

1. Človek ne jezi se!

Ena najbolj priljubljenih družinskih iger.

Igralci: 2-4

Material: igralna plošča "človek ne jezi se", 4 stožci iste barve za vsakega igralca, 1 kocka

Cilj igre: Vsak igralec poskuša prvi spraviti svoje 4 figure v 4 ciljne kvadrate.

Priprava in potek igre: Vsak igralec postavi svoje 4 figure na vogalna polja iste barve. Nato ima vsak igralec po vrsti eno metanje. Igralec z najvišjim metom lahko začne. Ponovno vrže kocke in dokler v igri nima figure lahko kocke vrže 3x zapored. Ko igralec vrže "6", lahko v igro prinese figuro ter ponovno vrže kocko. Po 2 metu kocke (po metu "6") premaknete svojo figuro za toliko kot ste vrgli, v smeri barvne puščice, ki je enaka barvi vaših figur. Če pristanete na polju, kjer že stoji figura, to figuro lahko zbijete (lahko ne) - ta figura se vrne v vogalno polje in v igro lahko vstopi šele ko lastnik figure vrže 6. Lastne in tuje figure je mogoče preskočiti, pri čemer preskočene figure štejejo kot eno polje. Štirje kvadrati, označeni z zvezdicami so klopi za počitek. Na teh površinah ni mogoče odstraniti nasprotnih figur, vendar jih je mogoče preskočiti. Na klopi za počitek je naenkrat lahko samo 1 figura.

Konec igre:

Igralec, ki prvi postavi svoje 4 igralne figure na ciljne kvadrate, je zmagovalec igre. Drugi igralci lahko z igro, dokler tudi oni ne dosežejo cilja.

2. Človek ne jezi se- 2 x 2

Dva sta močnejša!

Igralci: štirje

Material: igralna plošča "človek ne jezi se", 4 figure iste barve za vsakega igralca, 1 kocka

Cilj igre: V tej različici igre "človek ne jezi se", dva igralca, ki sedita diagonalno drug nasproti drugega, igrata skupaj in poskušata premagati druga dva igralca.

Priprava in potek igre:

Figure so razporejene na enak način kot v "človek ne jezi se(1)", pri čemer veljajo tudi osnovna pravila te igre - z naslednjimi spremembami:

1. dve diagonalno nasprotni barvi igrata skupaj kot partnerja. To pomeni, da igralcu, ki je tvoj partner ne moreš zbiti figure.
2. Če nasprotnik spregleda možnost izbivanja, mora nasprotnik svojo figuro odstraniti iz igre.
3. dva partnerja lahko sedita skupaj na klopih za počitek (kvadratki z zvezdicami) - usak z maksimalno eno figuro naenkrat. Nasprotnikova figura vseeno lahko preskoči ti dve figuri.

Konec igre:

Zmagovalec igre sta partnerja, ki sta prva spravila 8 figur v ciljna polja.

3. Mlini

Ena najstarejših družabnih iger

Igralci: dva

Material: igralna plošča "Mlin" ter 9 črnih in 9 belih žetonov

Cilj igre: Oblikovanje "mlinov" s spretnim postavljanjem lastnih žetonov, tako da nasprotnik, ne more več oblikovati lastnega mlina. Druga možnost za zmago je, da nasprotnikove žetone zaprete, tako da jih ta ne more več premikati.

Priprava in potek igre: Vsak igralec prejme 9 žetonov ene barve-ti so na začetku igre zunaj igralnega polja. Na tabli so prikazani 3 kvadrati, ki so eden v drugem, s središčem. Med seboj so povezani. To pomeni, da je skupno 16 vrstic (različnih dolžin) s po tremi "točkami". Če so vse tri točke v isti vrstici pokrite s igralnimi žetoni iste barve, ti tvorijo t. i. "mlin". Skupaj je 24 točk ali križišč. Na začetku oba igralca izmenično polagata žetone lastne barve na katero koli prosto točko(križišče) pri čemer "bela" vedno začne. Vsak igralec poskuša pri postavljanju žetona oblikovati mlin, tako da postavi 3 žetone v vrsto. Nasprotnik pa to poskuša preprečiti s tem, da sam med nasprotnike žetone postavlja svoje. Če igralcu kljub temu uspe sestaviti mlin(3 žetoni v vrsti), lahko katerikoli nasprotnikov žeton vzame iz igralne deske, razen žetonov, ki tvorijo mlin(ti so nedotakljivi, za čas ko so povezani v vrsti-tvorijo mlin). Žeton, ki je bil vzet z igralne plošče, je izločen. Ko so postavljeni vsi žetoni, igralca imenično izvajata svoje poteze-1 poteza pomeni premik enega žetona po ravni liniji, na katerokoli sosednjo točko(križišče). Pri premiku žetona si prizadevate za pridobivanje mlinov, zato da bi lahko izločili nasprotnikove žetone. Obstoječi mlini se odprejo tako, da žeton premaknete na naslednjo prosto točko. Zaprejo pa se lahko že v naslednji potezi-žeton lahko takoj, ko ste na vrsti vrnete v začetno točko, to pa pomeni, da ste naredili nov mlin in spet lahko izločite en nasprotnikov žeton. Seveda po odprtju mlina žetona naslednjo potezo ni potrebno vrniti v začetni položaj. Pri zapiranju mlina lahko vedno odstranite en nasprotnikov žeton. Ko igralec odpre mlin je nasprotnikov cilj preprečiti, da se ta mlin spet zapre. To pa stori z ustreznim premikom svojega žetona.(če je tak premik mogoč "Jumping"-Ko igralcu ostanejo le še 3 žetoni, se lahko s skokom, tj. ko je na vrsti, premakne na katero koli prosto točko na igralnem polju. Seveda je zaradi tega lažje blokirati nasprotnikove mlina in lažje graditi lastne.

Konec igre:

Če igralec, ki ima le še 3 žetone, izgubi še en žeton. Taktika igre vključuje zaklepanje oz. blokiranje nasprotnikovih žetonov. Nasprotniku poskušate preprečiti, da bi odprl mlin(in ga potem spet zaprl), ki ga je postavil, ali mu preprečiti, da bi sploh premaknil katerikoli žeton. Ker če ne morete več premakniti žetona, ste prav tako izgubili igro. To se lahko zgodi tudi, ko je še vseh 9 žetonov v igri in ste bili dovolj taktično spretni, da ste s postavitvijo nasprotniku onemogočili kakršnekoli premike.

4. Dama

Igra dam v srednjem veku

Igralci: dva

Material: igralna plošča "Dama" ter 12 belih in 12 črnih kosov

Cilj igre: Strateški dvoboj, v katerem je cilj, da nasprotniku odvzamete vse dele ali ga zaprete in ga tako onesposobite.

Priprava in potek igre: Najprej izžrebajte, kdo bo dobil belo in kdo črno barvo. Nato vsak igralec vzame 12 žetonov izrebane barve ter jih postavi na 12 temnih polj v 3 vrsticah na njegovi strani igralne plošče. Igralec z belimi žetoni začne igro. Igralca se izmenično menjata in premikata svoje žetone. V običajni potezi lahko premaknete en svoj žeton v diagonalni smeri - vedno na črno polje. Ne smete pa ga premakniti na polja, na katerih že imate lasten ali se na njih nahaja nasprotnikov žeton. Z žetonom se ne smete premakniti nazaj.

Odstranjevanje žetonov:

Če med premikanjem zadenete nasprotnikovo figuro, za katerim je prazno(seveda črno) polje, lahko skočite čez ta kos in ga odstranite. Nadaljujete lahko s skakanjem in zajemanjem, dokler si zaporedoma sledijo nasprotni žetoni, s praznimi vmesnimi(črnimi) polji. Na ta način lahko z eno potezo odstranite več nasprotnih žetonov.

Pomembno: Ne smete skakati čez svoje dele!

Pridobivanje "dame":

Če dosežete vrstico v nasprotnikovi vrsti, lahko naredite damo. To zaznamujete tako, da na žeton, ki je do tja prispel položite še en žeton vaše barve, ki je bil prej odstranjen. Dama torej predstavlja dva žetona-en na drugem.

Kaj lahko dama počne?

1. Po prostih črnih poljih se lahko premika v ravni črti, kolikor želi-naprej ali nazaj.(ni ji se ji potrebno premikati po eno polje naprej-lahko pa, če to želite.)
2. Lahko ujame(in stem odstrani) eno ali več žetonov- tako kot običajen žeton. Ni pa potrebno da je med vašim in nasprotnikovim žetonom le eno prazno polje-lahko jih je več-dama se premakne za kakršnokoli razdaljo. Med potezo lahko damo zaustavita le dva nasprotna žetona neposredno drug za drugim ali ob robu plošče.
3. Dama je mogoče odvzeti na enak način kot običajen žeton.

Nadaljnja(po želji) pravila: Če igralec, ki je premaknil figuro naprej, spregleda da bi lahko preskočil enega od nasprotnikovih žetonov, mu nasprotnik lahko odvzame žeton brez preskakovanja.

Konec igre:

Igra se konča, ko igralec nasprotniku odvzame vse žetone. Ta igralec je zmagal. Možno je zmagati tudi na način, da blokirate nasprotnikove žetone, da se ti ne morejo več premakniti. Igra se lahko konča v remiju, če ima na primer vsak igralec le še eno damo in nobeden od igralcev ne želi postaviti svojega žetona tako, da ga nasprotnikov žeton lahko odstrani.

5.Žeri dama

Dama ravno obratno.

Igralci: dva

Material: igralna plošča "dama" ter 12 belih in 12 črnih žetonov

V tej različici dame, za katero veljajo običajna pravila, vsak igralec poskuša odigrati svojo potezo tako, da ima nasprotnik možnost odstraniti čimveč žetonov.

Zmagovalec je igralec, ki mu prvi zmanjka žetonov.

6. Piramidna dama

Kdo najhitreje obnovi svojo piramido?

Igralci: dva

Material: igralna plošča "dama" ter 10 belih in 10 črnih kosov

Priprava in potek igre:

Oba igralca prejmeta po 10 žetonov iste barve in jih postavita na igralno ploščo na naslednji način:

Črna žetone na: A1 - C1 - E1 - G1 - B2 - D2 - F2 -

C3 - E3 in D4.

Bela postavite na: B8 - D8 - F8 - H8 - C7 - E7 - G7 - D6 -

F6 in E5.

