribuídas, o funcionamento é em sentido contrário: em cada nova partida, o número de cartas distribuídas diminui uma carta.

Cada jogador vê a(s) sua(s) carta(s). Depois, em função da cor do trunfo, o primeiro jogador comunica o número de vazas que conta recolher. Cada um na sua vez, os outros jogadores fazem o mesmo.

N.B.: *O último jogador deve comunicar um número de vazas que, adicionado às outras vazas comunicadas, será inferior ou superior (mas não igual) ao número de cartas distribuídas a cada jogador.*

O primeiro jogador joga uma carta. Os jogadores seguintes devem jogar a mesma cor. Se não puderem, jogam a cor do trunfo. Se continuarem a não poder, livram-se de uma carta à sua escolha.

O jogador que jogar a carta trunfo mais elevada ganha a

vaza. Se não houver trunfo, é o jogador que tiver jogado a carta mais elevada na cor pedida que ganha a vaza. O jogador que ganhar a vaza relança o jogo.

CÁLCULO DOS PONTOS

Os jogadores que realizaram o número de vazas comunicado ganham cinco pontos por vaza, mais cinco pontos de bônus. Os jogadores que não tiverem realizado o número de vazas comunicado perdem cinco pontos por vaza realizada a mais ou a menos.

FIM DA PARTIDA

Uma vez a partida terminada, ganha o jogador que tiver mais pontos.

P

Whisti

A partir dos 7 anos | 4 jogadores | 15 min



MATERIAL: *Jogo de 52 cartas, sem os jóques.*

OBJETIVO DO JOGO: *Obter o máximo de vazas.*

DESENROLAR DA PARTIDA:

O dador distribui 13 cartas a cada jogador. Vira a última carta do seu jogo, mostra-a a todos os jogadores e volta a colocá-la no seu jogo. Essa carta indica o trunfo.

A ordem das cartas é a ordem natural: **A, R, D, V, 10 ... 2.**

O primeiro jogador joga uma carta à sua escolha que coloca no centro, com a face visível. Os outros jogadores jogam, cada um na sua vez, as suas cartas na cor pedida. Se todos os jogadores puderem fornecer uma carta na cor pedida, o jogador que tiver jogado a carta mais forte ganha a vaza.

Os que não tiverem essa cor, jogam um trunfo. Diz-se que a vaza é cortada. O que tiver jogado o trunfo mais elevado ganha a vaza. Finalmente, se um jogador não tiver cartas da cor pedida, nem trunfos, joga então uma carta de que se queira livrar.

CÁLCULO DOS PONTOS

Cada vaza vale um ponto.

FIM DA PARTIDA

O vencedor é o jogador que atingir 20 pontos.

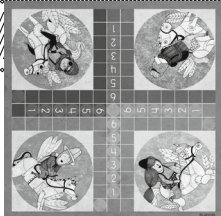


DK

BRÆTSPIL

Ludo

DK



Fra 6 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10 til 20 minutter



MATERIALER: Ludospillepladen, 4 brikker per person
(hver spiller har sin egen farve), 1 terning.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at få alle sine 4 brikker frem til stjernen i midten.

SPILLETS FORLØB:

ver spiller sætter sine 4 brikker på hestestalden i den respektive farve. Der spilles i urets retning. Den yngste spiller begynder og kaster terningen.

SÅDAN FLYTTES BRIKKERNE:

For at få en brik ud af sin hestestald og placere den på det første felt skal man slå en 6'er. Herefter må man slå igen og rykke det antal felter frem, terningen viser. Hvis man har flere brikker ude samtidigt, bestemmer man selv, hvilken man vil flytte.

Slår man en 6'er, får man en ekstra tur.

Når flere brikker er ude, sker det nogle gange, at de er lige i hælene på hinanden. Brikkerne må ikke overhale hinanden. En brik, som er blokeret af en anden brik foran, kan således ikke overhale og må placere sig på feltet bagved.

Hvis terningen til gengæld viser præcist det antal

øjne, der skal til, for at en brik kan lande på et felt, hvor der allerede står en anden brik, slås denne hjem til hestestalden.

Målområdet:

Når en brik har været hele spillepladen rundt, ender den på det sidste felt før målområdet.

NB: Man skal lande præcist på dette felt. Hvis antallet af øjne på terningen er større end antallet af felter før målområdet, må brikken ikke flyttes, men bliver stående.

Felterne er nummereret fra 1 til 6. For at flytte sin brik hen på felt nr. 1 skal man slå en 1'er, for at flytte den hen på felt nr. 2 skal man slå en 2'er osv. helt frem til felt nr. 6. For at få en brik helt ud af spillet efter felt nr. 6 skal man igen slå en 6'er.

SPILLETS AFSLUTNING:

Den spiller, der først får sine 4 brikker væk fra spillepladen, vinder spillet.

Fra 6 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10 til 15 minutter



MATERIALER: Gåsespilpladen, 1 brik per person (hver spiller har sin egen farve), 2 terninger.

SPILLETS FORMÅL: At være den først til at nå frem til felt nr. 63.

SPILLETS FORLØB:

Den yngste begynder. Der spilles i urets retning. Man slår efter tur med de 2 terninger og flytter sin brik det antal felter frem, øjnene på terningerne angiver. Hvis man lander på et felt, hvor der allerede står en anden brik, sendes denne tilbage til feltet, hvor man selv stod før.

Hvis man ved spillets begyndelse slår 9 med en 6'er og en 3'er, må man flytte sin brik frem til felt nr. 26. Hvis man slår 9 med en 4'er og en 5'er, må man flytte sin brik frem til felt nr. 53.

SPECIALFELTERNE:

- Hvis man lander på gåsefelt nr. 9, 18, 27, 36, 45 eller 54, må man flytte sin brik det angivne antal felter frem en gang mere.
- Hvis man lander på broen (felt nr. 6), må man flytte sin brik frem til den næste bro (felt nr. 12).

- Hvis man lander på hotellet (felt nr. 19), skal man sidde en tur over.
- Hvis man lander på brønden (felt nr. 31) eller fængslet (felt nr. 52), skal man blive stående, indtil en anden spiller lander på et af disse felter. Den frivilgne spiller vender tilbage til det felt, den anden spiller lige har stået på. Variation: Man kan i stedet aftale at sidde 2 ture over.
- Hvis man lander på labyrinten (felt nr. 42), skal man flytte sin brik tilbage til felt nr. 30.
- Hvis man lander på dødningshovedet (felt nr. 58), skal man flytte sin brik tilbage til felt nr. 1.

SPILLETS AFSLUTNING:

Spilleren, der først når frem til felt nr. 63, vinder spillet.

NB: Man skal lande præcist på felt nr. 63. Hvis antallet af øjne på terningerne er større end antallet af felter, skal man rykke det overskydende antal felter tilbage.



Fra 6 år | 2 spillere | Fra 10 til 15 minutter



MATERIALER: Møllespillepladen, 9 brikker per person (hver spiller har sin farve).

SPILLETS FORMÅL: At tage flest mulige af modstanderens brikker.

1. DEL: SÅDAN PLACERES BRIKKERNE:

Spillet begynder med, at man efter tur placerer de 9 brikker på spillepladens knudepunkter.

Hvis det lykkes for en spiller at placere 3 brikker på stribe (diagonalt, vandret eller lodret), må man tage en af modstanderens brikker, såfremt denne ikke er en del af en stribe med 3 brikker. Brikker, der tages på denne måde, udgår af spillet.

NB: Man må ikke flytte på brikkerne i spillets første del.

2. DEL: SÅDAN FLYTTES BRIKKERNE:

Når begge spillere har placeret alle brikkerne, fortsætter spillet ved, at man nu må flytte brikkerne.

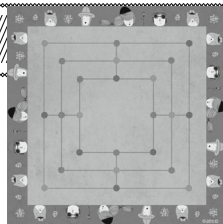
Spillerne skiftes til at flytte en brik. Brikkerne kan kun flyttes langs linjerne og må ikke hoppe over en anden brik.

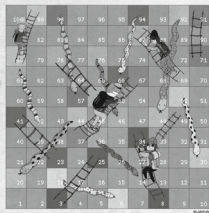
Når det lykkes en spiller at sætte 3 brikker på stribe, tager man en af modstanderens brikker efter eget valg ifølge samme regler som før.

Når man kun har 3 brikker tilbage, må de hoppe til enhver fri plads.

SPILLETS AFSLUTNING:

Spillet slutter, når en spiller kun har 2 brikker tilbage. Modspilleren vinder.





Slanger og stiger

DK

Fra 6 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10 til 15 minutter



MATERIALER: 1 spilleplade, 1 brik per spiller, 1 terning.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at nå frem til felt nr. 100.

SPILLETS FORLØB:

Spillerne placerer brikkerne ved siden af spillepladen, foran felt nr. 1. Første spiller kaster terningen og flytter sin brik det angivne antal øjne.

Stigefelterne: Hvis man lander ved foden af en stige, kravler man op ad stigen og placerer sin brik i feltet, hvor den slutter.

Slangefelterne: Hvis man lander på et felt med en slan-

gehale, kravler man hele vejen ned til feltet med slangens hoved og placerer sin brik der.

SPILLETS AFSLUTNING:

Spilleren, der først når frem til felt nr. 100, vinder spillet.

NB: Man skal lande præcist på felt nr. 100. Hvis antallet af øjne på terningen er større end antallet af resterende felter, skal man rykke det overskydende antal felter tilbage.

Dam

DK

Fra 6 år | 2 spillere | Fra 15 til 20 minutter



MATERIALER: Damspillepladen, 20 brikker per person (hver spiller har sin farve).

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at tage alle modspillerens brikker.

SPILLETS FORLØB:

Der trækkes lod om, hvem der skal have de hvide brikker. Hver spiller placerer sine brikker på de sorte felter på de første 4 linjer på egen del af spillepladen. Den, der har de hvide brikker, begynder, og der spilles efter tur.

Sådan flyttes brikkerne:

1. Brikkerne flyttes altid diagonalt fremad, 1 felt ad gangen. Når en brik når frem til den sidste linje, bliver den til en dam (man sætter en brik, som er udgået af spillet, ovenpå for at vise, at brikken nu er en dam).
2. Dammen flytter sig diagonalt 1 eller flere felter i alle retninger.

Sådan tager man en brik:

Det er obligatorisk at tage modstanderens brikker, hvis man kan. Hvis ikke, har modspilleren ret til at tage brikken. Når en brik er taget, udgår den af spillet.

Sådan tages man af en brik

En brik kan tage modspillerens brikker fremad eller bagud ved at hoppe over den/dem, såfremt feltet bagved er tomt.

Hvis det igen er muligt at tage 1 eller flere af modstan-

derens brikker efter hoppet, fortsætter man på samme måde. Herefter er det den anden spillers tur.

Sådan tages man af en dam

En dam kan tage modspillerens brikker fremad eller bagud ved at hoppe over den/dem (uanset om de er placeret nær ved eller langt fra brikken), såfremt der er mindst 1 tomt felt bagved.

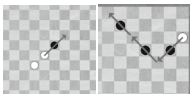
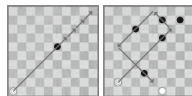
Efter at have taget en brik kan dammen fortsætte og skifte diagonal retning, hvis der er mulighed for at tage en anden brik. Herefter er det den anden spillers tur.

Bemærk: Det er obligatorisk at foretage det træk, hvor man kan tage flest brikker (en dam tæller for 1 brik).

SPILLETS AFSLUTNING:

Man vinder spillet, når man har taget alle modspillerens brikker, eller hvis modstanderen ikke kan flytte nogle af sine brikker, når det er hans/hendes tur.

Der står uafgjort, hvis en spiller flytter sin brik på samme måde 3 gange i træk eller hvis der efter 20 træk stadig ikke er en vinder.



Fra 6 år | 2 spillere | Fra 15 til 30 minutter

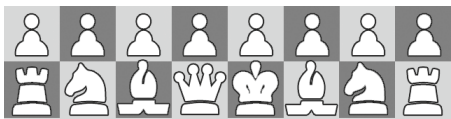


MATERIALER: Skakbrættet, 16 brikker per person (hver spiller har sin farve).

SPILLETS FORMÅL: At slå modspillerens konge, hvilket kaldes skakmat.

SPILLETS FORLØB:

Der trækkes lod om, hvem der skal have de hvide brikker. Skakbrættet placeres således, at hver spiller har et lyst felt nederst til højre foran sig. Brikkerne placeres på brættet.



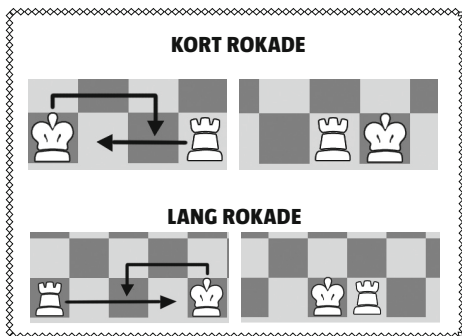
Dronningen skal altid stå på sin egen farve, og de 2 dronninger står således overfor hinanden på skakbrættet. De hvide brikker begynder. Man kan ikke springe sin tur over; man skal altid foretage et træk. Man spiller efter tur.

SÅDAN FLYTTES BRIKKERNE:

En brik kan aldrig hoppe over en anden brik (med undtagelse af springeren).

Kongen er spillets vigtigste brik. Kongen bevæger sig 1 felt ad gangen i alle retninger og har desuden mulighed for at lave et særligt træk, kaldet rokade.

Rokade giver mulighed for at flytte kongen og tårnet samtidigt, når følgende betingelser opfyldes:



- Hverken kongen eller tårnet har flyttet sig siden spillets begyndelse.

- Der må ikke være brikker imellem dem.
- Kongen står ikke i skakposition.

Dronningen bevæger sig så mange felter, hun vil, i alle retninger. Dronningen er spillets stærkeste brik.

Tårnet bevæger sig så mange felter, det vil, lodret og vandret.

Løberen bevæger sig så mange felter, den vil, diagonalt.

Springeren bevæger sig 3 felter: 1 eller 2 felter vandret eller lodret og det/de resterende felt(er) i en ret vinkel herudfra. Man kan sige, at springeren bevæger sig i et «L». Springeren er den eneste brik, der kan hoppe over andre brikker.

