

YATZY

De Luxe

(DK)

Spilleregler til terningspil

Dette sæt indeholder spilleregler til Yatzy og 40 andre terningspil

(SE)

Spelregler för tärningsspel

Detta set innehåller spelregler till Yatzy och 40 andra tärningsspel

(NO)

Spilleregler til terningspill

Detta settet inneholder spilleregler til Tatzy og 40 andre terningspill

(FI)

Noppapeliä pelisääntöjä

Tämä setti sisältää Yatzyyn ja 40 muun noppapelin pelisäännöt

Yatzy

Der spilles med fem terninger og et ubegrænset antal spillere. Den spiller, der opnår flest point på regnskabsskemaet, har vundet.

Hver spiller har tre slag i hver runde, men må gerne nøjes med færre slag. De terninger, spilleren ikke ønsker at beholde efter et slag, tages op igen og bruges i næste slag, indtil spilleren har slået tre gange. Det antal point, som spilleren får på baggrund af de terninger han/hun har liggende foran sig efter de tre slag, noteres i én af skemaets rubrikker efter spillerens eget valg. Man behøver således ikke at starte øverst på skemaet med "1'ere".

Eksempel:

Spilleren slår 6-6-3-2-1 i første slag. Han/hun vælger at lade de to 6'ere blive liggende på bordet og slår de resterende tre terninger om. I andet slag slår spilleren 6-4-1. 6'eren lægges til side sammen med de to 6'ere fra første slag og de resterende to terninger slås om. I tredje slag slår spilleren 4-4. Han/hun har nu slået "Hus" (6-6-6-4-4), og pointsummen 26 (6+6+6+4+4) noteres i rubrikken "Hus". Hvis det tredje slag i stedet bliver 3-2, bliver det samlede resultat 18 point (6+6+6), som spilleren enten kan notere i rubrikken "6'ere" eller i rubrikken "3'ere".

Hvis pointene ikke kan noteres, fordi de rubrikker der matcher resultatet/pointsummen allerede er udfyldt, noteres 0 point i én af de andre rubrikker, eller det samlede antal point noteres i rubrikken "Chance".

Eksempel:

Hvis resultatet af et slag er 6-6-6-1-3, og der allerede er noteret point i rubrikkerne "6'ere", "3'ere" og "1'ere", noteres 0 point i én af de øvrige rubrikker, eller der noteres 22 point (6+6+6+1+3) i rubrikken "Chance".

Hver spiller kan kun notere point én gang i samme rubrik. Det højst opnåelige antal point i de enkelte rubrikker er:

Navn/slag	Maksimumpoint
1'ere	5 point
2'ere	10 point
3'ere	15 point
4'ere	20 point
5'ere	25 point
6'ere	30 point
Sum	105 point
Bonus	50 point
1 par (to ens terninger)	12 point
2 par (to gange to ens terninger)	22 point
3 ens (tre ens terninger)	18 point
4 ens (fire ens terninger)	24 point
Lille Straight (1-2-3-4-5)	15 point
Stor Straight (2-3-4-5-6)	20 point
Hus (tre ens terninger og to ens terninger)	28 point
Chance (samlet pointantal af alle øjne)	30 point
Yatzy (fem ens terninger)	50 point
Maksimumpoint i alt	374 point

Hvis det samlede antal point for de øverste seks rubrikker er 63 eller derover, får spilleren 50 bonuspoint. Hvis det samlede antal point er mindre end 63, får spilleren ingen bonuspoint, dvs. 0 point.

Pointeksempler:

Navn/slag	Point
1 par (5-5-1-4-6)	5+5 = 10 point
2 par (5-5-4-4-3)	5+5+4+4 = 18 point
3 ens (5-5-5-4-2)	5+5+5 = 15 point
4 ens (4-4-4-4-5)	4+4+4+4 = 16 point
Lille Straight (1-2-3-4-5)	1+2+3+4+5 = 15 point
Stor Straight (2-3-4-5-6)	2+3+4+5+6 = 20 point
Hus (6-6-6-4-4)	6+6+6+4+4 = 26 point
Chance (2-4-4-3-6)	2+4+4+3+6 = 19 point
Yatzy (4-4-4-4-4)	= 50 point (fem ens terninger giver altid 50 point uanset antallet af øjne)

1. Tænkeboks (kaldes også "Løgn" eller "Snyd")

Hver spiller har et bæger og fire terninger. Midt på bordet laves en bunke med 12 tændstikker. Spillerne slår samtidig ét slag hver. Resultatet af slaget holdes skjult for modspillerne. Spillerne skal nu efter tur afgive deres bud på, hvor mange terninger af én slags, de tror der er til sammen i alle bægerne. 1'erne er trumf og tillægges den værdi, spillerne byder.