Igra se igra izključno na črnih poljih. Cilj je razgraditi svojo piramido korak za korakom in in jo ponovno zgraditi na nasprotni strani igralne plošče. Napredujete lahko po posameznih kvadratih ali preskočite svoje in nasprotnikove kamne, bodisi z enim skokom ali več zaporednimi skoki. Preskočeni kosi se ne odstranijo, temveč ostanejo v igri.

Konec igre:

Zmagovalec je tisti igralec, ki prvi obnovi piramido na nasprotni strani igralne plošče.

7.Roparska dama

Igralci: dva

Material: igralna plošča "dama" ter 12 belih in 12 črnih kosov

Pred začetkom igre se figurice postavijo na temna polja. Druga možnost: nato se premaknete v diagonalni smeri okoli enega polja. Če med premikanjem nasprotnikove figure zadenete njegovo figuro in kvadrat za njim je prost, premagate ga lahko tako, da ga preskočite. Več nasprotnih žetonov je lahko tudi nasprotnikove figure, če je vedno na voljo prosta med njima je vedno prost kvadrat. Možno je tudi cikcak. Preskočeni žetoni niso se ne odstranijo, temveč ostanejo na plošči.. Naloga je, da se čim hitreje premaknete svoje žetone na nasprotnikovo začetno pozicijo. Nasprotnikovih polj ali ga obkrožiti tako, da se ne more premakniti.

8. bitka pri kotlu

Razburljiva bitka na šahovnici.

Igralci: dva

Material: Igralna plošča "dama" ter 12 belih in 12 črnih žetonov

Priprava na igro: Koščki so postavljeni na enak način kot v običajnem 3 vrstice na vsaki strani plošče, vendar na temnih kvadratkih. Ujetje s skokom čez se tukaj ne izvaja. Figurice se premikajo le po en kvadrat naenkrat.

Tako se igra igra:Ena ali več nasprotnikovih žetonov je potrebno zapreti, da se ne morejo več premikati. se ne morejo več premikati. Lahko se jih odstrani iz plošče, ko ni več povezav z isto-barvnimi žetoni tj. ko so na voljo samo nasprotnikove figure. Žetoni nasprotnika ležijo povsod naokoli in podpora je mogoče najti le od roba plošče. Če je priložen in se zato ne more več premikati, je še vedno mejo vsaj v eni točki z enim od svojih kosov, je lastnega kamna vsaj v nekem trenutku še ne velja za "dokončano".

Konec igre: Zmagovalec je igralec, ki mu je uspelo vzeti vse svoje nasprotnikove šahovnice, tako da jih spretno zapre.

9. Rimsko dama

Italijanska različica dame.

Igralci: dva

Material: igralna plošča "dama" ter 12 črnih in 12 belih kosov

Priprava in potek igre:

Na voljo je po 12 žetonov. Tudi tu se lahko žetoni premikajo le naprej. Vendar pa je treba upoštevati naslednja dodatna pravila:

1. Dame lahko zajamejo le nasprotne dame, ne pa tudi navadnih žetonov-seveda se lahko dame premikajo naprej in nazaj.
2. Zajem(odstranitev nasprotnikovega žetona) je obvezen! Če obstaja več možnosti zajemanja, velja naslednje pravilo: vedno izberite žeton in pot, na kateri lahko zajamete največ nasprotnikovih žetonov.

10. Angleška dama

Angleška različica priljubljene igre.

Igralci: dva

Material: Igralna plošča "dama" ter 12 belih in 12 črnih žetonov

Priprava in potek igre: Zanimivo pri tej vrsti dame je to, da se žetoni ne premikajo le naprej in nazaj po diagonalnih črtah, temveč tudi pa tudi na vodoravnih, desnih in navpičnih črtah. Sicer pa veljajo osnovna pravila dame.

11. Francoska dama

Igralci: dva

Material: igralna plošča "dama" ter 12 belih in 12 črnih žetonov.

Spet postavite 12 žetonov kot v osnovni verziji igre. Žetoni se lahko premikajo samo naprej. Vendar jih je mogoče zavzeti(odstraniti) le nazaj! Žetoni, ki so napredovali do sovražnikove osnovne črte, se spremenijo v kraljice, ki se lahko premikajo naprej in nazaj ter tako lahko zajamejo nasprotnikove žetone. Sicer pa veljajo običajna pravila dame.

12. Hasami Yogi

Čudovita stara japonska namizna igra.

Igralci: dva

Material: igralna plošča "dama" ter 8 belih in 8 črnih žetonov

Cilj igre:

Igralec, ki prvi premakne 4 žetone zunaj polja "osnovne linije" in jih poveže v 4 v vrsto, je zmagovalec.

Priprava in potek igre:

Vsak igralec dobi 8 žetonov iste barve in jih postavi na 8 polj prve vrstice igralne plošče. Ta prva vrstica je "osnovna linija". Igralca premikata po en žeton naenkrat v eno smer - naprej, levo, desno in tudi nazaj. Vendar nikoli po diagonali, kot pri igri dama! V eni smeri se lahko premikate tudi čez več polj, če so le-ta prosta-premaknete se lahko za poljubno število polj, le da so prosta. Vendar se morate ustaviti pred zasedenim poljem. Če je to polje zasedeno z nasprotnikovim žetonom in je polje za njim prosto, ga lahko v naslednji potezi preskočimo. Naslednja poteza - v tem primeru ne zajamete! Vsak igralec zdaj poskuša s svojimi figurami sestaviti vrsto štirih in hkrati prepreči nasprotniku, da ta nebi tvoril lastne vrste s štirimi. Vrstica štirih vrstica je lahko oblikovana vodoravno, navpično ali poševno. Edini pogoj za vrsto 4 je, da noben žeton, ki tvori to vrsto ne sme biti v "osnovni liniji". Če vam uspe obkrožiti s štirimi lastnimi figurami (diagonalno sosednji kvadrati ne štejejo) nasprotnikov žeton, se ta obkroženi žeton lahko odstrani iz igre.

Konec igre:

V igri zmaga igralec, ki mu uspe sestaviti vrsto štirih sosednjih žetonov ali igralec, ki nasprotniku odvzame vsaj 5 figur.

13. Volk in ovca

Kdo je pametnejši - volk ali ovca?

Igralci: dva

Material: igralna plošča "Dama" ter 4 bele in 1 črna figura

Priprava in potek igre: Eden od obeh igralcev dobi temno figuro. On je volk. Drugi igralec dobi 4 bele figure. On ima ovce. Cilj ovc je obkoliti volka in mu onemogočiti gibanje. Volk pa poskuša pretrgati verigo štirih ovc. 4 ovce so postavljene na 4 temna polja v prvi vrsti. Na začetku igre je volk na nasprotni strani, v temnem kotu prve vrste. Igra se igra samo na temnih poljih. Volk se lahko začne premikati. Igralca imata izmenično po eno potezo, vendar ima igralec z ovcami svobodno izbiro katero ovco bo premaknil. Volk se lahko premika naprej in nazaj, medtem ko se ovce lahko premikajo le naprej. Skoki niso dovoljeni. Volk zmaga, če mu uspe prebiti vrsto ovc. Ovce zmagajo, če obkrožijo volka, da se volk ne more več premikati.

14. Žabe in krastače

Kdo skače bolj spretno - žabe ali krastače?

Igralci: dva

Material: igralna plošča "Dama" ter 3 bele in 3 temne žetone

Priprava in potek igre:

Kosi so razporejeni takole:

Tri bele figure so postavljene na polja D8 - D7 - D6,

Tri temne figure so postavljene na polja D3 - D2 - D1.

Igralca premikata izmenično, po eno figuro naenkrat.

Začne bela barva. Dokler je to mogoče figure premikate samo naprej tj. v smeri nasprotnika.

Nasprotnikove dele lahko preskočite le če stojite neposredno pred njim in če je kvadrat za nasprotnikovo figuro prazen. Če se ne morete več premakniti naprej, se morate premakniti nazaj ali skočiti. Zmagovalec je tisti igralec, ki prvi zasede nasprotnikove 3 začetne pozicije.

15. „Dama v kotu“

Znan tudi kot "Dame-Halma".

Igralci: dva

Material: igralna plošča "Dama" ter 9 belih in 9 črnih žetonov

Cilj igre:

Vsak poskuša prvi zasesti nasprotnikovo temno devetko (nasprotnikova temna polja s svojimi žetoni).

Priprava in potek igre:

Igralna plošča dame je razporejena tako, da imata oba igralca na voljo vogal s temnim poljem.

Devet delcev je postavljenih na temne kvadrate.

1 kos v kotu in 3 in 5 kosov v dveh vrstah pred njim.

Premikate po eno figuro naenkrat, po eno polje naenkrat.

Lahko se premikate naprej in vstran, vendar ne nazaj.

Premikate se lahko po belih in temnih poljih. Nasproti stoječe žetone lahko preskočite, če je polje za njimi prasto. Pozor! S preskokom **ne** odstranite nasprotnikovih žetonov.

Vaših

lastnih kosov ni mogoče preskočiti.

Konec igre:

Zmagovalec je igralec, ki prvi zasede 9 začetnih nasprotnikovih polj.

16. Enostavna pantomima

Igra, ki popestri vsako zabavo.

Igralci: dva in več

Material: papir in svinčnik

Čeprav lahko šarado igrate v parih, je veliko bolj zabavno, če je igralcev veliko-zabavno je imeti toliko igralcev, da se lahko izoblikujeta dve enako veliki ekipi.

Vsaka ekipa si zamisli poljubno število besed(npr. Pes ,sneg, goba itd.)

in jih napiše na majhne listke papirja.

Nato morajo igralci iz nasprotne ekipe po vrsti, vsak po en izraz, prikazati omenjene v pantomimi.

Pri prikazovanju ni dovoljeno govoriti, risati, uporabljati ali kazati predmetov.

Tisti, ki prvi kaže iz skupine A izžreba izraz iz skupine B. Izraz prikazuje svoji ekipi, ki mora taisti izraz

uganiti v določenem časovnem roku. V idealnem primeru je interval ena minuta.

Sekunde, potrebne za ugotovitev prikazanega izraza se zapisujejo in na koncu seštejejo.