Bonden bevæger sig lige fremad 1 felt ad gangen og kan ikke bevæge sig tilbage på brættet. Ved det allerførste træk må bonden bevæge sig 2 felter fremad. Hvis det lykkes bonden at nå frem til brættets sidste felt, kan han byttes til en anden brik i sin egen farve (undtagen kongen) efter spillerens valg.

SÅDAN SLÅR MAN EN BRIK:

En brik udgår af spillet, når pladsen, den står på, tages af en af modspillerens brikker. Med undtagelse af bonden slår brikkerne altid modspillerens brikker i den retning, de flyttes. Bonden kan kun tage brikker, som står på et af de 2 felter, der befinder sig diagonalt foran ham.

Kongen står i skakposition, når han kan tages af en modspillers brik. Modspilleren skal så sige «skak» (det er ikke tilladt at sætte sin konge i skakposition).

Kongen er skakmat når:

- han ikke længere kan flytte sig uden at sætte sig selv i skakposition.
- man ikke længere har mulighed for at sætte en brik mellem kongen og den af modstanderens brikker, som sætter kongen i skakposition.
- man ikke kan tage den brik, der sætter kongen i skakposition.

SPILLETS AFSLUTNING:

Når man sætter modstanderens konge i skakmat, vinder man.

Skakspillet kan også afsluttes ved remis (uafgjort) hvis:

- en spiller er i pøtposition, hvilket betyder, at man ikke er i skakposition, men i en position hvor en hvilken som helst bevægelse sætter kongen i skakposition.
- hvis kongen konstant er i skakposition.
- hvis en brik foretager samme træk 3 gange i træk.
- hvis spillerne ikke har brikker nok tilbage til at lave skakmat.
- hvis der er foretaget 50 træk, uden at der er taget en brik eller flyttet en bonde.

TERNINGSPIL

10.000

DK

Fra 8 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10 til 20 minutter



MATERIALER: 5 terninger

SPILLET'S FORMÅL: At være den første til at få 10.000 point.

SPILLET'S FORLØB:

Dette er et "stop eller bliv ved"-spil, hvor man selv beslutter, om man vil stoppe eller spille videre - så længe man vinder point, må man fortsætte. For at begynde at få point, skal man have mindst 750 point; herefter er der ingen krav om minimumsantal. Hvis man beslutter sig for at stoppe, får man det antal point, man har vundet, og turen går videre til næste spiller. Hvis man til gengæld vælger at fortsætte, risikerer man at miste alt, hvis man ikke får det rigtige resultat med terningerne.

VINDERTERNINGER:

- En **1'er** er **100** point værd.
- En **5'er** er **50** point værd.

Vinderkombinationer:

- **Tre ens** terninger er 100 x terningernes værdi værd (f.eks. er tre ens med 2'ere $100 \times 2 = 200$ point værd).
- **Tre ens med 1'ere** er **1000** point værd.
- **Fire ens fordobler antallet af point** (f.eks. fire ens med 4'ere: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ point).
- **Yatzy** (5 ens) **fordobler antallet af point fra fire ens** (f.eks. er yatzy med 4'ere: $800 \times 2 = 1600$ point værd).
- **Lille og stor straight** (1, 2, 3, 4, 5 eller 2, 3, 4, 5, 6) giver hver især 1500 point.

NB1: For at give point skal kombinationerne tre ens samt lille og stor straight opnås ved et enkelt terningkast.

NB2: For at give point skal kombinationerne fire ens og yatzy opnås i samme kast eller som en tilføjelse til tre ens.

Første spiller kaster de 2 terninger. Antallet af point tælles sammen. Hvis terningerne giver point, beslutter man herefter, om man vil prøve igen for at få endnu flere point. Hvis man vælger at fortsætte, lægger man de terninger, der gav point, til side. Herefter kaster man de resterende terninger igen.

Hvis alle terningerne giver point, kan man vælge at kaste dem alle sammen igen. Men pas på, hvis det nye kast giver 0 point, mister man alle point!

Herefter er det næste spillers tur til at prøve at få det bedst mulige pointtal.

Eksempel:

Ved første kast får man 6, 6, 6, 4, 3. Man får således 600 point takket være tre ens med 6'erne.

Ved andet kast kaster man 4'eren og 3'eren og får: 6 og 1. Man får således $600 \times 2 = 1200$ point takket være fire ens med 6'ere + 100 point for 1'eren, i alt 1700 point.

Ved tredje kast kaster man alle terningerne og får: 3, 3, 4, 2, 6. Dette kast giver ingenting, og man mister alle pointene.

SPILLET'S AFSLUTNING:

Spilleren, som først har 10.000 point, vinder spillet.

Fra 7 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10 til 20 minutter



MATERIALER: 5 terninger

SPILLETS FORMÅL: At have sejlet længst efter 10 omgange.

SPILLETS FORLØB:

Den første spiller kaster terningerne, og målet er at slå en 6'er, som er båden, herefter en 5'er, som er kaptajnen, og til slut en 4'er, som er besætningen.

Hvis man ikke får en båd, kaster man alle terningerne igen. Man kan ikke beholde kaptajnen, hvis man ikke har en båd eller besætningen, hvis man ikke har kaptajn. Hvis man får båd, men ingen kaptajn, kan man ikke beholde besætningen. De 3 terninger skal opnås i samme kast eller efter hinanden i den rigtige rækkefølge.

Hver spiller må kaste 3 gange for hver tur.

Så snart man har en 6'er, en 5'er og en 4'er, kan man

sejle. Det er ud fra de 2 resterende terninger, at man udregner, hvor mange sømil man sejler.

Eksempel: Hvis man har følgende resultat: 6, 5, 4, 3 og 2 sejler man $3 + 2 = 5$ sømil.

Man noterer, hvor mange sømil, man har sejlet, og turen går videre til næste spiller. Hvis det ikke er lykkedes at slå en 6'er, en 5'er og en 4'er får man ingen point.

SPILLETS AFSLUTNING:

Efter 10 runder tæller hver spiller antallet af sømil sammen. Spilleren, der er kommet længst, vinder spillet.

Fra 6 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10 til 20 minutter



MATERIALER: 4 terninger

SPILLETS FORMÅL: At have flest mulige point efter 10 omgange.

SPILLETS FORLØB:

Den første spiller kaster terningerne og tæller pointene sammen, med undtagelse af eventuelle 5'ere og 2'ere, som lægges til side. Herefter kaster man de resterende terninger igen og tæller point sammen og fortsætter på samme måde som beskrevet, indtil samtlige terninger

er lagt til side.

Så noterer man antallet af point, og turen går videre til næste spiller.

SPILLETS AFSLUTNING:

Efter 10 runder tæller hver spiller antallet af point sammen. Spilleren, der har flest point, vinder.

Fra 8 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10 til 20 minutter



MATERIALER: 5 terninger og 10 brikker per spiller

FORMÅL: At vinde flest brikker

SPILLETS FORLØB:

Den første spiller bestemmer startindsatsen (1 eller 2

brikker) og har herefter mulighed for at kaste terningerne op til 3 gange for at opnå en god kombination.

De andre spillere må ikke slå flere gange end den første spiller. Efter at have kastet terningerne en første gang, må man selv bestemme, om man vil kaste 1, flere eller alle terninger igen.

Spilleren med den bedste kombination vinder indsatsen og har ret til at begynde den efterfølgende omgang.

SPILLETS AFSLUTNING:

Når en spiller ikke har flere brikker, er det spilleren med flest brikker, som vinder.

MULIGE KOMBINATIONER (fra den mindst til den mest indbringende)

1 PAR	2 ens terninger
2 PAR	2 x 2 ens terninger
TRE ENS	3 ens terninger
STRAIGHT	5 terninger i rækkefølge
FULD T HUS	Tre ens + 1 par
FIRE ENS	4 ens terninger
POKER	5 ens terninger

Yatzy

DK

Fra 8 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 15 til 25 minutter

MATERIALER: 5 terninger, pointblok

SPILLETS FORMÅL: At få flest point ved at lave en række bestemte kombinationer.

KOMBINATIONER	POINT
1	1 x antallet af 1'ere
2	2 x antallet af 2'ere
3	3 x antallet af 3'ere
4	4 x antallet af 4'ere
5	5 x antallet af 5'ere
6	6 x antallet af 6'ere
SUM 1	SUMMEN AF POINT HEROVER
Bonus af Sum 1 (Sum $\geq 63 = 35$)	35 point hvis Sum 1 ≥ 63 point
Mini	summen af terningerne hvis $<$ end 20
Maxi	summen af terningerne hvis $>$ end 20
SUM 2	SUMMEN AF POINT HEROVER
Tre ens = 3 ens terninger	25 point
Fuldt hus: 3 ens + 2 ens	30 point
Lille straight: 1-2-3-4 eller 2-3-4-5 eller 3-4-5-6	25 point
Fire ens: 4 ens terninger	35 point
Stor straight: 1-2-3-4-5 eller 2-3-4-5-6	40 point
Yatzy: 5 ens terninger	50 point
SUM 3	SUMMEN AF POINT HEROVER
TOTAL SUM	TOTAL AF SUM 1 + 2 + 3

SPILLETS FORLØB:

Der spilles efter tur, og hver spiller har 3 slag til at lave en kombination.

Man kan altid vælge, om man vil kaste alle terningerne igen eller blot nogle af dem.

Hvis man har kunnet lave en af de bestemte kombinationer med terningerne efter det 3. kast, noterer man antallet af point, som kombinationen giver. Hvis det ikke er lykkedes, skriver man 0 i et af felterne.

Kolonnen ↓ skal udfyldes i rækkefølgen fra 1 til yatzy.

Kolonnen ↑ skal udfyldes i rækkefølgen fra yatzy til 1.

Kolonnen ⇄ udfyldes ikke i en bestemt rækkefølge.

NB: Man kan afkorte spillet ved at vælge ikke at udfylde alle kolonnerne.

SPILLETS AFSLUTNING:

Spillet er slut, når alle felter er udfyldt. Vinderen er den, der har flest point.

DK

Black Jack

Fra 8 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 10 til 20 minutter



MATERIALER: 3 terninger og 5 brikker per spiller

SPILLETS FORMÅL: At vinde alle brikkerne

SPILLETS FORLØB:

Den første spiller kaster terningerne og tæller antallet af point sammen. Man kan herefter beslutte sig for at stoppe, notere antallet af point og lade turen gå videre til næste spiller. Man kan også vælge at fortsætte og kaste 1, 2 eller 3 terninger igen. Man tæller så antallet af point sammen, lægger dem til det samlede pointtal og fortsætter, indtil man selv vælger at stoppe.

Målet er at lande på 21 point eller komme så tæt på som muligt uden at komme over tallet.

Hvis man efter at have kastet terningerne lander på et pointtal over 21, skal man betale en brik til bunken.

Den, som vinder omgangen, enten ved at lande på 21 eller komme så tæt på som muligt, vinder bunken, og samtlige spillere afleverer desuden en brik til spilleren (også selvom man allerede har afleveret en brik til bunken, fordi man kom over 21; på den måde mister man 2 brikker i løbet af en omgang).

SPILLETS AFSLUTNING:

Vinderen er den, der har vundet alle brikkerne.

DK

421

Fra 8 år | Fra 2 til 4 spillere | Fra 15 til 20 minutter



MATERIALER: 3 terninger og 21 brikker.

SPILLETS FORMÅL: Ikke at have nogen brikker ved spillets afslutning.

SPILLETS FORLØB:

Spillet er opdelt i 2 faser; en fase, hvor puljen på bordet tømmes, og en fase, hvor man forsøger at komme af med sine brikker igen. I løbet af den første fase, må spillerne kun slå 1 gang.

I løbet af den 2. fase får man mulighed for at komme af med sine brikker igen.

Første spiller kaster de 3 terninger. Hvis man er tilfreds med resultatet, gives terningerne videre til næste spiller. Hvis ikke, kan man kaste 1, 2 eller 3 terninger igen (og

beholde dem, man var tilfreds med). Man har ret til at slå en 3. gang, før turen går videre til næste spiller.

Alle spillere skal slå det samme antal gange som den første spiller - også selvom de er tilfredse med resultatet efter første slag.

Når alle har spillet, er det ham eller hende, som har den bedste kombination, som vinder.

I første fase, hvor puljen tømmes, får spilleren med den dårligste kombination brikker fra puljen som angivet nedenfor. Fasen, hvor puljen tømmes, slutter når puljen

er tom. I anden fase forsøger man at komme af med de brikker, man fik i første fase. Anden fase er slut, når en spiller ikke har flere brikker tilbage.

VINDERKOMBINATIONERNE:

- **Hvis en spiller slår 421** > Spilleren med den dårligste kombination får 10 brikker.
- **Hvis en spiller slår 111** > Spilleren med den dårligste kombination får 7 brikker.
- **Hvis en spiller slår 116 eller 666** > Spilleren med den dårligste kombination får 6 brikker.
- **Hvis en spiller slår 115 eller 555** > Spilleren med den dårligste kombination får 5 brikker.
- **Hvis en spiller slår 114 eller 444** > Spilleren med den dårligste kombination får 4 brikker.
- **Hvis en spiller slår 113 eller 333** > Spilleren med den dårligste kombination får 3 brikker.
- **Hvis en spiller slår 112 eller 222** > Spilleren med den dårligste kombination får 2 brikker.

- **Hvis en spiller slår 123 eller 234** > Spilleren med den dårligste kombination får 2 brikker.
- **Hvis en spiller slår 665 eller 664 i den præcise rækkefølge** > Spilleren med den dårligste kombination får 1 brik.

Uanset hvad det højeste pointtal er, så får spilleren, der slår den laveste kombination, **221** - også kaldet «Lille Per» - 2 brikker.

I fasen, hvor man forsøger at komme af med sine brikker, spiller man efter samme regler, bortset fra at den spiller, som slår **421**, afleverer 10 brikker til personen med den dårligste kombination osv.

SPILLETS AFSLUTNING:

Spillet slutter, når en af spillerne har alle brikkerne. Spilleren, som først kommer af med sine brikker, vinder.



KORTSPIL

Der spilles i urets retning.

Kortgiveren begynder altid ved personen til venstre.

Personen til venstre for kortgiveren begynder.

Kortene deles ud til spillerene 1 efter 1.

Tegn



Fra 7 år | 4 spillere | 15 minutter



MATERIALER: et spil kort (52 kort) uden jokere

SPILLETS FORMÅL: At være det hold, der får flest point.