Buddet kan fx være "tre 4'ere", dvs. at spilleren mener, at samtlige spillere tilsammen har slået mindst tre 4'ere og/eller 1'ere. En spiller skal hele tiden afgive et bud, der er højere end det, den foregående spiller har budt.

Eksempel:

Fire 5'ere slår tre 5'ere. Fire 6'ere slår fire 5'ere osv.

Hvis den spiller, hvis tur det er, tvivler på dét, der netop er budt, eller ikke længere vil melde over det foregående bud, løfter han/hun sit bæger, hvorefter alle andre spillere også løfter deres bægere, og terningerne tælles op. Hvis der er et mindre antal terninger end det, der blev budt, er buddet altså forkert, og den spiller der kom med buddet, skal tage én tændstik fra bunken. Hvis der er flere eller nøjagtigt antallet af terninger, skal den spiller der løftede sit bæger, tage én tændstik. Den spiller, der har færrest tændstikker når bunken er tom, har vundet.

Varianter:

Der er flere varianter af spillet. Én af de populære er at spille med seks terninger i stedet for fire. Til gengæld tager alle spillerne - på nær den spiller, der har tabt runden - én terning op af sit bæger efter hver runde. Dette gør det lidt vanskeligere at holde styr på, hvor mange muligheder der gemmer sig i bægerne. Den spiller, der først kommer af med alle sine terninger, har vundet.

2. Poker med terninger

Der spilles med fem terninger. Hver spiller har tre slag. I de to første slag må spilleren tage de terninger fra, som han/hun ønsker at beholde, og slå de resterende terninger om. 1'erne rangerer højest, derefter følger 6'ere, 5'ere, 4'ere, 3'ere og 2'ere. Den spiller, der slår den bedste pokerhånd har vundet. Pokerhændernes rækkefølge er:

Slag
Fem ens (fem 1'ere er højere end fem 6'ere osv.)
Fire ens
Fuldt hus (tre ens + et par)
Tre ens
To par
Et par

3. Bare ærgerligt

Der spilles med seks terninger. Den første spiller starter med at slå med alle seks terninger. Han/hun lægger alle 5'erne og alle 2'erne til side, og slår igen med de resterende terninger. Således fortsætter spilleren med at slå og tage 5'erne og 2'erne fra, indtil der ikke er flere terninger tilbage, og turen går videre til næste spiller.

Man får ikke point for alle de slag, hvor man slår én eller flere 5'ere og/eller 2'ere; mens alle de øvrige slag giver så mange point som øjnene på terningerne viser tilsammen. En spiller kan således være uheldig at gå gennem hele spillet uden at få point. Hvis han/hun kun slår 2'ere og/eller 5'ere i hvert slag er det "bare ærgerligt". Den spiller, der får flest point, har vundet.

4. Den endeløse landevej

Der spilles med tre terninger og mindst to spillere. Hver spiller skriver følgende talrække på et stykke papir:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Tallene markerer den endeløse landevej. Det gælder om at slå de rigtige terningkombinationer, og først få streget alle sine tal ud. Tallene streges ud fra 1 og til 1, dvs. i rækkefølge (først 1-tallet, så 2-tallet osv.), ved at slå med terningerne og kombinere antallet af øjne. Det er tilladt at opsummere terningerne og strege flere tal ad gangen. For at slette 1-tallet skal man således slå en 1'er; for at slette 2-tallet skal man enten slå en 2'er eller to 1'ere osv. Den spiller, der først får streget alle sine tal, har vundet.