Po preteku ene minute(lahko tudi več ali manj)(ne glede na to, ali je bil izraz uganjen ali ne), je na vrsti oseba iz skupine B, ki prikazuje izžreban izraz, ki si ga je zamislila skupina

A. Dovoljeno je pretiravanje in geste, ki so lahko zelo domiselne, tako da lahko drugi

ugibajoči čim hitreje uganejo izraz. Uganjalci glasno podajajo ideje, ki se jim porajajo na

misel. Ekipa, ki je na koncu igrala in ugibala bolje je na koncu zmagovalna!

Igra je idealna za večje skupine oseb od 8-16 igralcev.

17. Dvojna pantomima

Najbolj priljubljena vrsta te klasične igre.

Igralci: dva in več

Material: papir in svinčnik

Ta šarada se igra po istih pravilih kot

"Enostavna šarada". Edini zaplet so

pogoji, ki jih je treba uganiti. Uporabljajte samo sestavljene izraze iz večih besed! V ta

namen se je potrebno vnaprej odločiti, ali bo število besed določeno ali ne, in ali, se

število besed lahko spreminja.

Nekaj primerov:

Dve besedi:

Računalniška grafika, kuhinjski nož, nogometna žoga itd.

Tri besede:

srednja poklicna šola...

V ta namen lahko "mime" s prsti pokaže kateri del izraza izvaja, če izvaja

izraz sestavljen iz večih besed.

To zahteva nekaj truda, vendar je še bolj zabavno!

18. Pantomima-stavki

Zdaj je to precej zapleteno!

Igralci: dva in več

Material: papir in svinčnik

Od igralcev se zahtevajo še boljše pantomimične sposobnosti, saj morajo odigrati celotne stavke.

Ti so lahko pregovori

(Kdor drugim jamo koplje, sam vanjo pade),

Začetki pesmi

(Žive naj vsi narodi...),

znani knjižni naslovi

(Romeo in Julija; Antigona...),

kinematografski filmi

(Gone with the Wind, Dirty Dancing...)

19. Konjska dirka

Klasika!

Igralci: dva do štiri

Material: Igralna plošča "Konjske dirke" en stožec Halma na igralca, 1 kocka

Vsak igralec dobi po eno figuro in jo postavi na začetno polje. Vsak jahač tekmovalec dobi štartno številko z oštevilčenjem posameznih stez.

Oštevilčene so od 1 do 4 od notranjosti proti zunanosti. Zelena steza je označena z 1, rumena z 2, rdeča s 3 in modra s 4.

Kocke se mečejo po vrstnem redu začetnih števil, konji pa se premaknejo za št. polj, kot je bil visok met kocke. Če konj pristane na poljih z oviro glejte navodila. Če igrajo manj kot 4 osebe, je priporočljivo, da en igralec vzame

2 ali celo 3 konje zase; nato enkrat vrže kocko za vsakega od svojih konjev.

Pomen polj:

Štartno polje: Konji lahko štartajo le če igralec vrže njihovo številko (konj na zeleni stezi lahko začne, ko igralec vrže 1; konj na stezi 2, ko igralec vrže 2...)

(To pravilo se lahko po dogovoru tudi izpusti).

Polje 6: Konj se izogne prvi oviri in se odtrga! Nazaj na začetno polje!

Polje 19: Konj dobro preskoči oviro in lahko napreduje v polje 27.

Polje 31: Konj je padel! Vsi drugi konji mimo-konj se ne sme premakniti dokler ga vsi igralci ne prehitijo. Če je konj že na zadnjem mestu, lahko igralec šenkrat vrže kocko.

Polje 42: Konj skoči prekratko in ne doseže čez steno. Vrnite se na kvadrat 32.

Polje 52: To je bil veličasten skok! Naprej na polje 57!

Polje 58: Konj se izogne zadnji oviri. Nov poskus iz polja 53!

To igro je mogoče razširiti s totalisatorjem, tj. stavnim sistemom, tako da lahko vsi prisotni lahko sodelujejo. Stavnica vnese posamezne zneske stavnikov. Stava je sklenjena na konja, ki bo najverjetneje zmagovalec.

Neodvisno od stave se izvede konjska dirka. Skupni znesek se izplača po

igri najuspešnejšem stavniku ali stavnikom, sorazmerno z zneskom, ki so ga vplačali.

20.Ptičja poroka

Priljubljena igra.

Igralci: dva do štirje

Material: igralna plošča "ptičja poroka", 1 kocka, en stožec Halma na igralca

Priprava in potek igre:

Ta igra temelji na znani ljudski pesmi. V igri lahko sodelujejo do štiri osebe.

Vsak igralec prejme igralno figuro. Začne tisti, ki vrže največjo številko.

Igra se začne na kvadratu št. 1.

"Ptica je hotela imeti poroko v zelenem gozdu..."

Pomen kvadratov:

Št. 5 Ptica, ki jo je razplamtela ljubezen do neveste, se zdaj odpravi na matični urad. Potrebno je plačati blagajni. (Za štetje lahko uporabite tudi drobiž ali vžigalice)

Št. 10 Malčki vidijo, kaj se tam dogaja, in so hitro zapeli pesem za slovo. Tudi ti moraš zapeti pesmico. V nasprotnem primeru vaša figura ne more skočiti naprej.

"Kos je bil nevesta, nosila je venec iz ruja..."

"Škrjanec, škrjanec vodi nevesto v cerkev..."

Št. 17 Počasi se bliža poročni spreved. Družice vodijo po pravici in krivdi.

Tukaj moraš počakati, dragi otrok, dokler ne bodo vsi šli mimo.

"Glavač, glavač, ki je bil vreden gospod Kaplan..."

Št. 22 Župnik z dostojanstvenim korakom pospremi

nevesta in ženina-Trikrat se sprehodite okoli mize, s težkimi koraki: bum - bum - bum.

Št. 24 Zvonar potegne za zvonsko vrv, čas zanj ni dolg.

Igralec je od vsakega potegnjen za nos!

"Datelj, on kuha poročno pojedino in poje

najboljši grižljaji od vseh..."

Št. 27 Ptica skuha dobro juho in vanjo vloži veliko črvov. Morate se uleči na na tla in se zvijati kot mali črv.

"Gosi in antene, to so bili glasbeniki..."

Št. 31 S flavto, violino, harmoniko igrajo svoje njuno veselo tralalo. Ali ne moreš zdaj zapeti pesmi. Če zdaj ne morete žvižgati, boste morali vzeti žig iz žepa.

"Pav s svojim ponosnim repom je vodil

Za prvi ples..."

Št. 36 Na sliki lahko vidite, kako graciozno hodijo pavi.

Lahko greste naprej do 39, vendar ne več. To bi bilo preveč dela.

"Peewit, peewit, ta se velikokrat šali..."

Mnogo šal..."

Št. 40 Najbolj od vsega se smeji sam, nesrečnež, gleda na njegovem veselem obrazu. Mala šala, Moraš povedati šalo in stem nasmejati druge, če ne greš 3 polja nazaj.

"Dudek, dudek, daje nevesto, Cvetlični lonček..."

Št. 44 Cvetje sije čudovito rdeče in ker so rože tako čudovite, morate iti do 29.

"Ooh-ooh, ooh-ooh, zapre rolete..."

Št. 48 Nevesta in ženina sta zdaj sama v tišini v majhnem prostoru. Par ne želi biti moten zato morate nazaj na polje 41.

"Petelin je zakikirikal 'Lahko noč', nato je ugasnila svetilka...se je izkazal..."

Št. 50 Igre je konec, lahko greste. Prvi, ki bo prišel do 50, bo prejel celotno blagajno.

21. Ušiva igra

Vrzi kocko in žrebaj!

Igralci: dva in več

Material: 1 kocka, svinčnik in papir za vsakega igralca

Cilj igre: Prvi igralec, ki je narisal uš je zmagovalec igre.

Priprava na igro in potek igre:

Na sredini mize je slika uši, ki je naslikana iz natančno 13 črt. Vsak igralec izbere številko od 1 do 6 in si jo zapiše v beležko. Kocka se meče po vrsti, vsak igralec pa ima en met. Če igralec vrže izbrano številko, lahko s črto nariše enega od 13 delov uši. Najprej trup, nato glava, oči, čutila, noge nato oči, antene, noge in nazadnje rep. Zmaga tisti, ki prvi zaključi igro (igralci skupaj rišejo uš in tisti, ki nariše zadnjo črto zmaga).

Slika uši:



22. Chicago

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke, vnaprej dogovorjeno število piv oz. pivskih ali podobnih izdelkov.

Igra lahko poljubno število oseb. Kocke se mečejo izmenično. Vsak igralec ima na voljo največ tri mete.

Če pa prvi igralec v krogu je prvi ali drugi met kocke relativno visok, vse kocke, lahko vsi naslednji igralci v istem krogu kocke enkrat ali dvakrat v istem krogu. Igralec z najnižjim številom kock v krogu krog dobi pivski podstavek. V zameno je prvi, ki prvi vrgel kocko za naslednji krog. Igra se nadaljuje takole igra se nadaljuje, dokler niso razdeljene vse pivske blazinice. Od tega trenutka dalje je "najvišji met" v krogu krog dobi en pivski podstavek tisti, ki je "najnižji".

Igralec, ki ima na koncu vse pivske podstavke, je izgubil igro.

23. enaindvajset

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke

Ta igra s kockami je različica igre Quinze. Zmagovalec je igralec, ki doseže natanko 21 ali najvišjo vrednost pod to številko. V prvem krogu se igra s 3 kockami, drugi krog se igra z 2 kockama, v tretjem krogu se igra z 1 kocko. Kdor vrže seštevek višji od 21 je izločen.

24. igra petih

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke

Vsak igralec ima na voljo do 10 metov. Pomembno je, da s tremi kockami čim prej dosežete natanko 5 točk. Zmaga igralec, ki to stori z najmanjšim številom metov.

25. Počasen Heiner

Igralci: dva in več

Material: 1 očesna kocka

Vsak igralec navede številko od 1 do 6 in nato poskuša to število čim hitreje vrteti. Igralec, ki za to potrebuje največ kock, je "počasni" igralec Heiner" in je izgubil. Pred začetkom igre se lahko odločite koliko krogov želite igrati. Igralec, ki najbolj "počasen Heiner" na koncu je skupni poraženec.

26. Neumna enica

Igralci: dva in več

Material: 1 kocka, papir in svinčnik.