SPILLETS FORLØB:

Spillerne laver 2 hold med 2 personer. Holdene går hver for sig et øjeblik for at aftale et hemmeligt tegn (f.eks. blinke med øjet, klø sig på kinden...). Kortgiveren giver 4 kort til hver spiller. Resten af kortene lægges i en bunke. Hver spiller kigger på sine kort uden at vise dem til de andre. Herefter tager kortgiveren 4 kort fra bunken og lægger dem på en række med billedsiden opad midt på bordet. Målet er at samle 4 kort med samme værdi hurtigst muligt.

Alle spillere spiller samtidigt og kan tage et kort fra bordet og bytte det ud med et kort på hånden. Målet er at få 4 kort på hånden med samme værdi så hurtigt som muligt. Når spillerne er færdige med at bytte kort, kontrollerer kortgiveren, at der ligger 4 kort på bordet. Hvis ingen er interesserede i disse kort, samles de sammen og lægges til side med billedsiden nedad. Herefter lægger kortgiveren 4 nye kort på bordet, og man kan igen bytte kort osv...

Når man har 4 kort med samme værdi, skal man lave det hemmelige tegn til sin makker, uden at modspillerne opdager det. Så snart makkeren ser tegnet, skal han/hun råbe **"tegn!"**.

Hvis de 2 makkerne begge har 4 kort med samme værdi på hånden på samme tid, skal de begge lave tegnet og sige **"dobbeltegn!"** på samme tid.

Hvis en spiller mener at have fundet ud af, hvilket hemmeligt tegn, modspillerne bruger, må han/hun sige **"mod-tegn"**. Han/hun skal herefter fortælle, hvad tegnet er. Hvis det er korrekt, er omgangen slut og modspillerne skal vælge et nyt tegn. Hvis det ikke er korrekt, fortsætter spillet.

SPILLETS AFSLUTNING:

I begyndelsen af spillet aftaler man et pointtal, som man skal opnå. Det første hold, som opnår dette pointtal, vinder.

SÅDAN UDREGNES POINTTALET PER HOLD:

1 TEGN	1 point
1 DOBBELTEGN	4 point
1 MODTEGN	4 point
1 MODTEGN, SOM IKKE VAR KORREKT ...– 2 point (spilleren havde ikke gættet det rigtige tegn)	

DK

Barbu

Fra 7 år | 4 spillere | 30 minutter



MATERIALER: et spil kort (52 kort) uden jokere

SPILLETS FORMÅL: At have færrest mulige point ved spillets afslutning.

SPILLETS FORLØB:

Et spil består af 4 omgange. Hver omgang omfatter 6 udfordringer.

UDFORDRINGERNE:

1. **Stikkene:** at få så få stik som muligt.
2. **Dronningerne:** at undgå dronninger i stikkene.
3. **Hjerterne:** at undgå hjerter i stikkene.
4. **Den skæggede konge:** at undgå hjerter konge i sine stik
5. **Sidste stik:** at undgå at få det sidste stik.
6. **«Alt-i-1»:** omfatter alle udfordringerne: at undgå at få stik, dronninger, hjerter, den skæggede konge og det sidste stik.

Tag et stykke papir at notere point på. Skriv spillernes navne i kolonner og de forskellige udfordringer i linjer herunder. Den yngste begynder. I hele første omgang er han/hun kortgiver. Det er ham eller hende, som begynder hver gang i denne omgang, og det er også ham eller hende, som beslutter i hvilken rækkefølge, de 6 udfordringer skal forekomme. Når første omgang er slut, er det næste spillers tur til at være kortgiver og så fremdeles.

Kortgiveren deler alle kortene ud til spillerne. Afhængigt af kortene på hånden, vælger han/hun en udfordring, fortæller de andre spillere hvilken og lægger sit første kort ned. De 3 andre deltagere spiller efter tur i urets retning.

Kortenes værdirækkefølge er: **Es, konge, dronning, knægt, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

Spilleren, som lægger det største kort ned i den kulør, den første spiller har bestemt, vinder stikket.

Man skal lægge kort i den bestemte kulør ned (det første kort, der lægges ned). Hvis man ikke har et kort i den kulør, må man lægge et kort ned, som man gerne vil af med. Dette kort påvirker ikke, hvem der får stikket. Spilleren, som får stikket, lægger et nyt kort ned...

Når alle kortene er lagt ned, tæller man hver især sine point i henhold til udfordringerne, som blev angivet i begyndelsen af hver omgang.

SPILLETS AFSLUTNING:

Efter de 4 omgange er det spilleren med færrest point, som vinder.

SÅDAN UDREGNES POINT fra udfordringerne:

1. STIKKENE	2 point per stik.
2. DRONNINGERNE	6 point per dronning.
3. HJERTERNE	2 point per hjerte.
4. DEN SKÆGGEDE KONGE	20 point.
5. SIDSTE STIK	20 point.
6. «ALT-I-1» ..	summen af alle ovenstående point.

Fra 8 års | 4 spilleres | 25 minutter

**MATERIALER: et spil kort (54 kort) med jokere****SPILLETS FORMÅL:** At blive præsident.**SPILLETS FORLØB:**

Fordel alle kortene (også jokerne) mellem spillerne.

KORTENES VÆRDIRÆKKEFØLGE ER:

joker, 2, es, konge, dronning, knægt, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Første spiller lægger 1 eller flere kort med samme værdi på bordet. Næste spiller skal lægge samme antal kort med en højere værdi ned osv.

Eksempel: Første spiller lægger to 5'ere ned, og næste spiller skal så lægge 2 ens kort med en højere værdi end 5 ned.

Hvis man ikke kan eller vil, går turen videre til næste spiller. Den sidste spiller, som lægger et (eller flere) kort ned, som de andre spillere enten ikke kan eller vil overstige, vinder stikket og begynder næste runde.

Den første spiller, som ikke har flere kort tilbage, får tit-

len præsident. Den anden spiller bliver vice-præsident, den tredje vicerøvhul, og den sidste spiller bliver røvhul. I de følgende omgange er det røvhullet, som er kortgiver.

Derudover skal røvhullet give sine 2 bedste kort til præsidenten. Præsidenten giver røvhullet sine 2 dårligste kort. Vicerøvhullet skal give sit bedste kort til vicepræsidenten. Vicepræsidenten giver vicerøvhullet sit dårligste kort.

NB1: Det er altid røvhullet, som begynder næste omgang

NB2: Ved slutningen af hver omgang fordeles rollerne igen afhængigt af resultaterne.

Krig i ny udgave

Fra 8 år | Fra 2 til 6 spillere | 15 minutter

**MATERIALER: et spil kort (52 kort) uden jokere****SPILLETS FORMÅL:** At vinde alle kortene.**SPILLETS FORLØB:**

Kortgiveren deler alle kortene ud til spillerne. Hver spiller lægger sine kort i en bunke foran sig med billedsiden nedad. Den første spiller vender det første kort i sin bunke om og lægger det midt på bordet. Herefter vender de andre spillere efter tur det første kort i deres bunke om og lægger det oven på forrige spillers kort.

Hvis en spiller vender et billedkort om, skal næste spiller tage udfordringen op og vende et eller flere kort i sin bunke om, afhængigt af hvilket billedkort det er: 1 kort hvis det er en knægt, 2 kort hvis det er en dronning og 3 kort hvis det er en konge. Hvis der ikke kommer et billedkort frem, vinder spilleren, som vendte billedkortet,

stikket.

Hvis der til gengæld kommer et billedkort frem, er udfordringen lykkedes, og næste spiller skal herefter tage en ny udfordring op afhængigt af det nye billedkort, som ligger øverst osv., indtil det ikke lykkes en spiller at vende et billedkort. I dette tilfælde er det spilleren, som vendte det sidste billedkort om, som vinder stikket.

Hvis der 2 gange i træk vendes 2 kort med samme værdi, enten af den samme eller af 2 forskellige spillere, skal alle spillere banke hurtigst muligt på bunken midt på bordet. Den hurtigste vinder alle kortene.

SPILLETS AFSLUTNING:

Vinderen er den spiller, der får alle kortene.

Fra 7 år | Fra 2 til 5 spillere | 10 minutter

**MATERIALER: et spil kort (54 kort) med jokere****SPILLETS FORMÅL:** At komme af med sine kort hurtigst muligt.**SPILLETS FORLØB:**

Kortgiveren giver 8 kort til hver spiller. De resterende kort lægges i en bunke med billedsiden nedad. Det første kort i bunken vendes om og lægges ved siden af. Første spiller skal spille ud fra det vendte kort. Man kan:

- lægge et eller flere kort med samme værdi ned
- lægge et kort i samme kulør ned
- lægge en 8'er uanset kulør ned

Følgende kort har en særlig funktion:

- 8'erne giver mulighed for at skifte kulør når som helst. Spilleren skal blot angive den kulør, han/hun ønsker.
- En joker og en 2'er forpligter næste spiller til at tage 2 kort.
- Et es ændrer spillerretningen.
- En knægt forpligter næste spiller til at sidde en tur over.
- Efter en 7'er skal man spille igen.

Hvis man ikke kan lægge et kort ned, skal man tage et kort i bunken. Hvis man stadig ikke kan lægge et kort

ned, går turen videre. Når man kun har et enkelt kort tilbage på hånden, skal man råbe «kort». Hvis man glemmer det og en anden spiller bemærker det, får man et kort fra hver af de andre spillere, og spillet fortsætter. Når bunken er tom, beholder man det sidste kort, som er lagt ned, blander de andre og lægger dem i en ny bunke. Når en spiller ikke har flere kort, er spillet slut, og de andre spillere tæller de point, de har på hånden, sammen.

OPTÆLLING AF POINT:

Spilleren, som har lagt alle sine kort ned, får minus 10 point. De andre spillere tæller pointene på kortene på hånden sammen således: es = 40 point, knægt, dronning og konge = 10 point og de andre kort det antal point, der svarer til deres værdi.

SPILLETS AFSLUTNING:

Efter 5 omgange vinder spilleren med færrest point.

Fra 8 år | Fra 3 til 6 spillere | 15 minutter

**MATERIALER: et spil kort (52 kort) uden jokere.****SPILLETS FORMÅL:** At få præcist det antal stik, man noterede i begyndelsen af spillet.**SPILLETS FORLØB:**

Hvis der er 3 spillere, fjernes en 2'er; hvis der er 5 spillere, fjernes to 2'ere, og hvis der er 6 spillere, fjernes alle fire 2'ere.

Tag et stykke papir og skriv spillernes navne i kolonner og de forskellige omgange i linjer for at kunne notere prognoser og pointantal.

Kortenes værdirækkefølge er: **es, konge, dronning, knægt, 10,2.**

I første omgang giver kortgiveren 1 kort til hver spiller. Resten af kortene lægges i en bunke. Det første kort i bunken vendes om. Dette kort angiver, hvilken kulør der er trumf. For hver omgang får hver spiller 1 kort mere end i forrige omgang.

Når alle kortene er delt ud, fortsætter kortuddelingen med 1 kort mindre for hver ny omgang.

Spillerne kigger på kortet/kortene. Herefter meddeler den første spiller, afhængigt af hvilken kulør, der er

trumf, hvor mange stik han/hun forventer at tage. De andre spillere gør det samme.

NB: Sidste spiller skal angive et antal stik, som sammenlagt med alle de øvrige stik, enten er højere eller lavere (aldrig identisk med) antallet af kort, som er givet til hver spiller.

Første spiller lægger 1 kort ned. De andre spillere skal lægge et kort i samme kulør ned. Hvis man ikke kan det, kan man lægge et kort med trumfkuløren ned. Hvis man heller ikke kan det, lægger man et kort, man gerne vil af med.

Spilleren, som lægger det højeste kort i trumfkuløren

ned, vinder stikket. Hvis der ikke er nogen trumfkort, er det spilleren, som har lagt det højeste kort i den angivne kulør ned. Den, som får et stik, begynder næste omgang.

OPTÆLLING AF POINT:

Hvis man får det antal stik, man havde forudset, får man 5 point per stik plus 5 bonuspoint. Hvis man ikke får det antal stik, man havde forudset, mister man 5 point per stik, som er under eller over det forudsete antal.

SPILLETS AFSLUTNING:

Spilleren, som har flest point ved spillets afslutning, vinder.

Børnewhist

DK

Fra 7 år | 4 spillere | 15 minutter



MATERIALER: et spil kort (52 kort) uden jokere

SPILLETS FORMÅL: At få så mange stik som muligt.

SPILLETS FORLØB:

Kortgiveren giver 13 kort til hver spiller. Han/hun viser det sidste kort, han/hun har fået til de andre og lægger det tilbage i sin bunke. Dette kort angiver, hvilken kulør der er trumf.

Kortenes værdirækkefølge er: **es, konge, dronning, knægt, 10, ...2.**

Første spiller lægger et kort efter eget valg ned midt på bordet med billedsiden opad. De andre spillere lægger efter tur et kort i den angivne kulør ned. Hvis alle spillere kan lægge et kort i den angivne kulør ned, er det spille-

ren, som lagde det højeste kort ned, som vinder stikket. Hvis man ikke har et kort i den angivne kulør, må man lægge et kort med trumfkuløren ned. Man siger så, at stikket er skåret over. Spilleren, som lægger det højeste trumfkort ned, vinder stikket. Hvis man hverken har et kort i den angivne kulør eller i trumfkuløren, lægger man et kort, man gerne vil af med.

OPTÆLLING AF POINT:

Hvert stik gælder 1 point.

SPILLETS AFSLUTNING:

Vinderen er den spiller, der opnår 20 point,



S

BRÄDSPEL

S

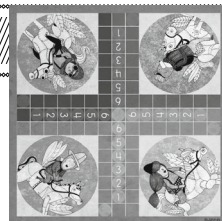
De små hästarna (fransk version av fia med knuff)

Från 6 år | 2 - 4 deltagare | 10 till 20 min



MATERIAL: spelplan med små hästar, 4 spelpjäser per spelare
(var och en väljer sin färg), 1 tärning.

SPELETS MÅL: bli först med att nå stjärnan i mitten
av spelplanen med de 4 spelpjäserna.



SÅ HÄR SPELAS SPELET

Varje spelare placerar sina 4 spelpjäser på stallet i vald färg. Spelet spelas medurs. Den yngsta deltagaren kastar tärningen först.