Eksempel:

Hvis man i ét slag slår 1-5-6, kan man strege 1, mens man ikke kan strege 5 og 6, da 2 mangler. Det bedste åbningslag er derfor: 1-2-4. Idet man kan strege alle tal fra 1 til og med 7 (1, 2, 1+2, 4, 4+1, 4+2, 1+2+4).

5. Sekvens

Der spilles med seks terninger. Hver spiller har ét slag, hvor det gælder om at få flest terninger i rigtig rækkefølge. Det bedste slag er derfor 1-2-3-4-5-6. Hvis to spillere har lige mange terninger i rigtig rækkefølge, fx 2-3-4 og 3-4-5, er det den højeste rækkefølge, der er bedst (dvs. 3-4-5), idet den højeste rækkefølge altid slår en lavere rækkefølge. Et slag med tre i rækkefølge er dog bedre end et slag med to i rækkefølge, dvs. at slaget 1-2-3 bedre end slaget 5-6.

6. Zanzibar

Der spilles med tre terninger og mindst to spillere. Det gælder om at slå den højeste terningkombination med de tre terninger. Pointene fordeles således:

Slag	Point
Stor Zanzibar (4-5-6)	3000 point
Lille Zanzibar (1-2-3)	2000 point
3x1'ere	1000 point
3x6'ere	600 point
3x5'ere	500 point
3x4'ere	400 point
3x3'ere	300 point
3x2'ere	200 point

Hvis en spiller ikke opnår nogen af de ovennævnte terningkombinationer, får han/hun følgende point: 1x1'er = 100 point, 1x6'er = 60 point, mens 1x5'er, 1x4'er, 1x3'er og 1x2'er giver henholdsvis 5, 4, 3 og 2 point.

Variant:

Hver spiller må prøve at forbedre sit slag med to nye slag med henholdsvis to og én terning. Der skal altså lægges én terning fra efter hvert slag.

7. Læg til og træk fra

Der spilles med én terning. Hver spiller har syv slag. Pointene udregnes således: 1.slag+2.slag-3.slag+4.slag-5.slag+6.slag-7.slag, fx $3+2-4+6-1+5-3=8$. Den spiller, der får flest point, har vundet.

8. Plus/minus-spillet

Der spilles med én terning. Hver spiller har fire slag. Det første slag er grundslaget, det andet slag er plus-slaget, det tredje slag er minus-slaget og det fjerde slag er gange-slaget. Maksimumpoint er 66. Den spiller, der får flest point, har vundet.

Eksempel:

$(6+2-3) \times 4 = 20$ point.

9. Gange-spillet

Der spilles med to terninger og mindst to spillere. Hver spiller har ét slag. Øjnene på den ene terning ganges med øjnene på den anden terning, fx $3 \times 5 = 15$. Den spiller, der får den højeste antal, har vundet.

10. Plus-spillet

Der spilles med én terning og mindst to spillere. Hver spiller har ét slag. Øjnene på den ene terning lægges sammen med øjnene på den anden terning, fx $4+3=7$. Den spiller, der får den højeste antal, har vundet.

11. Divisions-spillet

Der spilles med to terninger og mindst to spillere. Hver spiller har ét slag med begge terninger og derefter endnu ét slag med én terning. Derefter lægges summen af øjnene i første slag sammen og divideres med antallet af øjne i andet slag. Hvis resultatet er et helt tal, får man 1 point. Den spiller, der først får 12 point, har vundet.

Eksempel:

$(6+3)/3 = 3$, dvs. 1 point, mens $(1+4)/2 = 2,5$, dvs. 0 point.

12. Eneren

Der spilles med én terning. Hver spiller har højest 10 slag. Man stopper, når man slår en 1'er. Den spiller, der bruger færrest slag, har vundet.

13. Skovhugst

Der spilles med én terning. Hver spiller lægger 21 tændstikker foran sig i en bunke med én tændstik i den øverste række og seks tændstikker i den nederste række. En 2'er giver ret til at fjerne rækken med to tændstikker, en 4'er giver ret til at fjerne rækken med fire tændstikker osv. Spillerne skiftes til at slå. Den spiller, der først får fædet sin skov, dvs. fjernet alle tændstikkerne i sin bunke, har vundet.