Vsak igralec izmenično meče kocko, vsak petkrat. Skupna vsota 5 metov je zapisana. Če pa vržeš "1", moraš z metanjem takoj prenehati. Veljavna je le vsota, ki je bila seštetna do te točke. Zmaga igralec z najvišjim skupnim številom. Možno je tudi organizirati več krogov in nato določiti skupnega zmagovalca.

27. Slabi trije

Igralci: dva in več

Material: 1 kocka, papir in svinčnik.

Pred igro se dogovorite za število krogov. Vsak igralec lahko kocko vrže tolikokrat, kot želi. Meti se seštevajo. Če pa vržeš 3" izgubiš vse točke v tem krogu. Zato se ustavite zgodaj! Zmagovalec je tisti, ki po določenem številu krogov zbere največ točk.

28. Goli vrabec

Igralci: dva in več

Material: 1 očesna kocka

Vsak igralec vrže kocko za svojega soseda na desni, vrže mu jo pred njegov "nos". Sosed ima v lasti skupni seštevek vrženih kock - z eno izjemo: če vržeš "1 (goli vrabec) mora odšteti eno točko od svojega skupnega števila točk. Zmagovalec je tisti, ki ima po šestih krogih največ točk.

29. Trumf

Igralci: dva in več

Material: 1 kocka

Eden od igralcev vrže kocko, da določi "trumf". Če je mogoče, tega števila ne smete metati. Nato ima vsak igralec na voljo 10 metov. Zmagovalec je igralec, ki ne vrže "trumfa". Igralec, ki je vrgel "trumf" prvi izgubi.

30. Nebesa in pekel

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, papir in svinčnik.

Najprej se določi število krogov, nato se izmenično mečeta obe kocki. Ko kocko vržete- zgoranja stran velja za $\times 10$, spodnja pa za $\times 1$. Če na primer nekdo vrže "6" in "2", se to šteje na naslednji način : Prva kocka "6" zgoraj = 60, "1" spodaj = 1; skupaj 61. Druga kocka "2" zgoraj = 20, "5" spodaj = 5; skupaj 25. Vsota obeh kock ("nebes in pekla") je 86. Igralec z najvišjim skupnim rezultatom po določenem številu krogov je zmagovalec.

31. upajmo, da 5!

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki

Najprej se določi število krogov. Nato vrzi kocko po vrsti. Samo petke ("mala roka") štejejo kot 5 točk-vsi ostali meti so brezpomenski. Če obe kocki vržete 5, se šteje kot $5 \times 5 = 25$ točk. Zmaga tisti, ki ima na koncu največ točk.

32. Las Vegas

Prava igra na srečo.

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke in enako število števnih enot (npr. centov, vžigalic, žetonov itd.),

Las Vegas je igra na srečo. Potrebujete sreča na kocki... Igralci se najprej dogovorijo o (npr. 5 ali 10 števnih enot), ki jih je treba postaviti na sredino mize. Pred vsako igro jih vsi igralci položijo na sredino mize. Nato se kocke mečejo po vrsti. Vsak igralec ima dva meta ki se izvedejo na naslednji način: Prvi met se opravi z dvema kockama. Obe vrednosti se seštejeta. Drugi met se opravi s tretjo kocko. Vsota prvih dveh kock se zdaj pomnoži z vrednostjo te tretje kocke. Zapišite si od vsakega igralca končni rezultat. Kdor v krogu doseže najvišji rezultat. z najvišjim rezultatom v krogu lahko izprazni "pot". Nova igra se lahko začne...

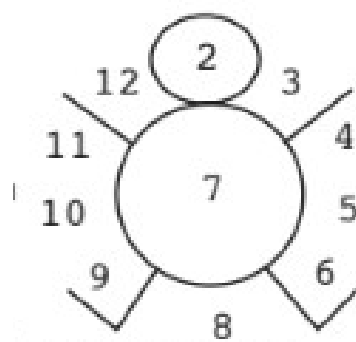
33. "Lastovka Hansel"

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, po 4 enote za štetje (drobiž, vžigalice itd.)

Meče se dve kocki naenkrat. Najprej narišite "Hansla" (glej sliko). Vsak igralec lahko uporabite 4 enote za štetje za vsako igro. Določite kdo začne in kocke se mečejo po vrsti. Po metu seštejete obe kocki in prestavite svojo enoto za štetje na ustrezno številko na "Hanslu". Če je številka že zasedena, mora igralec plačati še eno enoto za štetje in se prestavi na polje za 1 višjim številom, kot ga je vrgel sam. Številka 7 je izjema od tega pravila. Tu ostanejo vse nastavljene enote za štetje. Če je igralec porabil 4 števne enote, je izločen. Zadnji igralec z enotami za štetje zmagava in

pobere vse enote ostalih igralcev.



34. "Sultan"

Igralci: dva in več

Material: 1 kocka, 21 vžigalic

"Sultan" je podoben igri "Piramida" in se prav tako igra s kocko. Igralec, ki vrže "6", je "sultan" in ostalim igralcem pove, katere številke naj vržejo. Če so kocke vrgli napačno, mora igralec plačati vnaprej določeno globo v sultanovo blagajno. Če je met pravilen, ta znesek prejme iz sultanove blagajne. Igralec, ki vrže "6", zamenja sultana in prejme tudi "sultanatsko blagajno".

35. najvišja hišna številka

Igralci: dva in več

Material: 1 kocka, papir in svinčnik

Cilj je doseči najvišjo hišno številko. Vsak igralec ima na voljo 3 mete. Po vsakem metu se mora igralec odločiti, ali je številka na kocki na mestu enic, desetic ali stotic v trimestnem številu. Če začnete z metanjem števila "1", ga boste seveda postavili na zadnje mesto. Če pa po drugi strani najprej vržeš "6" ga boš zagotovo postavil na mesto stotic.

36. najnižja hišna številka

Igralci: Dva in več

Material: 1 kocka, papir in svinčnik.

Ista igra, le obratno. Zmagovalec je igralec, ki doseže najnižja hišna številko.

37. hiše s kockami

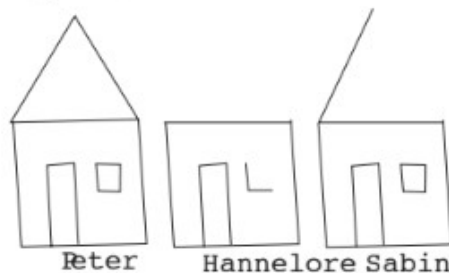
Igralci: dva in več

Material: 1 kocka, papir in svinčnik ter enote za štetje (drobiž, vžigalice ali podobno).

Vsak igralec izbere srečno številko od 1 do 6 in jo zapiše. Nato se kocke mečejo po vrsti.

Vsak igralec, ki vrže svojo srečno številko lahko nariše del svoje hiše. Zmaga tisti, ki prvi nariše vseh 13 delov svoje hiše. Poraženci morajo plačati zmagovalcu eno števno enoto za vsak manjkajoč del hiše. Hiša je narisan iz skupno 13ih črt, in sicer streha ima 2 črti,

podstavek 4 črte, vrata 3 črte in okno 4 črte.



38. kocke iz lesa

Levo, desno, naravnost -vžigalice morajo domov!

Igralci: trije in več

Material: 3 kocke, 28 vžigalic

Cilj igre: Vsak igralec se poskuša znebiti vžigalic, ki jih je vrgel čim hitreje.

Priprava in potek igre:

Najprej se vžigalice enakomerno razdelijo med vse igralce. Če jih kaj ostane se jih da na stran. Vržite vse tri kocke naenkrat. Vsak igralec ima samo en met. Odločilne so številke na posameznih kockah. Za vsako "1", ki jo igralec vrže, dobi njegov sosed na desni strani eno njegovo vžigalico. Za vsako vrženo "2" mora igralec dati eno vžigalico sosedu na desni. Za vsako številko "6" mora igralec dati vžigalico v "hišo", tj. na sredini mize. Vse druge vrednosti (3-4-5) nimajo pomena. Če igralec nima več vžigalic, se mora ustaviti, dokler mu sosede ne dajo kakšne vžigalice. Poraženec je tisti, ki ima zadnjo vžigalico medtem ko so vse druge že v "hiši".

39. Peklenšček 66

Morate imeti srečo!

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke

Cilj igre:Številka 66 mora biti natančno dosežena.

Igranje: Igralci izmenično mečejo 3 kocke hkrati. Vsak igralec ima en met. Skupno število na vseh kockah, ki so jih vrgli vsi udeleženci, se sešteje. Če število presega 60, lahko igralec, ki je na potezi, nadaljuje samo z eno kocko, drugače z dvema. Kar vrže se prišteje skupnemu seštevku in ko ta preseže število 60 imajo vsi igralci na voljo le še eno kocko za met. Če igralčev met preseže 66, se potem met naslednjega igralca odšteje od skupnega seštevka. To se dogaja dokler skupni seštevki ni pod 66. Od tu naprej se meti igralcev spet prištevajo. To se nadaljuje dokler nekdo ne vrže točne številke, ki spravi seštevki na 66. Ta igralec zmagaja. Uredite lahko več krogov pred začetkom igre. Igralec, ki je osvojil največ točk, je skupni zmagovalec.

40. Naj bo majhen!

Zabavna igra s kockami.

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke, papir in svinčnik

Cilj igre: Če zelo pogosto mečete "2" ali "5", imate veliko možnosti za zmago.

Priprava in potek igre:

Kocke se mečejo izmenično. Vsak igralec ima en met s tremi kockami. Posamezne vrednosti kock se seštejejo in zapišejo. Če vržeš "2" ali "5", ga lahko odšteješ od svojega skupnega števila. Zneski minus ne veljajo, najnižja vrednost je 0.

Konec igre: Kdor ima najnižjo skupno vsoto po vnaprej dogovorjenem številu krogov je zmagovalec.

41. cesar Neron

Igralci: dva

Material: 3 kocke

Logična igra za dva igralca. Igralca izmenično mečeta po 3 kocke hkrati, dokler vsak nedobita vsaj ene šestice. Sedaj lahko mečeta preostali kocki le še enkrat ali pa se odločita, da se v skupni seštevki zapišejo vsa tri števila (torej 6 in ostali dve). Če se igralec odloči ponovno metati dve kocki se štejejo nove številke. Igralec ne sme ponovno metati le ene kocke-vse ali nič! Igralec z višjim skupnim seštevkom je zmagovalec.