HUR SPELPJÄSERNA FLYTTAS

För att ta ut en spelpjäs från sitt stall och placera den på banans första ruta, måste spelaren slå en 6:a med tärningen. Hen slår då en gång till med tärningen och flyttar framåt motsvarande det antal prickar som tärningen visar. Om spelaren har flera spelpjäser ute på spelplanen kan hen välja valfri pjäs att flytta.

När en spelare slår en 6:a får spelaren igen och kastar tärningen på nytt.

När flera spelpjäser är ute och flyttas framåt på spelplanen, kan det hända att de följer varandra tätt inpå. Spelpjäserna får dock aldrig gå om varandra. Om vägen för en spelpjäs är blockerad av en annan kan den inte gå förbi och måste då stanna på rutan bakom. Men om antalet prickar på tärningen gör så att speljä-

sen hamnar på en ruta där det redan finns en spelpjäs, slår spelaren "ut" den andra pjäsen. Spelaren tar platsen och den andra spelarens spelpjäs skickas tillbaka till sitt stall.

HUR MAN TAR SIG TILL HIMLEN

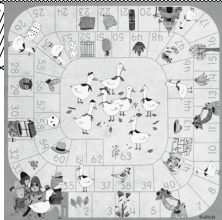
Efter ett helt varv hamnar spelpjäserna på banans sista ruta vid foten av trappan som leder till himlen.

OBS: man måste hamna med exakt antal steg på denna ruta. Om siffran på tärningen är högre än antalet steg fram till trappans fot, kan spelaren inte flytta sin spelpjäs.

Rutorna är nummerade från 1 till 6. För att flytta till ruta nr. 1 måste spelaren slå en 1:a med tärningen ..., för att gå vidare till ruta nr. 2 måste spelaren slå en 2:a och så vidare fram till ruta 6. Slutligen, för att avlägsna en spelpjäs från spelplanen efter ruta nr. 6, måste spelaren slå ytterligare en 6:a med tärningen.

SPELETS SLUT

Den spelare som först har spelat ut sina 4 spelpjäser från spelplanen vinner spelet.



Gåsspelet

S

Från 6 år | 2 - 4 deltagare | 10 till 15 min



MATERIAL: gåsspelets spelplan, 1 spelpjäs per spelare
(var och en har sin egen färg), 2 tärningar.

SPELETS MÅL: bli först med att nå ruta nr. 63

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Den yngste börjar. Spelet spelas medurs. Spelaren kastar de 2 tärningarna och flyttar fram sin spelpjäs med motsvarande antal steg som summan på tärningarna visar. Om en spelare hamnar på en ruta där det redan finns en spelpjäs slår spelaren ut den andra pjäsen och skickar tillbaka den andra spelpjäsen till rutan där hen befann sig. Om en spelare får summan 9 med en 6:a och en 3:a på första tärningskastet går hen direkt till ruta nr. 26. Om hen får summan 9 med en 4:a och en 5:a går hen direkt till ruta nr. 53.

SPECIALRUTORNA

- På "gåsrutorna" (9, 18, 27, 36, 45 och 54) får man gå samma antal steg en gång till.
- På bron (ruta 6) får man gå fram till den andra bron

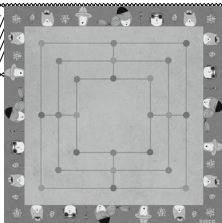
(ruta 12).

- Om man hamnar på härbärgets (ruta 19) får man stå över en runda.
- Brunnen (ruta 31) och fångelset (ruta 52): håller kvar spelaren som måste vänta tills en annan spelare hamnar där i sin tur. När spelaren frigörs, går hen tillbaka till den ruta hen kom från. Variant: stå över 2 varv.
- Labyrinten (ruta 42): gå tillbaka till ruta 30.
- Dödsskallen (ruta 58): gå tillbaka till ruta 1.

SPELETS SLUT

Den spelare som först kommer till ruta 63 vinner omgången.

OBS: man måste hamna med exakt antal steg på ruta 63. Om siffran på tärningen är högre än antalet steg fram till rutan, måste spelaren flytta tillbaka med överflödigt antal steg.



Kvarnspelet

S

Från 6 år | 2 spelare | 10 till 15 min



MATERIAL: kvarnspelets spelplan, 9 spelbrickor per spelare (de båda spelarna har var sin färg)

SPELETS MÅL: slå ut så många av motståndarens brickor som möjligt.

FAS 1: SÄTTA UT BRICKORNA

Vid spelets början sätter spelarna ut sina 9 brickor i korsningarna.

Om en spelare lyckas sätta 3 brickor på rad (diagonalt, vågrätt eller lodrätt) får hen avlägsna en valfri av motspelarnas brickor under förutsättning att denna inte ingår i en rad. Utslagna brickor kan aldrig tas i spel igen.

OBS: i denna första fas få spelarna inte lov att flytta sina brickor.

FAS 2: FÖRFLYTTNINGAR

När alla spelare har flyttat sina brickor får man börja att flytta dem.

Spelarna flyttar i tur och ordning en av sina brickor. Pjäserna kan endast flyttas längs spelets raka linjer och får inte lov att hoppa över en annan pjäs.

Så snart en spelare lyckas med en rad får hen avlägsna en valfri av motspelarnas brickor på samma villkor som tidigare.

Så snart en spelare bara har 3 brickor kvar kan hen flytta till vilken ledig plats som helst.

SPELETS SLUT

När en spelare bara har 2 brickor kvar tar spelet slut och motståndaren vinner.

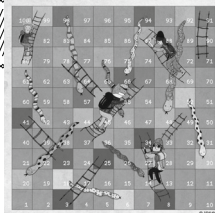
S

Ormar och stegar

Från 6 år | 2 - 4 deltagare | 10 till 15 min



MATERIAL: 1 spelplan, 1 spelpjäs per spelare, 1 tärning
SPELETS MÅL: att bli den första som hamnar på ruta 100.



SÅ HÄR SPELAS SPELET

Varje spelare placerar sin pjäs bredvid spelplanen, framför ruta 1. Den första spelaren slår med tärningen och flyttar sin spelpjäs med det antal steg som tärningen visar.

Rutor med stegar: Den spelare som hamnar på en ruta med en stege klättrar upp för den till den ruta där den slutar.

Ormruta: Den spelare som hamnar på en ruta med en orm-

svans måste glida nerför den till den ruta där huvudet finns.

SPELETS SLUT

Den spelare som först kommer till ruta 100 vinner omgången.

OB: man måste hamna exakt på ruta 100. Om siffran på tärningen är högre än antal steg fram till rutan, måste spelaren flytta tillbaka med överflödigt antal steg.

S

Damspel

Från 6 år | 2 spelare | 15 till 20 min



MATERIAL: en spelplan, 20 brickor per spelare (de båda spelarna har var sin färg).
SPELETS MÅL: att bli den förste spelaren som fångar alla motspelarens brickor.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Man drar lott om vem som ska spela med de vita brickorna. Varje spelare lägger sina brickor på de svarta rutorna på de 4 första raderna på sin sida av spelplanen. Spelaren med vita brickor börjar. Man spelar i tur och ordning.

Förflyttningar:

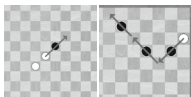
1. Brickorna förflyttas alltid framåt på diagonalen med en ruta i taget. När en bricka når den sista raden, blir den dam. (Damen markeras genom att man placerar en bricka som tagits ur spelet ovanpå den.)
2. Damen förflyttar sig alltid på diagonalen med en eller flera rutor, i alla riktningar.

Utslagning

Det är obligatoriskt att slå ut brickor, annars kan motståndaren ta brickan genom att säga "tar du inte mig så tar jag dig". När en bricka har slagits ut, är den ute ur spelet.

Av en bricka

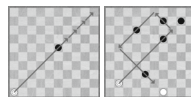
En spelbricka kan "slå ut" bakifrån eller framifrån genom att hoppa över en motståndarbricka, förutsatt att rutan efter denna bricka är ledig.



Om denna situation dyker upp igen efter denna erövring, fortsätter brickan att erövra motståndarbrickorna på samma sätt. Sedan är det nästa spelares tur.

Av en dam:

En dam kan "slå ut" bakifrån eller framifrån genom att hoppa över en motståndarbricka (som finns nära eller långt ifrån) förutsatt att minst en ruta efter är ledig efter den.



Efter denna utslagning, kan damen fortsätta sin förflyttning genom att byta diagonal om en annan utslagning är möjlig. Sedan är det nästa spelares tur.

SPELETS SLUT

Vinnare är den spelare som har fångat alla motståndarens brickor eller när hans motståndare inte kan flytta när det blir dennes tur.

Det blir oavgjort när en spelare under sin speltur gör samma drag för tredje gången, eller när ingen spelare vinner efter 20 drag i följd.

Från 6 år | 2 spelare | 15 till 30 min



MATERIAL: schackbrädet, 16 pjäser per spelare (de båda spelarna har var sin färg)

SPELETS MÅL: fånga motståndarens kung – det blir då schackmatt

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Man drar lott om vem som ska spela med de vita brickorna. Brädet ska vara vänt så att vardera spelare har en vit ruta närmast till höger. Varje spelare placerar sina pjäser på brädet.



Damerna placeras alltid på sin egen färg och befinner sig alltså mitt emot varandra på schackbrädet.

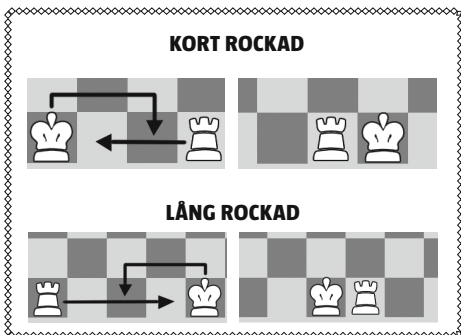
Spelaren med vita brickor börjar. Man måste spela och får inte hoppa över sin tur. Spelarna flyttar sina pjäser i tur och ordning.

HUR SPELPIJÄSERNA FLYTTAS

En pjäs får aldrig hoppa över en annan pjäs (med undantag av springaren).

Kungen är spelets viktigaste pjäs. Den får gå en ruta i vilken riktning som helst och har även en speciell typ av förflyttning som kallas rockad.

Vid rockad får spelaren flytta kungen och ett torn samtidigt om:



- varken kungen eller tornet har flyttats sedan spelet började,
- det får inte stå någon pjäs emellan dem,
- kungen får inte stå i schack.

Damen får gå så många rutor hon vill, i alla riktningar. Det är den mäktigaste pjäsen i spelet.

Tornet får förflyttas obegränsat antal rutor rakt åt vänster eller höger, eller rakt framåt eller bakåt.

Löparen får gå obegränsat antal rutor diagonalt.

Springaren förflyttas 3 steg: 1 eller 2 vågrätt (eller lodrätt) och i tillägg även vinkelrätt. Man säger även att den förflyttar sig i ett "L". Springaren är den enda som får lov att hoppa över andra pjäser.

Bonden får bara gå en enda ruta rakt framför sig och går aldrig bakåt. Bonden lov att gå fram två rutor vid den allra första förflyttningen. Om bonden når sista rutan på schackbrädet får den förvandla sig till en annan pjäs i sin färg (förutom till kung). Spelaren får själv välja vilken.

UTSLAGNING

En pjäs tas ur spelet när en av motståndarnas pjäser ställer sig på dennes plats. Pjäserna angriper pjäserna i riktningen de förflyttar sig med undantag av bonden. Bonden angriper diagonalt och framåt.

Kungen är i schack när han hotas att bli slagen av en av motståndarens pjäser. Spelaren kan då säga "schack". (Man får inte lov att lämna sin kung i schacksituation).

Kungen är schackmatt

- om han inte kan förflytta sig utan att på nytt hamna i schack.
- om spelaren inte kan sätta någon av sina pjäser mellan sin kung och pjäsen som försätter den i schack.
- om spelaren inte kan "ta" pjäsen som försätter den i schack.

SPELETS SLUT

När en spelare försätter motståndarens kung i schackmatt, säger hen «schackmatt!» och vinner partiet. Ett parti schack kan även sluta oavgjort, Remi, om:

- en spelare är "patt": det vill säga kungen är inte i schack, men spelaren kan inte spela utan att försätta sin kung i schack,
- evig schack (schackmatt kan inte uppnås).
- samma position på schackbrädet upprepas tre gånger

- spelarna har inte tillräckligt med pjäser för att spela schackmatt
- 50 drag har utförts utan att någon pjäs har slagits ut eller flyttats.

TÄRNINGSSPEL

S

10 000

Från 8 år | 2 - 4 deltagare | 110 till 20 min



MATERIAL: 5 tärningar.

SPELETS MÅL: att bli den första som når 10000 poäng.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Det är ett "stoppspel" eller: så länge en spelare vinner poäng kan hen fortsätta att spela. Om spelaren bestämmer sig för att stoppa tar hen poäng och turen går vidare till nästa spelare. Om hen däremot bestämmer sig för att fortsätta spela tar hen risken att göra ett dåligt kast och förlora allt.

POÄNGRÄKNING

Vinnande tärningar

- En "1:a" är värd **100** poäng.
- En "2:a" är värd **50** poäng.

Vinnande kombinationer

- **Triss** (3 lika tärningar) är värda **100 gånger** värdet som tärningarna visar (exempel: en Triss i 2:or är värd: $100 \times 2 = 200$ poäng).
- En **Triss i 1:or** är värd **1000** poäng.
- **Fyrtal** (4 identiska tärningar) dubblar resultatet av triss (Exempel: ett fyrtal i 4:or är värt: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ poäng).
- **Femtal** (5 identiska tärningar) **dubblar resultatet av fyrtal** (Exempel: ett femtal i 4:or är värt: $800 \times 2 = 1600$ poäng).
- En **svit** (1, 2, 3, 4, 5 eller 2, 3, 4, 5, 6) är värt **1500** poäng.

OBS 1: för att kombinationen av en triss eller svit ska gällas måste den erhållas på samma tärningskast.

OBS 2: för att kombinationen av ett fyrtal eller femtal ska gällas måste den erhållas på samma tärningskast eller från en triss.

OBS 3: för att börja ta poäng måste man först ha uppnått 1000 poäng, därefter krävs inget minsta poängtal.