14. Højere eller lavere

Der spilles med to terninger og mindst to spillere. Det gælder om at gætte værdien af næste slag. Første spiller slår ét slag med terningerne og værdien af øjnene tælles sammen. Spilleren skal derefter gætte om det næste slag bliver højere eller

lavere. Hvis det næste slag bliver rigtig forudsagt, må spilleren slå igen. Bliver slaget forkert forudsagt, tælles antallet af rigtige gæt, og turen går videre til næste spiller. Hvis summen af øjnene giver 7, tæller det som et rigtigt gæt, og spilleren må fortsætte sin runde. Den spiller, der har flest rigtige gæt, har vundet.

Variant:

Der kan også spilles med seks terninger. Her gælder faktoren med de 7 dog ikke.

15. Store og små

Der spilles med seks terninger og mindst to spillere i to halvlege.

I første halvleg gælder det om få så mange point, dvs. øjne, som muligt (maksimum er $6+6+6+6+6+6=36$). Der tages mindst én terning fra i hvert slag. Når bægeret er tomt, gøres pointene op og turen får videre til næste spiller. Første halvleg er slut, når alle spillerne har slået. Den spiller, der har taget det højeste antal øjne fra, har vundet.

I anden halvleg gælder det om at få så få point, dvs. øjne, som muligt (minimum er $1+1+1+1+1+1=6$). Den spiller, der har taget den laveste antal øjne fra, har vundet.

Til sidst slår de to vindere ét slag med alle seks terninger om den endelige sejr. Den spiller, der slår det højeste antal øjne, har vundet.

16. Lige og ulige

Der spilles med seks terninger og mindst to spillere i to halvlege. Spillet spilles som "Store og små" ovenfor.

I første halvleg må spillerne kun tage de terninger fra, der viser et lige antal øjne. Hvis alle terningerne i et slag viser et ulige antal øjne, stopper spillerens tur, og han/hun får enten 0 point eller får point for de terninger med lige antal øjne, han/hun allerede har taget fra.

I anden halvleg må spillerne på samme måde kun tage de terninger fra, der viser et ulige antal øjne. Det bedste slag er derfor at slå et lige antal øjne med alle seks terninger, hvilket giver 0 point - det lavest mulige antal point.

Til sidst slår de to vindere ét enkelt slag med alle seks terninger om den endelige sejr. Den spiller, der slår det højeste antal lige øjne, har vundet.

17. Dusin

Der spilles med én terning. Hver spiller har mindst tre slag og højst fire. Værdien af slagene lægges sammen. Den spiller, der kommer nærmest 12 point, har vundet. Hvis en spiller kommer over 12 point, udgår han/hun af spillet.

18. Trumf

Der spilles med seks terninger. Der tages mindst én terning fra i hvert slag. Når bægeret er tomt, gøres pointene op og turen får videre til næste spiller. Det gælder om at samle så mange terninger af én slags som muligt.

1'erne er trumf og kan gælde for alt. Hvis man tager 1'ere fra, kan man vente med at sige, hvilken værdi de har. Når man først har sagt, hvilken værdi 1'erne har, kan dette dog ikke ændres. Seks 1'ere er således det højeste slag, herefter følger seks 6'ere (hvoraf nogle altså kan være 1'ere), seks 5'ere osv. Derefter fem 6'ere ned til fem 2'ere, fire 6'ere ned til fire 2'ere osv. Det mindste slag er to 2'ere.

Varianter:

Man kan spille med, at 1-2-3-4-5-6 i første slag, er det allerhøjeste slag. Eller man kan regne med "bagtallet", dvs. at fem 5'ere og én 6'er er højere end fem 5'ere og én 3'er.

19. Søren

Der spilles med tre terninger. Hver spiller har tre slag. I hvert slag tages den højeste terning fra. Til sidst udregnes pointene på følgende måde: $(1.\text{slag}+2.\text{slag})\times 3.\text{slag} = \text{antal point}$. Maksimumpoint er 72. Den spiller, der får flest point, har vundet.

Eksempel:

$(6+5)\times 4 = 44 \text{ point}$.