42. skoči v vodo

Igralci: trije in več

Material: 1 kocka

Na začetku igre en igralec navede število, manjše od 30. Vsak igralec v smeri urinega kazalca enkrat vrže kocko. Rezultati se vedno prištejejo k vsoti vseh prejšnjih metov. Če igralec doseže ali preseže določeno število, skoči "v vodo" in ga je treba odstraniti. Pred tem pa mora določiti novo število za naslednji "skok v vodo". To število ne sme biti več kot 30 nad prvim številom. Nato se kocke ponovno vrže in in številke se prištevajo k staremu seštevk. Kdor doseže ali preseže drugo število je prav tako izgubil. Nato določi novo število, ki je tretja številka za "skok v vodo" (enako ne sme biti več kot 30 na drugim številom). Zmagovalec je tisti, ki ostane zadnji.

43. Vse devetke

Gor in dol - komu bo uspelo prej?

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, 9 vžigalic

Cilj igre:

Vsak igralec poskuša uporabiti palice, ki jih je pridobil v prvi fazi igre. Čim hitreje vstopite v drugo fazo igre.

Priprava in potek igre:

Na začetku je 9 vžigalic postavljenih na sredino mize. Vsak igralec ima v vsakem krogu na voljo en met obeh kock. Če s tem metom dobi več kot 9 točk, vzame toliko vžigalic, kolikor ima seštevek nad "9". Če vrže "10", vzame 1 vžigalico, če vrže "11", vzame 2, z "12" pa 3 vžigalice. Če vrže 9 ali manj, ne vzame ničesar. Igralci v po vrsti v krogu mečejo in to se nadaljuje, dokler niso razdeljene vse vžigalice. Sledi druga faza igre: vsi igralci, ki niso prejeli nobene vžigalice, so izločeni. Kocke se mečejo na enak način kot v prvi fazi - z eno razliko: točke, ki so zdaj nad "9", se točkujejo v obratni smeri, tj. vžigalice igralec ponovno postaviti nazaj na sredino mize.

Konec igre: Zmaga igralec, ki se prvi znebi vžigalic.

44. manj kot deset zmag

Kdo osvoji največ žetonov?

Igralci: trije in več

Material: 3 kocke, 50 enot za štetje (žetoni, vžigalice, drobiž ali podobno).

Najprej med igralce enakomerno razdelite vse enote za štetje. Nato se z žrebom določi bankirja. Ta oseba med igro meče kocke za vse in ima tudi nalogo, da razdeli dobitke in izterja izgubljene enote za štetje. Določi lahko tudi najvišji vložek, ki velja za celotno igro.

Pred vsako igro vsi igralci - razen bankirja - sklenejo svoje stave. Iz svoje zaloge pred seboj stavi toliko enot za štetje, kolikor misli, da lahko tvega. Nato bankir opravi prvi met treh kock. Če je skupni seštevek manjši od 10 vsi igralci dobijo znesek, ki so ga stavili. Bankir mora izplačati. Če je 10 ali več bankir zmagaja in pobere vse vloške. Po petih igrah preda banko naslednjemu igralcu. Ko je vsak igralec enkrat že bil bankir je igre konec. Kdor ima takrat največ žetonov je zmagovalec.

45. dobrih deset

Pravilno postavite rezultate kocke!

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke, papir in svinčnik

Cilj igre: Dosežite najvišje možne rezultate s kockami in jih spretno pomnožite. Komur to uspe, je zelo zelo blizu zmagi!

Priprava in potek igre: Na začetku vsak igralec zapiše številke številke od 1 do 10, ki so razvrščene ena pod drugo. Nato igralci izmenično mečejo s tremi kockami naenkrat. Vsak igralec ima en krog, s katerim lahko doseže vsoto med 3 in 18 (seštejte vrednosti kock!). Število vrženih kock je treba postaviti za eno za eno od 10 števil. To pomeni, da pomnožite ti dve števili.

Primer igre:

Igralec A:

$$1 \times 5 = 5$$

$$2 \times 9 = 18$$

$$3 \times 15 = 45$$

$$4 \times 8 = 32$$

$$5 \times 10 = 50$$

$$6 \times 18 = 108$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$8 \times 15 = 120$$

$$9 \times 16 = 144$$

$$\underline{10 \times 14 = 140}$$

Skupaj: 697

Igralec B:

$$1 \times 7 = 7$$

$$2 \times 6 = 12$$

$$3 \times 17 = 51$$

$$4 \times 4 = 16$$

$$5 \times 11 = 55$$

$$6 \times 7 = 42$$

$$7 \times 17 = 119$$

$$8 \times 13 = 104$$

$$9 \times 15 = 135$$

$$\underline{10 \times 11 = 110}$$

Skupaj: 651

V tem primeru zmagaja igralec A. Po 10 krogih imajo vsi igralci svojih 10 števil. Te številke se seštejejo, da se določi končni seštevek igralca. Zmagaja igralec z najvišjim skupnim številom.

46. sodo ali liho

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki

O tem, ali zmaga "sodo" ali "liho", odloča prvi igralec, pred metom. Nato vrže obe kocki hkrati. Če je zmagovalna kombinacija "sodo", morata obe kocki pokazati sodo število, npr. 2, 4 ali 6. V primeru, da je samo ena kocka soda se upošteva samo ta. V primeru, da je določena zmagovalna kombinacija liha se upoštevajo samo lihe številke. (1, 3 ali 5) Kdor doseže največji seštevek dveh kock zmaga. Zmagovalec v naslednjem krogu določi, ali bodo veljavne lihe ali sode številke in prvi vrže kocki.

47. Čiščenje

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, svinčnik ali kreda.

Po vrsti se vrže dve kocki. Vsak igralec ima en met. Igralec, ki ima najnižji seštevek kock v enem krogu nariše piko na list papirja. Po 10 krogih je na mizi 10 pik. Zdaj je čas za čiščenje. Spet se po vrsti meče 2 kocki; igralec z najvišjim seštevkom kocki lahko zdaj eno točko prečrta. Igralec, ki prečrta zadnjo piko zmaga v igri. Mimogrede, igralec, ki ne nariše nobene pike v prvi polovici igre je izločen iz igre in ne more zmagati.

48. Plus-minus

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, 15 do 20 enot za štetje/igralca (drobiž, vžigalice ali enote)

Vsak igralec dobi 15 enot za štetje (ali več, če se tako dogovorite) Igralec, ki začne igro, se določi z žrebom. Prvi igralec vrže kocko in jo pusti na mizi. Nato njegov sosed na levi strani vrže drugo kocko. Igralec z višjim številom prejme od poraženega igralca toliko enot za štetje, kolikor je razlika v njunih metih. Nato igralec na levi od drugega igralca vrže kocko prvega igralca in izračunana razlika se spet izplača zmagovalcu. In tako se nadaljuje po vrsti. Ko igralec nima več enot je izpadel. Zadnji igralec, ki je ostal na koncu, zmaga. Igrate lahko tudi, dokler ne odigrate dogovorjenega števila krogov. Zmagovalec v tem primeru je igralec z največjim številom enot.

49. Šestinšestdeset

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke, 5 vžigalic na igralca.

Cilj igre: Ne smete biti prvi, ki bo presegel številko 66

Priprava in potek igre: Vsak igralec ima na voljo en met, v katerem vrže 3 kocke hkrati. Kocke se seštejejo in rezultat se prišteje k rezultatu prejšnjega igralca. Skupni rezultat je vedno višji in se počasi približuje magični številki 66. Tisti, ki prvi doseže ali preseže to število, izgubi in mora in mora eno od svojih petih vžigalic vplačati v "banko".

Konec igre:Igra se nadaljuje, dokler eden od igralcev nima več vžigalic. Zmagovalec je tisti, ki ima na tej točki še vedno največ vžigalic.

50. Delež

Kdo bo prvi dosegel 10 točk?

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, 50 enot za štetje (npr. drobiž, vžigalice, žetoni itd.)

Cilj igre: Prvi osvojiti 10 enot za štetje

Priprava in potek igre:

Na začetku igre so enote za štetje postavljene na na sredini mize. Vsak igralec ima na voljo dva meta, prvi met opravi z dvema kockama, drugi pa z eno kocko. Če se vsota kock prvega meta lahko deli brez ostanka z številom drugega meta, igralec prejme eno enoto štetja. Zmagovalec igre je igralec, ki prvi doseže 10 enot.

51. dvobojev

Priljubljena igra s kockami.

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, 50 enot za štetje (npr. drobiž, vžigalice, žetoni itd.)

Priprava in potek igre:

Pred igro se 50 enot za štetje (manj, če igrajo manj kot štirje igralci) so postavljeni na sredino mize. Potem se določi število krogov. Sedaj se izmenično mečeta dve kocki. Vsak igralec ima na voljo 3 mete. Če igralec vrže po dve isti številki takoj prejme število enot štetja, ki ustreza številu točk. Vsi drugi meti nimajo pomena. Če igralec ne doseže dvojnega dvojčka s tremi meti je na vrsti naslednji igralec. Zmagovalec igre je igralec, ki ima po dogovorjenem številu krogov, je zmagovalec igre.

52. Skrite hišne številke

Igralci: dva in več

Material: 1 kocka

Ta igra je podobna igri "Najvišja hišna številka". Edina razlika je, da se pri tretjem metu ne šteje številka, ki jo vržete ampak številka direktno pod njo (številka na kocki, ki je obrnjena proti mizi).

53. slikarstvo

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki

Obe kocki se mečeta hkrati. Ti dve številki se pomnožita med seboj. Zmagovalec je

54. Dvojčki

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, enote za štetje (npr. Drobiž)

Dve kocki se mečeta izmenično. Štejejo samo dvojke. Kdor ima po 10 krogih največ "dvojk" je zmagovalec in prejme toliko enot štetja, kolikor je število dvojk, ki jih je je vrgel.

55. Craps

Ključnega pomena je pravilno napovedovanje.

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki in enako število enot za štetje za vsakega igralca za vsakega igralca.

Cilj igre: Zmaga tisti, ki je vrgel predvidene številke. Toda igra Craps ni tako preprosta...