Den första spelaren slår med de 5 tärningarna. Hen räknar antalet poäng som hen får. Hen bestämmer sig sedan för om hen stoppar där eller chansar på att få mer poäng. Om hen bestämmer sig för att fortsätta att spela tar hen undan de tärningar som ger poäng. Spelaren kastar sedan de andra på nytt.

Om alla tärningarna ger poäng är det möjligt att kasta dem alla igen. Men se upp, om det nya kastet ger 0 poäng går alla poängen i denna omgång förlorade! Det är då nästa spelares tur att prova lyckan!

Exempel

1:a kastet: man får 6, 6, 6, 4, 3: man får då 600 poäng med triss i 6:or.

2:a kastet: man kastar om 4:an och 3:an och får: 6, 1: man får då $600 \times 2 = 1200$ poäng för fyrtal i 6:or + 100 poäng för 1:an, dvs. 1700 poäng.

3:e kastet: man slår med alla tärningarna och får: 3, 3, 4, 2, 6. Detta slag räknas inte, allt går förlorat.

SPELETS SLUT

Den första spelaren som får 10000 poäng vinner spelet.

Båten, kaptenen och besättningen

S

Från 7 år | 2 - 4 deltagare | 10 till 20 min



MATERIAL: 5 tärningar.

SPELETS MÅL: att bli den spelare som navigerat längst efter 10 rundor.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Den första spelaren slår med tärningarna och måste få en 6:a, som kommer att vara båten, sedan en 5:a, som kommer att vara kaptenen och slutligen en 4:a, som kommer att vara besättningen.

Om hen inte får någon 6:a måste hen spela om alla tärningarna. Hen får inte lov att spara varken en 5:a utan en 6:a eller en 4:a utan 5:a. Om hen får en 6:a men ingen 5:a kan hen inte behålla besättningen (4:an). Dessa tre tärningar måste erhållas vid samma tärningskast eller efter varandra men i ordning. Spelaren får lov att slå 3 gånger när det är hens tur.

Så snart hen har fått en 6:a, en 5:a och en 4:a får spelaren lov att navigera: de andra 2 tärningarna används sedan till att räkna sjömilens som färdats.

Exempel: Med ett resultat på 6, 5, 4, 3 och 2: spelaren kan gå fram $3 + 2 = 5$ sjömil. Hen markerar antalet sjömil som färdats och turen går vidare till nästa spelare. Om hen inte har lyckats få en 6:a, en 5:a och en 4:a får hen inga poäng alls.

SPELETS SLUT

Efter 10 rundor lägger man samman alla sjömil som varje spelare färdats. Den spelare som har flest poäng vinner spelet.

Utan 5:a, utan 2:a

S

Från 6 år | 2 - 4 deltagare | 10 till 20 min



MATERIAL: 4 tärningar.

SPELETS MÅL: att få flest poäng efter 10 spelrundor.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Den första spelaren slår med tärningarna och lägger ihop antalet poäng med undantag av 5:or och 2:or som läggs åt sidan. Sedan slår hen med resterande tärningar och fortsätter att lägga samman poängen ända tills alla tärningarna tagits ut.

Hen markerar antalet poäng och turen går vidare till nästa spelare.

SPELETS SLUT

Efter 10 rundor lägger man samman poängen för varje spelare. Den spelare som har flest poäng vinner spelet.

Tärningspoker

S

Från 8 år | 2 - 4 deltagare | 10 till 20 min



MATERIAL: 5 tärningar och 10 spelpjäser per spelare

SPELETS MÅL: att vinna flest antal pjäser

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Spelaren som börjar bestämmer den inledande pot-

ten (1 eller 2 spelpjäser) och kan sedan slå med tärningarna upp till 3 gånger för att få en bra kombination.

Efterföljande spelare får inte lov att slå tärningarna fler gånger än den första. Efter det första tärningskastet kan spelarna slå med en, några eller alla tärningarna. Den som får den bästa kombinationen vinner potten och blir den första att slå med tärningarna i nästa omgång.

SPELETS SLUT

Så snart en spelare har slut på pjäser vinner den som har flest.

VINNANDE KOMBINATIONER i stigande ordning

PAR	2 identiska tärningar
2PAR	2 gånger 2 identiska tärningar
TRISS	3 identiska tärningar
STEGE	en svit av 5 tärningar i ordning
KÅK	1 triss och ett par
FYRTAL	4 identiska tärningar
POKER	5 identiska tärningar

S

Yatzy

Från 8 år | 2 - 4 deltagare | 15 till 25 min



MATERIAL: 5 tärningar, poängblock.

SPELETS MÅL: markera maximalt antal poäng genom att göra bestämda kombinationer.

KOMBINATIONER	POÄNG
1	1 × antal erhållna 1:or
2	2 × antal erhållna 2:or
3	3 × antal erhållna 3:or
4	4 × antal erhållna 4:or
5	5 × antal erhållna 5:or
6	6 × antal erhållna 6:or
TOTAL 1	SUMMAN AV ERHÅLLET POÄNG OVAN
Bonus total 1 (Total ≥ 63 = 35)	35 poäng om total 1 är ≥ 63 poäng
Mini	totalsumma av tärningarna om < 20
Maxi	totalsumma av tärningarna om > 20
TOTAL 2	SUMMAN AV ERHÅLLET POÄNG OVAN
Triss = 3 identiska tärningar	25 poäng
Full = 3 identiska tärningar + 2 identiska tärningar	30 poäng
Liten svit 1-2-3-4 eller 2-3-4-5 eller 3-4-5-6	25 poäng
Fyrtal: 4 identiska tärningar	35 poäng
Stor svit 1-2-3-4-5 eller 2-3-4-5-6	40 poäng
Yatzy: 5 identiska tärningar	50 poäng
TOTAL 3	SUMMAN AV ERHÅLLET POÄNG OVAN
FINAL POÄNG	TOTAL SUMMA 1 + 2 + 3

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Spelarna spelar i tur och ordning och har rätt till 3 tärningskast för att göra en kombination.

Spelaren kan välja om hen vill slå om alla tärningarna eller behålla några av dem.

Efter det tredje kastet får spelaren poäng om hen lyckats få en av kombinationerna. Annars skriver han 0 i en av rutorna.

Kolumnen ↓ måste göras i ordningen 1 till Yatzy

Kolumnen ↑ måste göras i ordningen Yatzy till 1

Kolumnen ↕ kan göras i oordning.

OB: om man vill korta ner speltiden kan man välja att utesluta vissa kolumner.

SPELETS SLUT

Spelet slutar när alla rutorna är ifyllda. Vinnare är den som har högst poäng.

Black jack

S

Från 8 år | 2 - 4 deltagare | 10 till 20 min



MATERIAL: 3 tärningar och 5 spelmarker per spelare.

SPELETS MÅL: ta hem alla spelmarker

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Den 1:a spelaren slår med tärningarna och räknar samman summan som de tre tärningarna visar. Hen kan välja att stanna där: hen får då markerat antal poäng och turen går vidare till nästa spelare. Annars kan hen välja att fortsätta och slår om 1, 2 eller 3 tärningar. Hen lägger sedan samman den nya summan med den föregående och så vidare ända tills hen bestämmer sig för att sluta.

Spelet går ut på att nå poängtalet **21** eller att vara när-

mast utan att passera det.

Om totalsumman går över **21** efter att ha slagit en tärning måste spelaren betala en spelmarker till prispotten. Den som vinner omgången, genom att få **21** eller vara den som ligger närmast **21**, vinner potten och alla spelare betalar en spelmarker till vinnaren (även de som redan har betalat en till prispotten för att ha gått över **21**, denna spelare förlorar då 2 spelmarker totalt).

SPELETS SLUT

Vinnare blir den som samlat ihop flest spelmarker.

421

S

Från 8 år | 2 - 4 deltagare | 15 till 20 min



MATERIAL: 3 tärningar och 21 spelpjäser.

SPELETS MÅL: att inte ha några spelmarker kvar i slutet av spelet.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Spelet spelas i 2 delar som kallas "lastning" och "avlastning". Under 1:a omgången "lastas" de förlorande spelarna med spelmarkerna som finns i mitten. Under denna första spelfasen slår spelarna bara med tärningen en gång. Under 2:a omgången "avlastar" man spelarna på spelmarker. Den första spelaren börjar och slår med de 3 tärningarna. Om hen är nöjd med sitt resultat ger hen tärningarna vidare till sin granne. Annars kan hen spela om tre, två eller en tärning(ar) (och spara de andra). Hen kan

sen spela om en tredje gång innan hen ger tärningarna vidare till sin granne.

Efterkommande spelare slår exakt samma antal gånger som den 1:a spelaren även om de får en bra kombination efter första kastet.

Den som har den bästa kombinationen när alla har spelat vinner omgången.

Den spelare som får den sämsta kombinationen under lastningen får spelmarker från prispotten enligt tabellen nedan. Lastningen avslutas när det inte längre finns några

spelmarker kvar i potten.

Den spelare som får den bästa kombinationen under avlastningen kan göra sig av med de spelmarker hen fick under lastningen. Avlastningen slutar så fort en spelare inte har några spelmarker kvar.

VINNANDE KOMBINATIONER

- **Om en spelare får 421** > så får den som hade den sämsta kombinationen 10 spelmarker.
- **Om en spelare får 111** > så får den som hade den sämsta kombinationen 7 spelmarker.
- **Om en spelare får 116 eller 666** > så får den som hade den sämsta kombinationen 6 spelmarker.
- **Om en spelare får 115 eller 555** > så får den som hade den sämsta kombinationen 5 spelmarker.
- **Om en spelare får 114 eller 444** > så får den som hade den sämsta kombinationen 4 spelmarker.
- **Om en spelare får 113 eller 333** > så får den som hade den sämsta kombinationen 3 spelmarker.

- **Om en spelare får 112 eller 222** > så får den som hade den sämsta kombinationen 2 spelmarker.
- **Om en spelare får en svit på 123 eller 234 ...** > så får den som hade den sämsta kombinationen 2 spelmarker.
- **Om en spelare får en svit på 665 och 664 i ordning** > så får den som hade den sämsta kombinationen 1 spelmark.

Den som får **221**, den minsta kombinationen som man även kallar för en "nenette", får 2 spelmarker.

För avlastningen använder man samma skala, men det är den som gör **421** som "lastar av" 10 spelpjäser genom att ge dem till den som har den sämsta kombinationen o.s.v.

SPELETS SLUT

Spelomgången slutar när en av spelarna har fått alla spelpjäserna. Den 1:a spelaren som inte har fler spelpjäser kvar vinner.



KORTSPEL

Man spelar medurs.

Givaren distribuerar korten och börjar alltid med sin vänstra granne.

Den första spelaren är den som är befinner sig till vänster om givaren.

Man distribuerar korten ett och ett till varje spelare.

S**Kemps**

Från 7 år | 4 spelare | 15 min



MATERIAL: kortlek med 52 kort, utan joker.

SPELETS MÅL: att vara laget som vinner flest poäng.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Spelarna delar upp sig i 2 lag med 2 spelare. Varje lag drar sig undan för att välja en hemlig signal (t.ex. blinka med ett öga, klia sig på kinden ...). Givaren delar ut 4 kort till varje spelare. Resterande kort utgör korthögen. Varje spelare tittar på sina kort utan att visa dem. Sedan tar givaren 4 kort i korthögen som hen lägger på rad, med framsidan upp, i mitten av bordet. Målet är att så snart

som möjligt få 4 kort av samma valör.

Alla spelare spelar på samma gång och kan ta ett kort från bordet och byta ut det mot ett kort i sin korthög.

När alla byten är gjorda kontrollerar givaren om det på nytt finns 4 kort i mitten. Om ingen vill ha dem samlar hen ihop dem och lägger dem åt sidan med framsidan nedåt. Sedan lägger hen 4 nya kort i mitten av bordet och bytena kan börja på nytt och så vidare.

När en spelare har lyckats få fyrtal måste hen göra den hemliga signalen till sin partner utan att de andra märker någonting. Hens partner måste skrika "kemps!" så snart hen ser signalen.

Om båda partners har fyrtal samtidigt måste båda två göra signalen och samtidigt skrika "dubbel kemps!".

Om en spelare tror sig ha kommit på det andra lagets signal kan hen säga "Stoppa kemps!" Hen måste då beskriva signalen. Om beskrivningen är korrekt slutar omgången och motståndarlaget måste välja en ny signal. Om beskrivningen inte är korrekt kan omgången fortsätta.

SPELETS SLUT

Spelarna bestämmer i början av spelet vilket poängtal man måste få ihop för att vinna omgången. Det första laget som når upp till detta poängtal vinner omgången.

POÄNGRÄKNING PER LAG

1 KEMPS	1 poäng
1 DUBBEL KEMPS	4 poäng
1 STOPPA KEMPS	4 poäng
1 MISSLYCKAD STOPPA KEMPS	- 2 poäng (beskrivningen av signalen stämmer inte)

SKÄGGET

S

Från 7 år | 4 spelare | 30 min



MATERIAL: kortlek med 52 kort, utan joker.

SPELETS MÅL: att ha så få poäng som möjligt på slutet

SÅ HÄR SPELAS SPELET

En omgång är uppdelad i 4 delar. Varje del innehåller 6 kontrakt.

BESKRIVNING AV KONTRAKTEN

1. **"Stick"**: samlar på sig så få stick som möjligt.
2. **"Damer"**: undvik att plocka upp damer i sticken.
3. **"Hjärtan"**: undvik att plocka upp hjärtan i sticken.
4. **"Skägget"**: undvik att få hjärter kung i sticken.
5. **Det "Sista sticket"**: undvik att få det sista sticket.
6. **«Salcade»** inkluderar alla ovanstående kontrakt: undvik att plocka upp sticken, damer, hjärtan, skägget, det sista sticket.

Förbered en poänglista där man skriver in namnet på spelarna i kolumner och namnet på kontrakten på linjerna. Den yngste spelaren börjar. Hen är givare under hela första omgången. Det är hen som börjar alla omgångarna i rundan och som väljer i vilken ordning de 6 olika kontrakten ska spelas. När den första rundan tar slut blir det nästa spelares tur att vara givare och så vidare. Givaren distribuerar alla korten mellan spelarna. Berorande på vilka kort hen har väljer han vilket kontrakt hen vill spela, säger det till de andra och lägger sitt första kort. De 3 andra spelarna spelar i tur och ordning i medurs riktning.