20. God mand

Der spilles med seks terninger og mindst to spillere. Efter hvert slag tages én terning fra. Til sidst lægges pointene sammen efter nedenstående pointsystem. Den spiller, der får flest point, har vundet.

Slag	Point
1'ere	100 point
6'ere	50 point
5'ere	5 point
4'ere	4 point
3'ere	3 point
2'ere	2 point

Eksempel :

Efter de seks slag har en spiller følgende terninger liggende: 1-6-1-1-5-4, hvilket giver $100+50+100+100+5+4 = 359 \text{ point}$.

21. Først til firs

Der spilles med to terninger og mindst to spillere. Efter hvert slag lægges øjnene på de to terninger sammen. Hvis øjnene er ens, må de ganges med hinanden. Den spiller, der først når 80, har vundet.

22. Flagspillet

Der spilles med én terning. Spillerne noterer hver især ét tal på et stykke papir, hvorefter de skiftes til at slå. Hver gang en spiller slår det antal øjne, han/hun har noteret på sit papir, må han/hun tegne en streg i sit flag. Den spiller, der først får tegnet sit flag færdig (der skal 12 streger til at tegne Dannebrog ) , har vundet.

23. Ikke halvtreds

Der spilles med én terning. Spillerne skiftes til at slå med terningen indtil summen af samtlige slag nærmer sig 50. Den spiller, der netop rammer tallet 50, udgår af spillet. Hvis summen kommer over 50, begynder man at trække fra, indtil man kommer under 50, hvorefter man lægger til igen. Den spiller, der er tilbage til sidst, har vundet.

Eksempel:

Hvis den samlede sum er oppe på 52, og den spiller, hvis tur det er, slår en 2'er, udgår han/hun. Hvis spilleren derimod slår en 3'er, kommer summen ned på 49 og han/hun er fortsat med i spillet. Slår den næste spiller derefter en 1'er, er det han/hun, der udgår.

24. Gæt og slå

Der spilles med tre terninger. Hver spiller får tre tændstikker. Det gælder om at gætte summen af sit slag. Inden hvert slag siger spilleren således, hvad han/hun regner med at slå. Hvis spilleren rammer dette gæt, må han/hun aflevere én af sine tændstikker. Den spiller, der først kommer af med alle sine tændstikker, har vundet.

25. Alt besat

Der spilles med én terning. På et stykke papir tegnes der seks felter nummereret fra 1 til 6. Hver spiller får 10 tændstikker. Spillerne skiftes til at slå med terningen. Hvis spilleren fx slår en 2'er, skal han/hun lægge én tændstik på det felt, der er nummereret med tallet 2. Hvis der i forvejen ligger én eller flere tændstikker i feltet, skal spilleren tage én af dem, hvorefter turen går videre til næste spiller. Man skal slå mindst én gang, men må slå lige så mange gange man vil – indtil man kan tage en tændstik.

Det felt, der er nummereret med tallet 6, er specielt, idet man her, skal lægge en tændstik, selv om der i forvejen ligger én eller flere tændstikker. Når man slår en 6'er, må man slå igen, hvis man vil. Den spiller, der først kommer af med alle sine tændstikker, har vundet.

26. Buck Dice

Der spilles med tre terninger og mindst to spillere. Én af spillerne starter med at slå ét slag med én terning for at bestemme spillets trumf. Hver gang en spiller slår spillets trumf, får han/hun 1 point og må forsætte med at slå. Hvis en spiller ikke slår trumfen i et slag, går turen videre til næste spiller. Den spiller, der først opnår 12 point, har vundet.

27. Morris

Hver spiller har et bæger og tre terninger. Midt på bordet laves en bunke med 21 tændstikker. Der spilles i to halvlege. I første halvleg slår spillerne efter tur ét slag. Den spiller, der slår det laveste slag i en runde, skal tage så mange tændstikker fra bunken, som rundens højeste slag gælder for. Slagenes værdi er:

Slag	Navn	Værdi
4-2-1	Store Julie	10
2-2-1	Lille Julie	8
1-1-1	Morris 7	7
1-1-6	Morris 6	6
1-1-5	Morris 5	5
1-1-4	Morris 4	4
1-1-3	Morris 3	3
1-1-2	Morris 2	3
6-6-6	Pas 6	3
5-5-5	Pas 5	3
4-4-4	Pas 4	3
3-3-3	Pas 3	3
2-2-2	Pas 2	3
1-1-1	Pas 1 = Morris 7	7
6-5-4	1. sekvens	2
5-4-3	2. sekvens	2
4-3-2	3. sekvens	2
3-2-1	4. sekvens	2
Alle andre slag		1

Rækkefølgen af "Alle andre slag" bestemmes ved, at man lægger terningerne op ved siden af hinanden med den højeste terning forrest. Den spiller, der derved danner det laveste trecifrede tal, har tabt. Det højeste slag er 6-5-5 og det laveste 3-2-2.

Eksempel:

Hvis det højeste slag fx er Morris 6, skal spilleren med det laveste slag tage 6 tændstikker fra bunken.

Første halvleg slutter når bunken er tom. Den sidste spiller skal kun tage det antal tændstikker, der er tilbage i bunken, selvom det højeste slag skulle gælde for mere.

I anden halvleg skal den spiller, der slår det højeste slag i en runde, aflevere så mange tændstikker, som hans/hendes slag gælder for, til den spiller, der slår det laveste slag. I denne halvleg har man op til tre slag, hver gang det er ens tur. Man må efter hvert af de to første slag tage så mange terninger fra, som man ønsker, og slå de resterende terninger om i tredje slag. Hvis en spiller bruger alle sine tre slag, skal han/hun lade bægeret blive stående og skjule terningerne i sidste slag, således at ingen ser terningerne, før alle har slået. Den spiller, der først kommer af med alle sine tændstikker, har vundet.

28. Hadsund

Spillet spilles som "Morris" ovenfor, men i stedet for de 21 tændstikker, lægger man en hel æske tændstikker i bunken. Slagenes værdi er:

Slag	Værdi
3-3-1	Alle tændstikkerne
4-4-4	Alle tændstikkerne minus 1
2-2-1	10 tændstikker
1-1-1	9 tændstikker
4-3-1	8 tændstikker
4-2-1	7 tændstikker
Pas (6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2)	3 tændstikker
Sekvens (6-5-4, 5-4-3, 4-3-2, 3-2-1)	2 tændstikker
Alle andre slag	1 tændstik

29. Hjælp naboen

Der spilles med tre terninger og to til seks spillere. Hver spiller starter med fem tændstikker. Spillerne får numre fra 1 til 6 og skiftes til at slå med terningerne. Hvis en spiller fx slår 1-3-4, skal spiller nummer 1, spiller nummer 3 og spiller nummer 4 hver lægge én tændstik i en fælles bunke. Den spiller, der først kommer af med alle sine tændstikker, har vundet.

Variant:

Hvis man kun er fire eller fem spillere regnes 5'erne og 6'erne (hvh. 6'erne) ikke med. Hvis man er tre spillere, får hver spiller to numre. Hvis man er to spillere, får hver spiller tre numre.

30. Begærlig (kaldes også "Fra 1 til 100")

Der spilles med én terning. Den første spiller må slå så mange gange han/hun vil. Når spilleren stopper, noterer han/hun summen af alle sine slag, hvorefter turen går videre til den næste spiller. Hvis man slår en 1'er, skal man stoppe og lade turen gå videre. Man får ikke noteret nogen point for runden - uanset hvor mange point man havde inden man slog 1'eren. Den spiller, der først når 100 point, har vundet.

Eksempel:

6-2-4-3-4 giver 19 point. Mens 6-2-4-3-4-1 giver 0 point.

31. 25

Der spilles med én terning. Den første spiller slår med terningen, hvorefter spillerne efter tur vender terningen en kvart omgang. Hver gang terningen vendes, lægges det nye tal til det tidligere, således at totalsummen hele tiden forøges. Den spiller, der vender terningen således, at totalsummen bliver præcis 25, eller tvinger modspilleren til at overskride dette tal, har vundet.

32. Hus, hjem og landligger

Der spilles med tre terninger. Hver spiller har tre slag. Det gælder om at få et hus (en 6'er), et hjem (en 5'er) og en landligger (en 4'er). Spillerne må tage én eller flere terninger fra i hvert slag. Spillerne må dog først tage terninger fra i det slag, hvor de slår en 6'er. Samtidig skal terningerne tages fra i den rigtige rækkefølge, dvs. at en 4'er ikke må tages fra, før man har taget en 5'er fra.