Priprava in potek igre: Igralec, ki vrže najvišjo številko prevzame banko. Igra se igra po predhodno določenem številu krogov oz. tolikokrat, da so vsi igralci enakokrat banikrji. "Bankir" navede število med 2 in 12. To številko vplača v skupni lonec ("pot"). Vsi nasprotniki morajo zdaj dodati enako število števnih enot. Nato bankir meče 2 kocki. Če "bankir" vrže določeno število v prvem poskusu, je zmagovalec. Če določene številke ne vrže, mora nadaljevati z metanjem kocke, dokler ne vrže napovedane številke ali števila, ki je bilo vrženo prvo. Če še enkrat vrže število, ki ga je vrgel na začetku, lahko pobere celoten "pot", začne se nov krog in sedaj je bankir nekdo drug. Če pa bankir po prvem neuspešnem metu v nadaljnih meti vrže svoje prvotno napovedano število izgubi in znesek "pota" si igralci razdelijo. Igra se igra, dokler vsi igralci niso bili "bankirji" enakokrat. Igralec, ki ima največ enot za štetje je zmagal v igri.

56. Enajst visokih...

Igralci: dva in več

Material: 2 kocki, enako število števnih enot za vsakega igralca (npr. penijev ali podobnih)

Priprava in potek igre: Najprej se igralci dogovorijo o osnovnem vložku, ki ga vsak igralec položi v "lonec" (sredina mize). Sedaj se kocke mečejo po vrsti. Vsak igralec ima na voljo en met dveh kock. Kombinacije in s tem številčne vrednosti, ki lahko nastanejo imajo različne pomene: 11- Kdor doseže to vsoto, lahko izprazni izpraznite celoten "lonec". Vsak igralec mora nato nazaj v lonec dati osnovni vložek. 12-če igralec vrže 12 rabi podvojiti svoj znesek v loncu. Meti pod 11- pri tem se upošteva razlika med 11 in številom, ki ga je igralec vrgel. Razliko pomnožite s 5 nakar mora igralec zmnožek vplačati v lonec. Primer: Če - v najslabšem primeru - padeta dve enki, je razlika $11 - 2 = 9$. Če jo pomnožimo s 5, je rezultat $9 \times 5 = 45$. To pomeni, da mora igralec prišteti 45 enot.

Igralec, ki ima po dogovorjenem številu krogov največ enot za štetje je zmagovalec.

57. Slepo oko

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke

Vsak igralec ima od 1 do 3 mete. Za vsak met je treba uporabiti vse 3 kocke. Drugi met razveljavi prvega. Kdo ima pogum vreči tretjič, kar izniči drugi met?Štejejo sami meti kock "3" in "5" . Ostale številke so "slepe" in ne štejejo. Igralec z najvišjim številom točk v posameznem krogu zmagaja.

58. uganiti vrednosti kock

Igralci: dva in več

Material: 3 kocke

Postavite tri kocke drugo na drugo! Zmagovalec je igralec, ki najhitreje ugotovite vsoto vseh oči, ki so obrnjene navzdol. Predpostavimo, da je prepoznavno število točk na zgornji kocki "6". Pravilni rezultat uganke je 15. Izračuna se tako, da se od vrednosti 21(to število vedno enako).

Primer:

Spodnja vrednost najvišje kocke "6" je "1".

Zgornja vrednost druge kocke, npr. "5".

Spodnja vrednost druge kocke, npr. "2".

Zgornja vrednost tretje kocke, npr. "4".

Spodnja vrednost tretje kocke, npr. "3".

Vsota:15

30 zapletenih ugank

Rešitve na koncu navodil

Igralci: kolikor želite

Material: vžigalice

Otroci lahko igrajo uganke le v prisotnosti odraslih!

59.

Ta struktura je sestavljena iz 9 vžigalic. Premaknite 4 vžigalice tako, da sestavite strukturo iz 5 trikotnikov(ni potrebno,da so popolnoma identični, vžigalica enega je lahko del tudi drugega trikotnika)

60.

Šestnajst vžigalic je potrebnih za teh pet enakih kvadratov. Naredite 4 enake kvadrate s premikanjem le dveh vžigalic

61.

Ta simetrična slika je sestavljena iz devetih vžigalic. Z obračanjem tri od njih, preoblikujete strukturo v prav tako simetrično!-vendar mora ta biti sestavljena iz 3 rombov.

62.

Odstranite tri vžigalice tako da ostanejo trije trikotniki!

63.

Teh deset vžigalic oblikuje tri kvadrate. Odstranite eno in zamenjajte položaj treh drugih, da na koncu dobite kvadrat in 2 palalelograma.

64.

Hiša je sestavljena iz 10 vžigalic in gleda proti zahodu. Premaknite dve vžigalici, tako da bo hiša gledala proti vzhodu.

65.

Iz 9 vžigalic naredite točno 5 kvadratov.(en kvadrat ne sme vsebovati drugih)

66.

Premaknite 4 vžigalice, tako da ustvarite natanko 2 kvadrata.

67.

Odstranite 5 vžigalic, tako da dobite 5 enakih trikotnikov.

68.

Premaknite 2 vžigalici in dodajte 1 novo da ustvarite 2 enaka romba.

69.

12 vžigalic. Premaknite 4 tako, da dobite 2 različna kvadrata, ki se ne dotikata.

70.

Iz strukture 5 kvadratov naredite 4 kvadrate-3 majhne in enega velikega-z premikom 6 vžigalic.

71.

Premaknite 2 vžigalici in naredite 5 enakih kvadratov.

72.

Premaknite 5 vžigalic, tako da dobite 2 kvadrata.

73.

Premaknite 4 vžigalice, tako da dobite 3 kvadrate.

74.

Iz teh 16 vžigalic, naredite 5 kvadratov.

75.

Premaknite 8 vžigalic in odstranite eno, tako da dobite 4 enake 6-kotnike.

76.

Premaknite 4 vžigalice, tako da ustvarite križ.

77.

Da spravite to tehtnico v ravnotežje potrebujete le 6 premikov vžigalic.

78.

S premikom 6 vžigalic naredite 6 enakih in simetričnih štirikotnikov.

79.

Premaknite 16 vžigalic, tako da dobite 6 enakih kvadratov.

80.

Kako bi dobili sredinsko vžigalico brez da bi se jo dotaknili?

81.

Iz 12 vžigalic naredite 12 kotnik iz samih pravih kotov.

82.

Premaknite 11 vžigalic, tako da dobite 10 enakih kvadratov, ki gradijo simetrično strukturo.

83.

Ta struktura predstavlja zemljišče z hišo. Z dodatnimi 10 vžigalicami razdelite zemljišče na 5 enako velikih kosov, brez da predstavljate vžigalice z prvotnega zemljišča.

84.

Odstranite 1 vžigalico in ostale preoblikujte tako da dobite 6 enakih območij.

85.

Ta struktura predstavlja zemljišče z ribnikom na sredini. Z dodatnimi 20 vžigalicami razdelite zemljišče na 8 enakih kosov brez da premikate vžigalice prvotnega zemljišča.

86.

Premaknite 2 vžigalici, tako da dobite 7 enakih kvadratov.

87.

Wie kann man aus 13 Streichhölzern(13 vžigalic) ein Ei legen?

Vendar so lahko vžigalice položene le navpično in vodoravno.

88.

Kako se imenuje slaven švicarski lokostrelec? Uporabite lahko 10 vžigalic.

REŠITVE UGANK LAHKO NAJDETE NA ZADNJI STRANI, ZAČETNE POSTAVITVE PA NA PREDZADNJIH DVEH.

89. mesto, podeželje, reka...

Zelo znana igra za pisanje.

Igralci: dva in več

Material: papir in svinčnik za vsakega igralca

Priprava in potek igre:

Najprej vsak igralec na svojem listu papirja naredi skupaj 9 stolpcev, po možnosti v ležečem formatu. Vsak stolpec pomeni kategorijo in ima ustrezen naslov. Vsak igralec napiše naslednjih 9 naslovov na vrhu stolpcev: Mesto, država, reka, gora, rastlina, žival, poklic, hrana in ime. Vsak igralec se zmisli število in vsa števila se seštejejo. Skupno število pomeni črka v abecedi(npr. če je seštevek 10 to pomeni črko »I«). Če je seštevek večji od 25 od skupnega števila odštevejte 25 dokler ne pridete do števila, ki je pod 25. Za vsako od kategorij se je potrebno spomniti eno ime, ki se začne na določeno črko. Igralec, ki prvi najde izraz za vsak stolpec zakliče: "Ustavite se!". Vsak igralec zdaj primerja besede. Igralec prebere svojo besedo po stolpcih. Za vse besede, ki sta jih našla dva ali več igralcev dobite 5 točk. Za vsako najdeno besedo, ki je nihče drug nima dobite 10 točk. In če edini najdete besedo v kategoriji dobite 20 točk. Konec igre: Po vnaprej dogovorjenem številu krogov vsak igralec prešteje vsak igralec prešteje svoje točke. Zmaga tisti, ki jih zbere največ.

90. Polnjene telečje prsi

Zelo priljubljena igra za pisanje.

Igralci: dva in več

Material: papir in svinčnik za vsakega igralca

Priprava na igro in igranje igre: En igralec v krogu pove samostalnik po lastni izbiri, ki ga, če je to mogoče ne sme vsebovati črke V. Vsi igralci najprej napišejo besedo črko za črko navpično od zgoraj navzdol, nato še enkrat z majhnim presledkom med njima, od spodaj navzgor. Beseda "opomin" bi bila torej zapisana takole:

O	N
P	I
O	M
M	O
I	P
N	O

Sedaj morajo igralci najti samostalnike, ki se začnejo na levo črko in končajo na desno-za vsako vrstico posebej. Za prvo vrstico ne smete uporabiti besede, ki je določena. Če za vrzel ne najdete primerne besede, lahko preprosto pustite vrstico prazno. Prvi igralec, ki je končal zakliče »stop«. Zdaj morajo vsi igralci morajo prenehati pisati. Sedaj je na vrsti točkovanje: Besede se primerjajo tako, da vsak igralec po vrsti prebere svojo besedo.

Za vse besede, kiče jo najdeta dva ali več igralcev, prejmete 5 točk. Za besedo, ki je bila najdena posamično dobite 10 točk. In če za neko vrstico edini najdete besedo prejmete 20 točk.

Konec igre: Igra se konča, ko odigrate dogovorjeno število krogov. Kdor ima po seštevanju največ točk zmaga v igri.

91. Poiščite besede

Pisanje za hitre mislece.

Igralci: dva in več

Material: papir in svinčnik za vsakega igralca

Priprava in potek igre: Vsak igralec dobi list papirja in svinčnik. Nato igralec pove besedo, ki mora imeti vsaj 10 črk. Sedaj vsi igralci izdelujejo nove besede iz črk podane besede.