Kortens värde är i logisk ordning: **ess, kung, dam, knekt, 10 9 8 7 6 5 4 3 2.**

Spelaren som lägger det starkaste kortet i efterfrågad färg tar hem sticken.

Spelarna måste spela efter den efterfrågade färgen (det första spelade kortet). Om en spelare inte har den efterfrågade färgen, måste han "göra sig av med" ett kort som hen anser vara belastande. Detta kort deltar inte i utdelningen av sticken.

Spelaren som får sticken startar spelet på nytt och lägger ett nytt kort ...

När alla kort har spelats kan var och en räkna samman sina poäng efter det aktuella kontraktet.

SPELETS SLUT

Den spelare som har flest poäng efter de 4 omgångarna vinner.

POÄNGRÄKNING efter kontrakt

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 1. "STICK" | 2 poäng per stick. |
| 2. "DAMER" | 6 poäng per dam. |
| 3. "HJÄRTAN" | 2 poäng per hjärta. |
| 4. "SKÄGGET" | 20 Poäng. |
| 5. "SISTA STICKET" | 20 Poäng. |
| 6. "SALLADEN" | totalsumman av poängen ovan. |

S

Bonde och president

Från 8 år | 4 spelare | 25 min



MATERIAL: kortlek med 54 kort, med joker.

SPELETS MÅL: att bli president.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Dela ut alla korten (inklusive jokerkorten) mellan spelarna.

Kortens ordning: joker, 2, ess, kung, dam, knekt, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Den första spelaren lägger ett eller flera kort av samma valör på bordet. Nästa spelare måste lägga samma antal kort med en högre valör och så vidare.

Exempelvis: den 1:a spelaren lägger ett par i 5:or, nästa spelare måste lägga ett par med högre valör än 5.

Om en spelare inte kan eller vill spela låter hen turen gå vidare. Den sista spelaren som har placerat ett kort (eller flera kort) som andra spelare inte vill eller kan inte slå, tar

hem sticket och börjar om spelet på nytt som tidigare. Den 1:a spelaren som inte har fler kort utses till "president". Den 2:a spelaren blir "vicepresident", den 3:e "vice-bonde" och den sista "bonde".

Vid nästa omgångar är det bonden som distribuerar korten.

Sedan måste bonden ge sina 2 bästa kort till presidenten. presidenten ger hen sina 2 sämsta kort i gengäld.

Vice-bonden måste ge sitt bästa kort till vicepresidenten. Vicepresidenten ger hen sitt sämsta kort i gengäld.

OBS 1: det är alltid bonden som börjar nästa omgång.

OBS 2: rollerna byts i slutet av varje omgång beroende på i vilken ordning man hamnar.

S

Egyptiska kriget

Från 8 år | 2 - 6 deltagare | 15 min



MATERIAL: kortlek med 52 kort, utan joker.

SPELETS MÅL: samla ihop alla korten.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Dela ut alla korten mellan spelarna. Varje spelare lägger sina kort i en bunt med framsidan nedåt, framför sig. Den 1:a spelaren vänder det första kortet i sitt paket och placerar det i mitten. Sedan vänder de andra spelarna i tur och ordning på sitt första kort och täcker över föregående spelares kort.

Om en spelare vänder upp ett klätt kort måste nästa spelare göra ett kontrakt genom att därefter vända upp ett eller flera kort i sitt paket beroende på vilket kort det är: 1 kort om det är en knekt, 2 om det är en dam, 3 om det är en kung. Om hen inte vänder upp något klätt kort när hen gör sitt kontrakt blir det den spelare som vände

upp det klädda kortet som tar hem sticket.

Om hen vänder på ett klätt kort stannar hens kontrakt och det blir nästa spelares tur att göra ett kontrakt beroende på det nya kortet och så vidare ända tills en spelare gör ett kontrakt utan att vända på något klätt kort. I så fall är det den som lägger det sista klädda kortet som tar hem sticket.

När två kort med samma valör vänds efter varandra, antingen av samma spelare, eller av två olika spelare, måste alla spelare slå på paketet i mitten så snabbt som möjligt. Den snabbaste tar hem alla korten.

SPELETS SLUT

Spelaren som tar hem alla korten vinner omgången.

Crazy eights

S

Från 7 år | 2-5 spelare | 10 min



MATERIAL: kortlek med 54 kort, med joker.

SPELETS MÅL: att snabbast bli av med de kort man har på handen

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Dela ut 8 kort till varje spelare. Resterande kort som placeras i mitten med framsidan nedåt, utgör korthögen. Det 1:a kortet i korthögen vänds och placeras vid sidan om den. Den 1:a spelaren måste spela enligt det vända kortet. Hen kan spela:

- antingen ett eller flera kort av samma valör.
- eller ett kort av samma färg.
- eller en 8, oavsett färg.

Följande kort har en specialfunktion:

- med en **8:a** kan man ändra färg när som helst. Spelaren säger vilken färg hen frågar efter.
- En **joker** och en **2:a** gör att nästa spelare måste ta 2 kort.
- Ett **ess** ändrar spelriktningen.
- En **knekt** gör att nästa spelare missar sin tur.
- Efter en **7:a** måste man spela om.

När en spelare inte kan placera ett kort måste hen ta ett från korthögen. Om hen fortfarande inte kan spela

låter hen turen gå vidare. Den spelare som bara har ett kort kvar på handen måste omedelbart skrika "kort". Om hen glömmar bort det och en annan spelare ser det måste hen ta ett kort från varje spelare och spelet fortsätter igen.

När korten i korthögen är slut sparar man det sist utplagda kortet och blandar de andra korten som blir den nya korthögen.

Så snart en spelare har slut på kort är spelet över; de andra spelarna räknar de poäng som de har kvar på handen.

POÄNGRÄKNING

Spelaren som lagt alla sina kort får -10 poäng. De andra räknar värdet på korten som de har på handen: ess = 40 poäng, knekt, dam och kung = 10 poäng och de andra de poäng som de visar.

SPELETS SLUT

Den spelare som efter 5 omgångar har minst antal poäng vinner.

Plump

S

Från 8 år | 3-6 spelare | 15 min



MATERIAL: kortlek med 52 kort, utan joker.

SPELETS MÅL: att lyckas ta det antal stick man förutspått från början.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Vid 3 spelare tar man bort en "2:a", vid 5 spelare tar man bort två "2:or" och vid 6 spelare tar man bort fyra "2:or". Förbered ett spelprotokoll där man skriver in namnet på spelarna i kolumner och antalet omgångar på linjerna för att skriva ner förutsägelser och poäng.

Kortordningen är den logiska; ess, kung, dam, knekt, 10 ... 2

I första omgången ger givaren ett enda kort till varje spelare.

Resterande kort utgör korthögen. Hen vänder sedan det första kortet i korthögen. Detta kort betecknar färgen på trumfen. Vid varje ny runda ökar antalet kort med ett.

När alla korten har delats ut gör man tvärtom: vid varje ny runda minskar man antalet kort med ett.

Varje spelare tittar på sitt eller sina kort. Den första spe-

laren förutsäger sedan det antal stick som hen kommer att ta beroende på trumffärgen. De andra spelarna gör sedan likadant när det blir deras tur.

OBS: den sista spelaren måste säga ett antal stick som tillsammans med de andra förutsägelseorna blir lägre eller högre (men inte lika med) antalet kort som delats ut till varje spelare.

Den första spelaren spelar ut ett kort. Följande spelare måste spela samma färg. Om de inte kan det spelar de istället ut trumffärgen. Om de fortfarande inte kan lägga ett kort så gör de sig av med ett valfritt kort.

Den som lägger det starkaste trumfkortet vinner sticket.

Om det inte finns något trumfkort vinner den spelare som lägger det starkaste kortet i efterfrågad färg sticken. Den som vinner sticken startar om spelet på nytt.

POÄNGRÄKNING

De spelare som har tagit hem det förutsedda antalet stick vinner 5 poäng per stick plus 5 bonuspoäng. De spelare som inte har lyckats ta hem det förutsedda antalet stick förlorar 5 poäng per avklarat stick.

SPELETS SLUT

Den spelare som har flest poäng när omgången är över vinner.

S

Whisti

Från 7 år | 4 spelare | 15 min



MATERIAL: kortlek med 52 kort, utan joker.

SPELETS MÅL: att få så många stick som möjligt.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Givaren delar ut 13 kort till varje spelare. Hen vänder det sista kortet som han tar och visar upp för alla spelarna och tar den sedan till sina egna kort. Detta kort blir trumfen.

Kortordningen är den logiska: ess, kung, dam, knekt, 10 ... 2

Den första spelaren lägger ett valfritt kort med framsidan upp i mitten av bordet. De andra spelarna lägger i tur och ordning upp sina kort i den efterfrågade färgen. Spelaren som lägger det starkaste kortet i efterfrågad

färg tar hem sticket.

De som inte har färgen spelar istället ett trumfkort. Man säger då att sticket är stoppat. Den som lägger det starkaste trumfkortet vinner sticket. Slutligen, om en spelare varken har något kort i den efterfrågade färgen eller något trumfkort, lägger hen istället ett kort som hen vill bli av med.

POÄNGRÄKNING

Varje stick är värt 1 poäng.

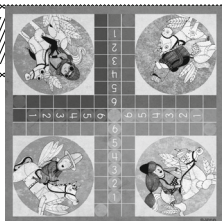
SPELETS SLUT

Vinnare är den spelare som når 20 poäng.



RUS

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

**Лудо****RUS**

С 6 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: игровое поле, по 4 фишки на игрока
(у каждого свой цвет), 1 кубик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым привести в центр поля свои 4 фишки.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит свои 4 фишки на «базу» своего цвета (сектор с рисунком животного). Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший участник начинает игру и бросает кубик.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

Чтобы вывести фишку с «базы» и поставить ее на клетку «старт», игрок должен выбросить шестерку на кубике. Затем он бросает кубик еще раз и перемещает фишку на количество клеток, равное числу, выпавшему на кубике. Если игрок вывел несколько фишек, он может сделать ход любой фишкой.

Выбросив шестерку, игрок получает право повторного хода и бросает кубик еще раз.

Если на игровой дорожке находится несколько фишек, одна фишка может догнать другую. Фишки не могут обгонять друг друга. Если на пути одной фишки оказалась другая фишка, она не может ее обогнать и должна встать на клетку позади нее.

Но если выпавшее число позволяет игроку встать на клетку, уже занятую другой фишкой, он «выбивает»

ее с трассы: его фишка встает на эту клетку, а выбитая фишка возвращается на «базу» своего цвета.

ВОСХОЖДЕНИЕ НА НЕБЕСА

Пройдя полный круг, фишки встают на последнюю клетку дорожки — у подножия лестницы, ведущей в небо.

Примечание. Ход должен закончиться точно на этой клетке. Если выпавшее число превышает количество клеток, оставшихся до лестницы, игрок не перемещает фишку.

Клетки лестницы пронумерованы от 1 до 6. Чтобы перейти на клетку 1, нужно выбросить единицу на кубике. Чтобы перейти на клетку 2, нужно выбросить двойку и т. д. до клетки 6. Наконец, чтобы фишка, пришедшая на клетку 6, попала в центр и вышла с поля, игрок должен вновь выбросить шестерку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым вывел свои 4 фишки с поля.

С 6 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: игровое поле, по 1 фишке на игрока
(у каждого свой цвет), 2 кубика.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 63.



ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок. Ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает оба кубика и перемещает фишку на количество клеток, равное сумме чисел, выпавших на кубиках. Если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он отправляет ее на клетку, с которой пришел.

В начале партии, если игрок выбросил на кубике 3 и 6 (9 в сумме), он сразу перемещается на клетку 26. Выбросив 4 и 5 (9 в сумме), он сразу перемещается на клетку 53.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

- Клетки «гусёк» (9, 18, 27, 36, 45 и 54) позволяют игроку во второй раз переместиться на количество клеток, выпавшее при последнем броске кубиков.
- «Мост» (клетка 6) позволяет переместиться до

второго моста (до клетки 12).

- «Отель» (клетка 19): игрок пропускает ход.
- «Колодец» (клетка 31) и «Тюрьма» (клетка 52): игрок остается на клетке до тех пор, пока на нее не упадет другой игрок. Освободившись, игрок возвращается на клетку, с которой пришел другой игрок. Вариант: игрок пропускает 2 хода.
- «Лабиринт» (клетка 42): возврат на клетку 30.
- «Череп» (клетка 58): возврат на клетку 1.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым дошел до клетки 63.

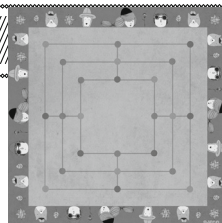
Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 63. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

С 6 лет | 2 игрока | 10–15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: игровое поле, по 9 фишек на игрока
(у каждого свой цвет).

ЦЕЛЬ ИГРЫ: захватить как можно больше фишек соперника.



ЭТАП 1: ВЫСТАВЛЕНИЕ ФИШЕК

На первом этапе игроки выставляют свои 9 фишек на точки пересечения линий на поле.

Если игрок выстроил в ряд 3 фишки (по диагонали, горизонтали или вертикали), он может снять с поля любую фишку соперника, если та еще не входит в состав ряда. Снятая фишка окончательно выходит из игры.

Примечание. На первом этапе игроки не могут перемещать фишки.

ЭТАП 2: ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

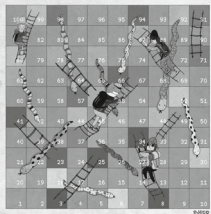
Когда каждый игрок выставил все свои фишки, начинается этап перемещений.

Игроки по очереди перемещают одну из своих фишек. Фишки можно перемещать только по прямой линии. Перепрыгивать через другие фишки нельзя. Выстроив 3 свои фишки в ряд, игрок убирает одну из фишек соперника, соблюдая указанное выше условие.

Когда у игрока остается только 3 фишки, он может перемещать их на любые свободные точки.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда у одного из игроков остается только 2 фишки, — его соперник объявляется победителем.



Змеи и лестницы

RUS

С 6 лет | 22–4 игрока | 210–15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 1 игровое поле, по 1 фишке на игрока, 1 кубик.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 100.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит свою фишку рядом с игровым полем перед клеткой 1. Первый игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на выпавшее количество клеток.

Клетки «лестница». Если игрок остановился на клетке, где начинается лестница, он поднимается на клетку, где эта лестница заканчивается.

Клетки «змея». Если игрок остановился на клетке с

хвостом змеи, он спускается на клетку, где находится голова змеи.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым дошел до клетки 100.

Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 100. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

Шашки

RUS

С 6 лет | 2 игрока | 15–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: шашечная доска, по 20 шашек на игрока (у каждого свой цвет).
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым захватить (сбить) все шашки противника.

ХОД ПАРТИИ

Игроки определяют по жребию, кто будет играть белыми шашками. Каждый игрок расставляет свои шашки на черные клетки первых четырех рядов со своей стороны доски. Игру начинают белые шашки. Игроки ходят по очереди.

Перемещение шашек

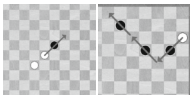
1. Простые шашки ходят на одну клетку вперед по диагонали. Если простая шашка дошла до последнего ряда, она становится дамкой. (Сверху на дамку ставится другая шашка, вышедшая из игры.)
2. Дамка ходит на одну или несколько клеток по диагонали в любом направлении.

Бой

Бой (захват) шашек противника обязателен, иначе противник может захватить данную шашку в наказание (фукнуть). Захваченная шашка выходит из игры.

Бой простой шашкой

Простая шашка может бить вперед или назад, перепрыгивая через шашку противника, при условии, что клетка за шашкой противника свободна.



Если после захвата шашка может сбить и другие шашки противника, она продолжает захват шашек по тому же принципу. Затем ход переходит к противнику.

Бой дамкой

Дамка может бить вперед или назад, перепрыгивая через шашку противника (стоящую рядом или на расстоянии), при условии, что за шашкой противника свободна как минимум одна клетка.

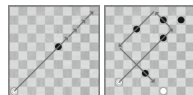
После захвата дамка может продолжить движение по другой диагонали, если есть возможность захватить и другие шашки. Затем ход переходит к противнику.

Внимание! При захвате следует выбирать вариант с максимальным количеством шашек. (Дамка считается за одну шашку.)

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, который захватил (сбил) все шашки противника или «запер» их, чтобы противник больше не мог сделать ни одного хода.

Партия заканчивается вничью, если игрок, получив ход, в третий раз повторяет один и тот же маневр, или если после 20 последовательных ходов ни один из игроков не одержал победу.



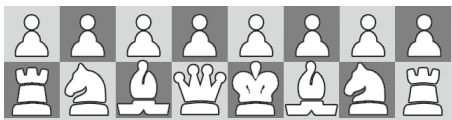


ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: шахматная доска, по 16 фигур на игрока (у каждого свой цвет).

ЦЕЛЬ ИГРЫ: «пленить» короля соперника — поставить ему шах и мат.

ХОД ПАРТИИ

Игроки определяют по жребью, кто будет играть белыми фигурами. Шахматную доску расположите таким образом, чтобы перед каждым игроком справа внизу находилось светлая клетка. Каждый игрок расставляет свои фигуры на доске.



Ферзь всегда ставится на клетку своего цвета, то есть ферзи стоят на шахматной доске напротив друг друга.

Игру начинают белые фигуры. Пропускать ход запрещено. Игроки по очереди делают ход одной из своих фигур.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИГУР

Фигура не может перепрыгивать через другую фигуру (этот запрет не касается коня).

Король — главная фигура в игре. Он ходит на одну клетку во всех направлениях, а также может выполнять рокировку.

Рокировка позволяет игроку в один ход сменить положение короля и ладьи, если:



- Ни король, ни эта ладья не выполняли ходов с начала игры.

- Между ними нет других фигур.
- Король не находится под шахом.

Ферзь ходит на любое количество клеток во всех направлениях. Это самая сильная шахматная фигура.

Ладья ходит на любое количество клеток по вертикали или горизонтали.

Слон ходит на любое количество клеток по диагонали.

Конь перемещается на 3 клетки: на 1 или 2 клетки по горизонтали (или вертикали) и на оставшееся количество клеток перпендикулярно этому направлению. Иначе говоря, конь ходит буквой «Г». Конь — единственная фигура, которая может «перепрыгивать» через другие фигуры.

Пешка ходит на одну клетку вперед. Ходить назад пешка не может. Делая первый ход в партии, пешка может переместиться на 2 клетки вперед. Если пешка дошла до последней горизонтали доски, она может превратиться в любую другую фигуру того же цвета (кроме короля) на выбор игрока.

БОЙ

Бой (взятие) фигур: фигура снимается с доски, если на ее клетку встала фигура соперника. За исключением пешки, фигуры осуществляют взятие по направлению хода. Пешка при взятии может перемещаться по диагонали или вперед.

Король находится под шахом, если в следующем ходу его может взять фигура соперника. При этом соперник объявляет шах. (Оставлять своего короля под шахом запрещено.)

Король получает шах и мат в следующих случаях:

- Если у короля нет хода, позволяющего выйти из под шаха.
- Если игрок не может поставить одну из своих фигур между своим королем и фигурой, которая ему угрожает.
- Если игрок не может взять фигуру, которая угрожает его королю.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Если игрок сделал шах и мат королю соперника, он побеждает в партии.

- Но шахматная партия может закончиться вничью. Это происходит в следующих случаях:
- Пат: король игрока не находится под шахом, но тот не может сделать ход, после которого его король не окажется под шахом.
 - Вечный шах.

- Троекратное повторение одной и той же позиции.
- У игроков не осталось достаточного количества фигур, чтобы сделать шах и мат.
- Каждый игрок сделал по 50 ходов подряд без взятия и без хода пешкой.



ИГРЫ В КОСТИ

10 000

RUS

С 8 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 5 игральные кости.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым набрать 10 000 очков

ХОД ПАРТИИ

Игра идет по принципу «стоп или еще»: пока игрок зарабатывает очки, он может продолжать ход. Для первой записи результата нужно набрать не менее 750 очков. Затем минимального количества очков не предусмотрено. Если игрок решил остановиться, он записывает полученное количество очков и ход переходит к следующему игроку. Но если игрок решил продолжать, он рискует потерять всё в случае неудачного броска.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Выигрышные числа

- Число **1** приносит **100** очков.
- Число **5** приносит **50** очков.

Выигрышные комбинации

- **Сэт** (3 одинаковых числа) **дает в 100 раз больше очков**, чем выпало на кубике (например, 3 двойки дают $100 \times 2 = 200$ очков).
- Сэт на единицах дает 1000 очков.
- Каре (4 одинаковых числа) дает в 2 раза больше очков, чем сэт (например, 4 четверки дают $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ очков).
- Покер (5 одинаковых чисел) дает в 2 раза больше очков, чем каре (например, 5 четверок дают $800 \times 2 = 1600$ очков).
- Стрит (1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6) дает 1500 очков.

Примечание 1. Комбинацию «сэт» или «стрит» нужно выбросить за один бросок.

Примечание 2. «Каре» или «покер» нужно выбро-

сить либо за один бросок, либо после получения комбинации «сэт».

ПРИМЕЧАНИЕ 3. ДЛЯ ПЕРВОЙ ЗАПИСИ РЕЗУЛЬТАТА НУЖНО НАБРАТЬ НЕ МЕНЕЕ 1000 ОЧКОВ. ЗАТЕМ МИНИМАЛЬНОГО КОЛИЧЕСТВА ОЧКОВ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО.

Первый игрок бросает 5 костей. Он подсчитывает выпавшее количество очков. Затем он либо записывает свой результат, либо бросает кости еще раз, надеясь набрать больше очков. Если игрок продолжает ход, то он откладывает в сторону кости, принесшие очки. Остальные кости он бросает вновь. Если все кости принесли очки, то их можно бросить все вместе еще раз. Но будьте осторожны! Если новый бросок принесет 0 очков, вы потеряете все очки, набранные за этот ход!

Затем ход переходит к следующему игроку.

Пример

При 1-м броске выпало 6, 6, 6, 4, 3: «сэт» на шестерках дает 600 очков.

При 2-м броске костей с числами 3 и 4 выпало 6 и 1: «каре» на шестерках дает $600 \times 2 = 1200$ очков, единица дает 100 очков, итого 1300 очков.

При 3-м броске всех костей выпало 3, 3, 4, 2, 6. Этот бросок принес 0 очков, то есть все очки хода потеряны.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партию выигрывает тот, кто первым набрал 10 000 очков.

RUS

Корабль, капитан и экипаж

С 7 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут

**ПРИНАДЛЕЖНОСТИ:** 5 игральных костей.**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** уплыть дальше всех за 10 раундов.

ХОД ПАРТИИ

Первый игрок бросает кости. Ему нужно выбросить число 6, чтобы получить корабль, затем 5, чтобы получить капитана, и 4, чтобы получить экипаж.

Если игрок не получил корабль, он заново бросает все кости. Он не может оставить себе капитана без корабля или экипаж без капитана. Если у него есть корабль, но еще нет капитана, то он не сможет оставить экипаж. Эти три числа нужно получить за один или несколько бросков, но обязательно в порядке убывания.

За один ход игрок может бросить кости три раза.

Получив числа 6, 5 и 4, он может отправляться в пла-

вание: две оставшиеся кости укажут пройденные мили.

Например, если выпали числа 6, 5, 4, 3 и 2, игрок проплыл $3 + 2 = 5$ миль.

Он записывает пройденные мили, и ход переходит к следующему игроку. Если ему не удалось выбросить 6, 5 и 4, он ничего не записывает.

КОНЕЦ ПАРТИИ

После 10 раундов пройденные мили каждого игрока суммируются. В партии побеждает игрок, уплывший дальше всех.

RUS

Без 5, без 2

С 6 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут

**ПРИНАДЛЕЖНОСТИ:** 4 игральные кости.**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** набрать больше всех очков за 10 раундов игры.

ХОД ПАРТИИ

Первый игрок бросает кости и подсчитывает полученные очки за исключением чисел 5 и 2 — кости с этими числами следует отложить в сторону. Затем он еще раз бросает оставшиеся кости и добавляет выпавшие очки, пока не будут отложены все кости.

Он записывает набранную сумму очков, и ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

После 10 раундов очки каждого игрока суммируются. В партии побеждает игрок, набравший больше всех очков.

RUS

Покер на костях

С 8 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут

**ПРИНАДЛЕЖНОСТИ:** 5 игральные кости, по 10 фишек на игрока.**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** заработать больше всех фишек.

ХОД ПАРТИИ

Игрок, начинающий раунд, решает, сколько со-

ставит начальная ставка (1 или 2 фишки). Затем он может бросить кости до трех раз, чтобы получить

хорошую комбинацию. Следующие игроки смогут бросить кости максимум столько же раз, что и первый игрок. При повторном броске игроки могут бросать один, несколько или все кубики.

Игрок, получивший самую лучшую комбинацию, забирает себе ст вку и выполняет первый ход в следующем раунде.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда у одного из игроков не останется фишек. Выигрывает тот, кто набрал больше всех фишек.

ВОЗМОЖНЫЕ КОМБИНАЦИИ

в порядке возрастания

ПАРА	2 одинаковых числа
2 ПАРЫ	2 раза по 2 одинаковых числа
СЭТ	3 одинаковых числа
СТРИТ	последовательность из 5 чисел
ФУЛ ХАУС	1 сэт и 1 пара
КАРЕ	4 одинаковых числа
ПОКЕР	5 одинаковых чисел

Яхта

RUS

С 8 лет | 2–4 игрока | 15–25 минут

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 5 игральных костей, блокнот для записи результатов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать максимальное количество очков, выбрасывая нужные комбинации.

КОМБИНАЦИИ	ОЧКИ
1	1 × количество выпавших чисел 1
2	2 × количество выпавших чисел 2
3	3 × количество выпавших чисел 3
4	4 × количество выпавших чисел 4
5	5 × количество выпавших чисел 5
6	6 × количество выпавших чисел 6
ИТОГ 1	СУММА ОЧКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ВЫШЕ
Бонус для итога 1 (35, если итог ≥ 63)	35 очков, если итог 1 ≥ 63 очкам
Мини	сумма выпавших чисел, если она < 20
Макси	сумма выпавших чисел, если она > 20
ИТОГ 2	СУММА ОЧКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ВЫШЕ
Сэт: 3 одинаковых числа	25 очков
Фул хаус: 3 одинаковых числа и 2 одинаковых числа	30 очков
Младший стрит: 1-2-3-4 или 2-3-4-5 или 3-4-5-6	25 очков
Каре: 4 одинаковых числа	35 очков
Старший стрит: 1-2-3-4-5 или 2-3-4-5-6	40 очков
Яхта: 5 одинаковых чисел	50 очков
ИТОГ 3	СУММА ОЧКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ВЫШЕ
ИТОГОВЫЙ СЧЕТ	СУММА ИТОГОВ 1 + 2 + 3

ХОД ПАРТИИ

Игроки ходят по очереди, бросая кости до трех раз, чтобы получить комбинацию.

При каждом повторном броске игрок выбирает, какие кости оставить, а какие перебросить.

После третьего броска, если получилась одна из нужных комбинаций, игрок записывает себе соответствующее количество очков. В противном случае он ставит 0 в одной из клеток таблицы.

Столбец ↓ следует выполнить в порядке от 1 до «Яхты.»

Столбец ↑ следует выполнить в порядке от «Яхты» до 1.

Столбец ↓ можно выполнить, не соблюдая порядок.

Примечание Чтобы сократить продолжительность партии, можно исключить некоторые столбцы.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда все клетки таблицы заполнены. Побеждает игрок, набравший больше всех очков.

RUS

Блек-джек

С 8 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 3 игральные кости, по 5 фишек на игрока.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: собрать все фишки.

ХОД ПАРТИИ

Первый игрок бросает кости и складывает три выпавших числа. Если он решил на этом остановиться, он записывает полученное количество очков и ход переходит к следующему игроку. Либо он бросает повторно 1, 2 или 3 кости. В этом случае он добавляет выпавшие числа к результату прошлого броска. И так далее, пока он не решит остановиться.

Игрок должен набрать 21 очко или максимально приблизиться к этому числу, не превысив его.

Если после очередного броска общий счет игрока превысил 21, он должен положить одну фишку в кассу.