Časovna omejitev je 1 minuta, vendar se lahko dogovorite za več ali manj časa.

Novonastale besede so lahko vedno krajše od osnovne besede. Ocenjevanje: Po izteku časa se začne točkovanje. Prvi igralec prebere njegove ali njene nove besede po vrsti. Vsi drugi preverijo, ali so našli katero od njegovih besed. Če jih imajo, dobijo 5 točk za vsako besedo. Če je igralec našel besedo, ki je nima nihče drug, prejme 10 točk za to. Vsako besedo, ki je prebrana si igralci prečrtajo v svojem seznamu (če jo imajo) in si jo točkujejo. Ko prvi igralec konča naslednji igralec prebere besede, ki še niso prečrtane, drugi igralci pa nadaljujejo, kot je opisano zgoraj. To se nadaljuje, dokler vse besede vseh igralcev niso prečrtane.

Konec igre: Zmaga igralec, ki ima po seštevanju besed najvišje število točk. Toda nova beseda je že predstavljena...

92. Dolg pregovor - kratek smisel!

Igra Pregovori.

Igralci: dva in več

Material: papir in svinčnik za vsakega igralca

Bistvo pregovora je, da je zapletena tema izražena v kratkih besedah. da boste takoj vedeli, kaj je mišljeno. V tej igri je ravno obratno. Vsak igralec najprej pomisli na znani pregovor vendar ga ne izreče na glas. Nato vsak igralec poskuša čim bolj nerodno izraziti svoj pregovor in ne z istimi besedami. Ko so vsi zapisali svoj pregovor in napisali drugačno zabavno verzijo tega, vsak izmenično na glas prebere svoj spremenjen pregovor. Prvi igralec, ki ugame pravi pregovor dobi točko. Naslednji igralec prebere... Igralec, ki ima največ točk po predhodnem številu krogov, je zmagal v igri.

93. Potapljanje ladjic

Igra za dve osebi, znana že več generacij.

Igralci: dva

Material: šahiran papir in 2 svinčnika

Priprava in igranje: Vsak igralec najprej nariše 2 nepobarvani šahovnici na svoj papir velikosti 10x 10 majhnih kvadratkov., Ta dva "bojišča za pomorsko bitko" se lahko postavijo drug ob drugem ali drug pod drugim. Navpične stolpce označite z črkami, vodoravne pa s številkami. Sedaj vsak igralec strateško pobarva svoje kvadrate na tistih mestih, kjer bo postavil ladje. Vsak igralec ima na voljo bojno ladjo (dolžina 4 kvadrati), dve križarki (vsaka po 3 kvadrate), trije torpedni čolni (vsak dolgi 2 kvadrata) in štiri podmornice (po 1 kvadrat). Skupno je na voljo 10 ladij v "kvadratu flote". Posamezne ladje se ne smejo dotikati druga druge (tudi poševno ne) med njimi mora biti vsaj en kvadrat. Svoje postavitve igralca ne razkrijeta. Zdaj se začne igra. Prvi igralec imenuje poljubno polje z navedbo njegovih dveh koordinat, npr. 1 - C ali 5 - F itd. Nasprotnik nato takoj preveri v svojem "polju flote", kam je šel ta "strel". Če je bila ladja udarjena, mora reči "zadel". Če je bil strel izstreljen v prazno, reče »zgrešil«. Če je ladja zadeta v vse svoje dele mora igralec reči » potopljena«. Glede na nasprotnikov odgovor si igralec vnese opombe v njegovem drugem kvadratu. V primeru zadetka si v ustreznem polju naredi križec in navrsti je njegov nasprotnik. Če pa igralec zadane ladjo, si to ustrezno označi s krogom in na voljo ima ponoven strel, dokler spet ne zgreši.

Konec igre: Zmaga igralec, ki potopi vse nasprotnikove ladje.

94. Pouf

Znana igra iz srednjega veka

Igralci: dva

Material: deska za backgammon, 2 kocki ter 15 črnih in 15 belih kosov za vsakega igralca

Cilj igre: Cilj je premakniti vseh 15 igralnih kosov čez 24 polj (mišljeno kot špica) igralne plošče na nasprotno stran table, da jih boste odstranili prvi.

Priprava in potek igre:

Igralna plošča je razgrnjena in vsak od igralcev dobi kosov, ki so zunaj igralnega polja. Sedaj se kocke mečejo po vrsti. Igralec z višjim metom lahko začne. Ko igralca sedita drug nasproti drugega, eden potuje v smeri polj 1-24 drugi pa v smeri 24-1. Obe kocki sta vedno vrženi hkrati. Kosi se postavijo glede na število vrženih kock: Če na primer padeta števila "2" in "5", se igralni kos postavi na drugo polje (mišljeno na špico) in drug kos na 5 polje. V primeru dvojne kombinacije (obe kocki kažeta enako vrednost) lahko v igro položite 4 igralne kose. Z dvojno »6« dva igralna kosa položite na prvo polje in dva na šesto. Ko vržete dvojno lahko mečete še enkrat. Na neko igralno polje lahko položite poljubno število kosov iste barve. Dva ali več kosov na točki tvorita trak. Takega polja ne

smejo zasesti nobeni nasprotnikovi kosi. Vendar se lahko šteje in skoči čez. Če ima igralec več kosov drugim tvorijo most. Takšen most je lahko problem za nasprotnika, saj ga mogoče nebo mogel preskočiti, efektivno ga boste blokirali in si omogočili večje možnosti za zmago. Ko ima igralec vse svoje žetone postavljene, se lahko premakne v smeri cilja. En igralec v smeri polja 24, drugi v smeri polja 1. Igralec se mora odločiti, ali želi sešteti met obeh kock in premakniti samo en žeton, ali pa premakniti dva žetona za met vsake kocke posebej. Pomembno! Če se premikate z dvema žetonoma, je potrebno najprej premakniti manjšo številko. Če npr. vržeš "2" in "5", in se nikjer na plošči ne morete premakniti za dva polja izgubite tudi možnost premika za 5 polj! Če lahko po drugi strani premaknete "2", ne pa tudi "5", se izgubi samo "5". Enako je tudi pri metih, kjer vržete dve isti kocki. Če pri postavljanju ali premikanju žetona zadenete točko, na kateri je že postavljena natanko ena nasprotnikova figura, se lahko zajame in nadomesti s svojim žetonom. Nasprotnik mora zajet žeton spraviti nazaj v igro. Prav tako je mogoče ujeti več nasprotnikovih žetonov hkrati. Če ima igralec svoje ujetе žetone, ki so zunaj igralnega polja, ne sme nadaljevati z drugimi žetoni dokler ne prinese ujetega žetona nazaj v igro.

Konec igre:

Ko vsi igralni kosi dosežejo zadnjo četrtino table 19-24 ali 6-1, odvisno iz katere strani začnete se igra še ne konča. Na tej točki potrebujete iz igre izločiti vsak vaš žeton. To pa storite tako, da jih naprej premikate čez rob plošče-ko žeton preide čez rob plošče za 1 polje ali več je izločen. Igralec, ki prvi izloči 15 žetonov zmaga.

*za lažje razumevanje igre si na youtube oglejte naslednji posnetek:

<https://www.youtube.com/watch?v=87gWaABqGYs&list=RDGcvSJudQbVs&index=17>

95. Pouf taiga

Ruska različica igre Pouf.

Igralci: dva

Material: deska za backgammon, 2 kocki, 15 temnih in 15 belih igralnih kosov(žetonov)

Priprava in potek igre:

Uporabljajo se pravila običajne igre Pouf z naslednjimi spremembami: Ko igralec postavi 2 kosa, lahko izbere ali želi postaviti več kosov. Če je igralni kos(žeton) ujet, ga je treba najprej postaviti nazaj na svoje mesto, šele nato se lahko preostali kosi nadaljujejo pot. Vsa ostala pravila igre o tem kdo zmaga itd. ostajajo enaka.

96. Dolgi Pouf

Oba korakata v isto smer!

Igralci: dva

Material: deska za backgammon, 2 kocki, 15 temnih in 15 belih žetonov

V tej različici oba igralca začneta z igralnim mestom 1 in igrata do igralnega mesta 24. Vsa

druga pravila igre so enaka.

97. Toccadille

Še ena različica igre z bordelom.

Igralci: dva

Material: deska za backgammon, 2 kocki, 15 temnih in 15 belih šahovnic

Priprava in potek igre:

Vsi žetoni so sprva zunaj plošče. Na lastni strani ni dovoljeno izoblikovati skupin žetonov. Izjema so igralna polja 12 in 13, kjer je lahko poljubno število žetonov, a nikoli en sam. Načeloma igralec ne sme vstopiti na polje na nasprotnikovi strani. Če pa vrže število na kocki, ki zahteva, da zasede nasprotnikovo polje, lahko od vsake kocke odšteje ena in vstopi v svoje polje. (Vendar le, če ne more vstopiti v svoje polje z nobenim drugim kosom). V Toccadillu se ujeti žetoni ne odstranijo z igralne plošče, temveč so označeni. Če torej zadenete eno nasprotnikovo figuro, ta ostane ostane na svojem mestu, en kontrolni žeton pa je postavljen kot označevalec ob vznožju prvega polja. Z vsakim dodatnim zadetkom nekega drugega žetona se kontrolni žeton pomakne za eno polje naprej. Hkrati lahko zajamete več nasprotnih žetonov (kot v igri Puff). Označevalnik lahko nato uporabite tudi za svoje točke. Zmaga igralec, ki prvi doseže 12. točko s svojim markerjem.

98. Cik-cak

Igralci: dva

Material: deska za backgammon, 2 kocki, 15 temnih in 15 žetonov

Pri tej različici se kocke mečejo izmenično. Naloga vsakega igralca je, da čim hitreje postavi svojih 15 žetonov na prvih 6 polj. Primer: Pri prvem metu kocke z vrednostma "3" in "5" igralec položi po en kamen na 3. in 5. polje. Nasprotnik zdaj vrže "3" in "6". Zdaj lahko vrne nasprotnikov žeton s polja 3 in postavi svoj žeton na polje 3, drugi žeton pa na polje 6. Dokler je en sam žeton na polju, ta ni zaščiten. Nasprotnik poskuša takšne žetone izriniti in da bi ta polja zasedel z svojim enim, a če je le mogoče z dvema žetonoma, saj takega polja njegov nasprotnik nesme napasti. Če imata obe kocki enako število (dvojno), lahko v istem polju postavite dva žetona. Na vsakem polju je lahko poljubno število žetonov. Ko je vseh 15 kamnov postavljenih na prvih 6 kvadratov, se premikajo naprej na isti način kot pri igri Pouf. Ko vseh 15 žetonov doseže zadnjih 6 polj, se kocke enako meče z ciljem, da odstranite svoje žetone iz igre. Če so na primer na cesti še vedno kamni na zadnjem petem polju, ko sta vrženi številki "3" in "6", igralec lahko igralec s prvim kamnom na petem in zadnjem polju igralec s prvim kamnom na petem in zadnjem polju se lahko premakne za 3 polja. Drugi kamen izloči iz igre. Spletna stran vitih števil ni dovoljeno na zadnjem 6 kvadratov. Kamen, ki je bil vržen ven, mora vedno zamenjati lastnik in lastnik mora vedno vrniti kamen v igro. Dokler se kamni, ki so bili odvrženi, ne postavijo na enega odso postavljeni na enega od zadnjih polj.

99. Revertier

Nekoliko težja, a tudi bolj razburljiva kot Puff!

Igralci: dva

Material: deska za backgammon, 2 kocki, 15 temnih in 15 belih žetonov

Podobna igra kot Pouf. Ko premakneš žeton, so vse šahovnice zvezi s prvim vidikom. Ker pa je (tako kot pri Toccadillu) na lastni strani se ne sme zgraditi nobena skupina, grbine, je še posebej težko vstaviti še posebej težko. Vedno morate najtivedno je treba najti proste kvadrate. V nasprotnem primeru se uporabljajo pravila za pufe.

100. Backgammon

Anglosaksonska oblika besede Pouf

Igralci: dva

Material: deska za backgammon, 2 kocki, 15 temnih in 15 belih žetonov

Backgammon se od Puffa razlikuje predvsem po načinu postavitve žetonov. Pri backgammonu se figurice ne postavljajo z metanjem kocke vendar so postavljene na igralno ploščo pred začetkom igre:

Igralec A

postavi 2 žetona na polje 1; 5 žetonov na polje 12; 3 žetoni na polju 17; 5 žetonov na polju 19

Igralec B

postavi 2 žetona na polje 24; 5 žetonov na polje 13; 3 žetone na polje 8
5 žetonov na polje 6. Preostali del igre je enak kot v igri Pouf (Glej št. 94)

30 knifflige Streichholz-Knocheien

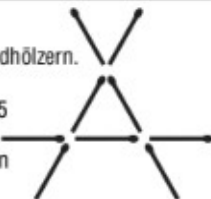
Auflösungen am Ende der Anleitung.

Spieler: Beliebig viele
Material: Streichhölzer

Streichholz-Knocheien dürfen Kinder nur im Beisein von Erwachsenen spielen!

59.

Dieses Gebilde besteht aus 9 Zündhölzern. Machen Sie durch Umlegen von 4 Hölzern daraus ein Muster aus 5 Dreiecken (die nicht deckungsgleich sein müssen, und eins kann Teil eines andern sein)!



60.

Sechzehn Hölzer braucht man für diese fünf gleichen Quadrate. Machen Sie durch Umlegen von nur zwei Hölzern daraus eine Reihe von vier identischen Quadraten!



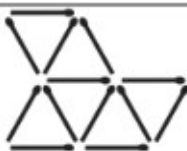
61.

Diese ausgewogene Figur besteht aus neun Zündhölzern. Indem sie drei davon umlegen, verwandeln Sie das Gebilde in ein ebenfalls symmetrisches aus drei Rhomben oder Rauten.



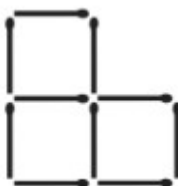
62.

Entfernen Sie drei Hölzer, so daß drei Dreiecke bleiben!



63.

Diese zehn Hölzer bilden drei Quadrate. Nehmen Sie ein Holz weg, und tauschen Sie die Position von drei anderen, um ein Quadrat und zwei Parallelogramme zu erhalten!



64.

Wie man sieht, reichen zehn Hölzer aus, um dieses hübsche Haus zu legen. Hier sehen wir es aus dem Westen. Legen Sie zwei Hölzer so um, daß wir es aus dem Osten sehen!



65.

Legen Sie mit neun Streichhölzern fünf Quadrate!



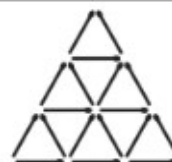
66.

Durch Umlegen von nur vier Hölzchen werden aus dieser schlangenlinigen Figur zwei Quadrate. Wie?



67.

Hier entstehen fünf Dreiecke gleicher Größe, wenn man genau fünf Hölzchen entfernt.



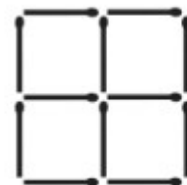
68.

Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man zwei Hölzchen verändert und eines neu hinzunimmt.



69.

Eine schöne Knobelaufgabe mit 12 Hölzchen: Verändern Sie vier Hölzchen so, daß zwei unterschiedlich große Quadrate entstehen, die sich nicht berühren!



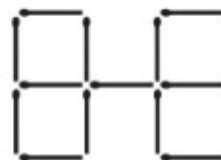
70.



Verändert man bei dieser Figur aus fünf Quadraten sechs Hölzchen, so sind es nur noch vier Quadrate, drei kleine und ein großes.

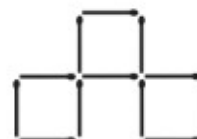
71.

Aus dieser Form sollen durch Umlegen von zwei Streichhölzern fünf Quadrate entstehen!



72.

Legen Sie fünf Hölzer so um, daß aus dieser Figur zwei Quadrate entstehen!



73.

Hier sollen vier Streichhölzer umgelegt werden, so daß drei Quadrate entstehen!



74.

Wie kann man mit diesen 16 Streichhölzern fünf Quadrate legen?



75.

Durch Umlegen von acht Hölzern und Entfernen von einem sollen vier gleiche Sechsecke entstehen.



76.

Vier Hölzer umgelegt – schon entsteht daraus ein regelmäßiges Kreuz!



77.

Um diese Waage ins Gleichgewicht zu bringen, müssen nur sechs Streichhölzer verschoben werden.



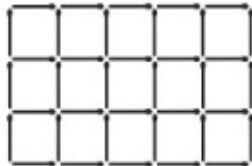
78.

Hier sollen durch Verlegen von sechs Streichhölzern sechs gleiche und symmetrische Vierecke entstehen.



79.

Entfernen Sie 14 Hölzer so, daß sechs gleiche Quadrate entstehen!



80.

Wie bekommt man das Streichholz aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren?

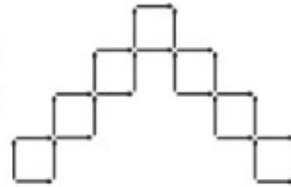


81.

Legen Sie aus 12 Hölzern ein Zwölfeck, das nur aus rechten Winkeln besteht!

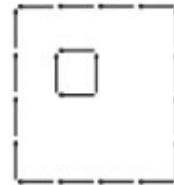
82.

Verschieben Sie 11 Streichhölzer so, daß 10 gleiche Quadrate entstehen, die wiederum eine symmetrische Figur bilden!



83.

Diese Figur stellt ein Grundstück mit Haus dar. Unterteilen Sie das Grundstück mit Hilfe von 10 Streichhölzern in fünf gleiche Parzellen!



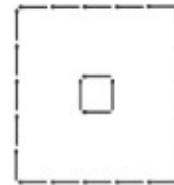
84.

Ein Streichholz weniger, und mit dem Rest sollen wieder sechs gleiche, umzäunte Areale gelegt werden!



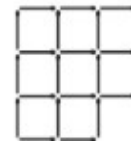
85.

Dieses Grundstück mit Teich in der Mitte soll mit 20 Hölzern in acht gleiche Stücke unterteilt werden.



86.

Legen Sie zwei Hölzer so um, daß sieben gleiche Quadrate entstehen!



87.

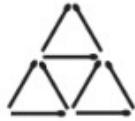
Wie kann man aus 13 Streichhölzern ein Ei legen? Die Hölzchen dürfen jedoch nur senkrecht und waagrecht gelegt werden.

88.

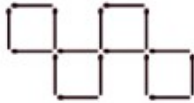
Wie läßt sich ein bekannter Schweizer Bogenschütze mit 10 Streichhölzern darstellen?

Die Lösungen zu den
30 Streichholz-Knocheleien:

59.



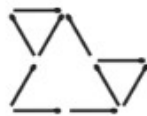
60.



61.



62.



63.



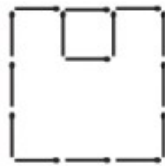
64.



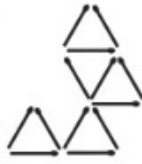
65.



66.



67.



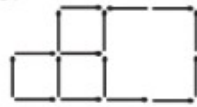
68.



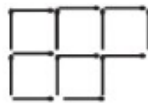
69.



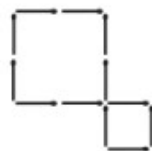
70.



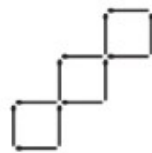
71.



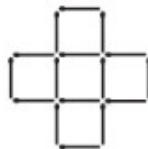
72.



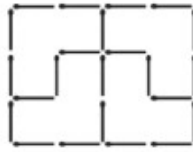
73.



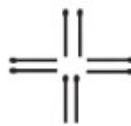
74.



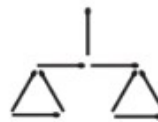
75.



76.



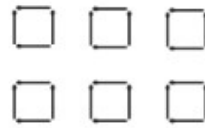
77.



78.



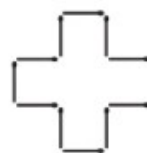
79.



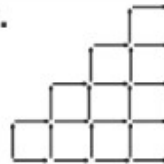
80.



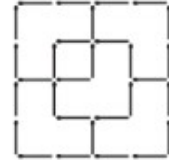
81.



82.



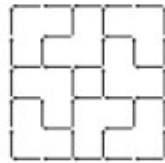
83.



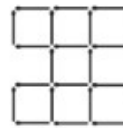
84.



85.



86.



87.

EINEI

88.

TELL