Победитель раунда, набравший 21 очко или больше всех приблизившийся к этому числу, забирает кассу, и все игроки дают ему по одной фишке (включая тех, кто положил фишку в кассу за превышение 21 очка: то есть эти игроки теряют по 2 фишки).

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, собравший все фишки.

RUS

421

С 8 лет | 2–4 игрока | 15–20 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: 3 игральные кости, 21 фишка.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: сбросить все фишки к концу партии.

ХОД ПАРТИИ

Партия проходит в 2 раунда: «загрузка» и «разгрузка». В первом раунде игроков «загружают» фишками, которые лежат в центре (в банке). В первом раунде игроки бросают кубик только один раз за ход.

Во втором раунде игроков «разгружают» от полученных фишек. Первый игрок бросает 3 кости. Если результат его устраивает, он передает кости соседу. Либо он может повторно бросить 3, 2 или 1 кость (отложив другие). Он также имеет право на третий бро-

сок, а затем он должен передать кости соседу.

Следующие игроки должны бросить кости столько же раз, сколько бросил первый игрок, даже если хорошая комбинация выпадет уже при первом броске. Когда все игроки сходили, побеждает тот, у кого выпала самая лучшая комбинация.

В раунде «загрузка» игрок, выбросивший самую худшую комбинацию, получает фишки из банка в порядке, указанном ниже. Раунд «загрузка» заканчивается, когда в банке не остается фишек.

В раунде «разгрузка» игрок, выбросивший самую лучшую комбинацию, избавляется от фишек, полученных в раунде «загрузка». Раунд «разгрузка» заканчивается, когда у одного из игроков не остается фишек.

Выигрышные комбинации

- Если игрок выбросил **421**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 10 фишек.
- Если игрок выбросил **111**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 7 фишек.
- Если игрок выбросил **116** или **666**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 6 фишек.
- Если игрок выбросил **115** или **555**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 5 фишек.
- Если игрок выбросил **114** или **444**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 4 фишки.
- Если игрок выбросил **113** или **333**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 3 фишки.
- Если игрок выбросил **112** или **222**, то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 2 фишки.
- Если игрок выбросил серию **123**, **234** и т. д., то тот,

кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 2 фишки.

- Если игрок выбросил **665**, **664** и т. д., то тот, кто выбросил самую худшую комбинацию, получает 1 фишку.

Независимо от лучшей комбинации, игрок, выбросивший 221 (самая маленькая комбинация), получает 2 фишки.

В раунде «разгрузка» применяются те же количества фишек, но теперь игрок, выбросивший 421, отдает свои 10 фишек тому, кто выбросил самую худшую комбинацию, и т. д.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда один из игроков соберет у себя все фишки. Побеждает игрок, который первым сбросил все фишки.

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Ход переходит по часовой стрелке.

Раздающий всегда дает первую карту соседу слева.

Первым ходит игрок, сидящий слева от раздающего.

Каждому игроку следует сдавать по одной карте за круг сдачи.

Кемпс

RUS

С 7 лет | 4 игрока | 15 минут

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: заработать наибольшее количество очков командой.

ХОД ПАРТИИ

Игроки делятся на 2 команды по 2 участника. Каждая команда отходит в сторону и договаривается об условном знаке (подмигивание, почесывание щеки и т. д.). Раздающий сдает по 4 карты каждому игроку. Остальные карты выложите стопкой. Каждый игрок смотрит свои карты, не показывая их остальным. Затем раздающий берет 4 карты из стопки и кладет их в ряд в центре лицевой стороной вверх. Нужно как

можно быстрее собрать 4 карты одного достоинства. Все игроки ходят одновременно: они могут взять одну карту со стола и обменять ее на одну из своих карт.

Когда все игроки совершили обмен, раздающий проверяет количество карт в центре стола: их должно быть 4. Если эти карты никому не нужны, он откладывает их в сторону. Затем он выкладывает следующие 4 карты, игроки вновь выполняют обмен и т. д.

Если игрок собрал 4 карты одного достоинства, он должен подать условный знак партнеру незаметно для соперников. Партнер должен сказать «кемпс», как только заметит условный знак.

Если оба партнера одновременно собрали по 4 карты одного достоинства, они оба подают условный знак и затем должны хором сказать «двойной кемпс».

Если игрок предполагает, что разгадал условный знак команды соперников, он может сказать «контр-кемпс». В этом случае он должен назвать этот условный знак. Если он угадал верно, игра останавливается и команда соперников должна выбрать другой условный сигнал. Если он ошибся, игра может продолжаться.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В начале партии игроки договариваются, какое количество очков нужно набрать. Команда, которая первой набрала это количество очков, побеждает в партии.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ КОМАНДЫ

1 «КЕМПС»	1 очко
1 «ДВОЙНОЙ КЕМПС»	4 очка
1 «КОНТР-КЕМПС»	4 очка
1 ОШИБОЧНЫЙ «КОНТР-КЕМПС»	– 2 очка (условный знак назван неверно)

RUS

Кинг

С 7 лет | 4 игрока | 30 минут

ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать меньше всех штрафных очков в конце партии.

ХОД ПАРТИИ

Игра проходит в 4 этапа. Каждый этап включает 6 сдач.

УСЛОВИЯ СДАЧ

1. Не брать взятку: взять как можно меньше взятку.
2. Не брать «девочек»: стараться не брать дам во взятках.
3. Не брать червей: стараться не брать червей во взятках.
4. Не брать «кинга»: стараться не взять короля червей во взятках.
5. Не брать последнюю взятку: стараться не взять последнюю взятку.
6. Ералаш: действуют правила всех предыдущих сдач. Не брать взятку, «девочек», червей, «кинга» и последнюю взятку.

Приготовьте листок с таблицей для записи счета: над столбцами укажите имена игроков, а в начале строк — названия сдач. Игру начинает самый младший игрок. Он будет раздавать карты в ходе всего первого этапа. Он ходит первым в каждой сдаче этого этапа и определяет, в каком порядке будут разыграны шесть сдач. По окончании первого этапа раздающим назначается следующий игрок и так далее. Раздающий сдает все карты игрокам. В зависимости от полученных карт, он выбирает, какое условие нужно выполнить в этой сдаче, сообщает его дру-

гим игрокам и кладет первую карту. Другие 3 игрока ходят по очереди, по часовой стрелке.

Порядок старшинства карт стандартный: **Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

Игрок, выложивший самую старшую карту в масти хода, забирает взятку.

Ходить нужно в масть (первой карты хода). Если у игрока нет нужной масти, он сбрасывает любую ненужную карту. Эта карта не позволяет взять взятку. Игрок, забравший взятку, получает право хода и кладет следующую карту.

Выложив все карты, игроки подсчитывают свои очки с учетом условия, объявленного в начале сдачи.

КОНЕЦ ПАРТИИ

По окончании 4 этапов побеждает игрок, набравший меньше всех штрафных очков.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ПРИ СДАЧАХ

1. **НЕ БРАТЬ ВЗЯТОК** по 2 очка за взятку
2. **НЕ БРАТЬ «ДЕВОЧЕК»** ... по 6 очков за даму
3. **НЕ БРАТЬ ЧЕРВЕЙ** по 2 очка за черви
4. **НЕ БРАТЬ «КИНГА»** 20 очков
5. **НЕ БРАТЬ ПОСЛЕДНЮЮ ВЗЯТКУ** .. 20 очков
6. **ЕРАЛАШ** все очки, указанные выше

Президент

RUS

С 8 лет | 4 игрока | 25 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 54 карт с джокерами.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: стать президентом.

ХОД ПАРТИИ

Раздайте все карты (включая джокеров) игрокам.

Порядок старшинства карт: джокер, 2, туз, король, дама, валет, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Первый игрок выкладывает на стол одну или несколько карт одинакового достоинства. Следующий игрок должен выложить столько же карт более старшего достоинства и т. д.

Например, если первый игрок выложил две пятерки, следующий игрок должен выложить пару карт более старшего достоинства.

Если игрок не может или не хочет ходить, он пропускает ход. Последний игрок, положивший карту (карты), которую (которые) другие игроки не смогли или не захотели перекрыть более старшими картами, забирает взятку и начинает следующий ход.

Первый игрок, сбросивший все карты, получает звание «президент». Второй игрок назначается «вице-президентом», третий — «вице-нищим», а последний — «нищим».

В следующих партиях карты раздает «нищий». Затем «нищий» отдает две свои лучшие карты «президенту». А «президент» отдает ему две свои худшие карты.

«Нищий» отдает свою лучшую карту «вице-президенту». А «вице-президент» отдает ему свою худшую карту.

Примечание 1. Следующую партию начинает «нищий».

Примечание 2. В конце каждой партии роли распределяются заново в зависимости от очередности окончания игры.

Корсиканский бой

RUS

С 8 лет | 2–6 игроков | 15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: собрать все карты.

ХОД ПАРТИИ

Раздайте все карты игрокам. Каждый игрок держит свои карты стопкой лицевой стороной вниз. Первый игрок открывает первую карту из своей стопки и кладет ее в центр. Затем другие игроки по очереди открывают свою первую карту и кладут ее на карту, открытую до нее.

Если игрок открыл карту с картинкой, следующий игрок должен выполнить соответствующее действие: открыть 1 карту, если это валет; 2 карты подряд, если это дама; 3 карты подряд, если это король. Если при этом он не открыл ни одной карты с картинкой, то взятку забирает игрок, выложивший картинку.

Если он открыл карту с картинкой, то его ход заканчивается и теперь следующий игрок должен выполнять действие в зависимости от новой выпавшей картинки. Так продолжается до тех пор, пока выпадают картинки. Если при выполнении очередного действия картинка не выпала, взятку забирает игрок, выложивший последнюю картинку.

Если две карты одинакового достоинства были открыты друг за другом (одним или двумя игроками), все игроки должны как можно быстрее ударить по стопке карт в центре стола. Самый быстрый игрок забирает все карты.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, собравший все карты.

С 7 лет | 2–5 игроков | 10 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 54 карт с джокерами.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: как можно быстрее сбросить все свои карты.

ХОД ПАРТИИ

Раздайте по 8 карт каждому игроку. Оставшуюся колоду положите рубашками вверх в центре. Откройте первую карту из колоды и положите рядом. На ней будет собираться стопка сброса. Первый игрок выполняет ход с учетом выпавшей карты. Варианты хода:

- одной или несколькими картами того же достоинства;
- одной картой той же масти;
- восьмеркой любой масти.

Карты со специальным значением:

- Восьмерки позволяют менять масть в любой момент. Игрок заказывает любую масть.
- Джокеры и двойки: следующий игрок должен взять 2 карты.
- Тузы: смена направления перехода хода.
- Валеты: следующий игрок пропускает ход.
- Семерка: повторный ход.

Если игроку нечем ходить, он берет карту из колоды. Если ему и после этого нечем ходить, то он

пропускает ход. Игрок, у которого осталась только одна карта, должен сразу крикнуть: «Карта!» Если он забыл это сделать, а другой игрок это заметил, каждый игрок дает ему по одной карте и партия продолжается.

Если карты в колоде закончились, оставьте последнюю выложенную карту, перемешайте сброшенную стопку и положите ее на место колоды.

Партия заканчивается, когда у одного из игроков не останется карт. Остальные игроки подсчитывают очки своих карт.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игрок, сбросивший все карты, получает минус 10 очков. Другие игроки подсчитывают очки своих карт: туз дает 40 очков, валет, дама и король — по 10 очков, а карты с числами — количество очков, равное числу карты.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, набравший меньше всех очков по итогам 5 партий.

С 8 лет | 3–6 игроков | 15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать количество взяток, заказанное после сдачи.

ХОД ПАРТИИ

При игре втроем уберите одну двойку, при игре впятером уберите 2 двойки, при игре вшестером уберите 4 двойки.

Приготовьте листок с таблицей: над столбцами укажите имена игроков, а в строках — количество сдачи, прогнозы и счет.

Порядок карт стандартный: **Т, К, Д, В, 10 ... 2.**

При первой сдаче каждый игрок получает по одной карте от раздающего.

Остальные карты выложите стопкой. Раздающий открывает первую карту из стопки. Эта карта означает масть козырей. При каждой последующей сдаче игроки получают на одну карту больше.

Когда были розданы все карты, процесс идет в обратную сторону: при каждой последующей сдаче игроки получают на одну карту меньше.

Каждый игрок смотрит свою карту (свои карты). Затем, в зависимости от козырной масти, первый игрок объявляет, сколько взяток он планирует взять.

Остальные повторяют это действие в порядке очередности.

Примечание. Последний игрок должен заказать такое количество взяток, чтобы общее количество заказанных взяток было меньше или больше количества карт, розданных каждому игроку (но не равно ему).

Первый игрок выкладывает карту. Другие игроки должны сходить в масть. Если у них нет этой масти, они ходят козырем. Если у них нет и козыря, они сбрасывают любую карту.

Игрок, сходящийся самым старшим козырем, забирает взятку. В отсутствие козырей взятку забирает

игрок, сходящийся самой старшей картой заказанной масти. Игрок, забравший взятку, получает право хода.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игроки, набравшие заказанное количество взяток, зарабатывают по 5 очков за каждую взятку и 5 бонусных очков. Игроки, не взявшие заказанное количество взяток, теряют по 5 очков за каждую недостающую или лишнюю взятку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В конце партии побеждает игрок, набравший больше всех очков.

Висты

RUS

С 7 лет | 4 игрока | 15 минут



ПРИНАДЛЕЖНОСТИ: колода из 52 карт без джокеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать максимальное количество взяток.

ХОД ПАРТИИ

Раздающий сдает по 13 карт каждому игроку. Свою последнюю карту он показывает всем игрокам, а затем кладет ее к своим картам. Эта карта указывает козырную масть.

Порядок карт стандартный: **Т, К, Д, В, 10 ... 2.**

Первый игрок открывает любую карту и выкладывает ее в центр. Другие игроки по очереди ходят картой в масть. Если все игроки сходили в масть, игрок, сходящийся самой старшей картой, забирает взятку. Те, у кого нет нужной масти, ходят козырем. В этом

случае говорят, что взятка «срезана». Игрок, сходящийся самым старшим козырем, забирает взятку. Если у игрока нет нужной масти и козыря, он сбрасывает любую карту.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Каждая взятка дает 1 очко.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает игрок, первым набравший 20 очков.