Eksempel:

Hvis første slag er 2-4-5, må der ikke tages nogen terninger fra. Er slaget derimod 6-4-1, må 6'eren tages fra. Hvis slaget havde været 6-5-1, måtte både 6'eren og 5'eren tages fra.

33. Hus og hjem

Der spilles med fem terninger. Hver spiller har tre slag. Spillet bygger på forudsætningerne fra "Hus, hjem og landligger" ovenfor, men man skal nu kun have et hus (en 6'er) og et hjem (en 1'er), der skal slås i den nævnte rækkefølge. De øvrige tre terninger tæller efter point. Højeste slag er således 6-1-6-6-6. Den spiller, der får hus, hjem og flest point, har vundet.

34. Skib, kaptajn, officer og besætning

Der spilles med fem terninger. Hver spiller har tre slag. Det gælder om at få samlet et skib (en 6'er), en kaptajn (en 5'er), en officer (en 4'er) og en besætning (summen af de resterende terninger). Spillerne må tage én eller flere terninger fra i hvert slag. Spillerne må dog først tage terninger fra i det slag, hvor de slår en 6'er. Samtidig skal terningerne tages fra i den rigtige rækkefølge, dvs. at en 4'er ikke må tages fra, før man har taget en 5'er fra.

Eksempel:

Hvis første slag er 2-4-5-5-3, må der ikke tages nogen terninger fra. Er slaget derimod 6-4-1-4-3, må 6'eren tages fra. Hvis slaget havde været 6-5-1-2-3, måtte både 6'eren og 5'eren tages fra.

Den spiller, der får skib, kaptajn, officer og den største besætning, har vundet.

35. 1-2-3

Der spilles med tre terninger. Hver spiller starter med 10 tændstikker. Spillerne skiftes til at slå. Hvis spilleren slår en 1'er, skal han/hun aflevere én tændstik til sin venstre sidemand, hvis spilleren slår en 2'er skal han/hun aflevere to tændstikker til højre sidemand, og hvis spilleren slår en 3'er skal han/hun lægge tre tændstikker i en bunke på bordet. Disse tre tændstikker er så ude af spillet.

1'erne går forud for 2'erne, og 2'erne går forud for 3'erne. Dvs. at hvis man kun har to tændstikker tilbage og både slår en 1'er og en 2'er, skal man først give én tændstik til sin venstre sidemand, og derefter må man nøjes med at give én tændstik til sin højre sidemand.

Når en spiller er kommet af med alle sine tændstikker, skal han/hun springes over, når der slås. Spilleren er dog ikke udgået, da han/hun stadig kan få tændstikker fra sine sidemænd. Til sidst er der kun én spiller, der har tændstikker tilbage. Denne spiller har tabt, hvis han/hun ikke kan komme af med mindst én af sine tændstikker til sine sidemænd i næste slag, dvs. han/hun skal slå en 1'er eller en 2'er for ikke at tabe.

36. Syvtallet

Der spilles med to terninger og et ubegrænset antal spillere. Hver spiller skriver følgende talrække på et stykke papir:

2 3 4 5 6 8 9 10 11 12

Efter hvert slag må spilleren strege det tal ud, der svarer til summen af øjnene på de to terninger. Spilleren må forsætte med at slå, indtil et slag viser en sum, han/hun allerede har streget ud. Turen går derefter videre til næste spiller, der starter med at strege netop det tal ud, som den foregående spiller stoppede på. Hvis tallet allerede er streget ud på spillerens papir, går turen videre til den næste spiller, der streger tallet ud på sit papir (hvis det ikke allerede er streget ud). Hvis der ikke er nogen af spillerne, der kan strege tallet ud, bortfalder det.

Bemærk at tallet 7 mangler i talrækken. Den spiller, der slår summen 7, skal strege det højeste tal (der endnu ikke er streget ud) på sin liste. Den spiller, der først får streget alle sine tal på sin liste, har vundet.

37. Syvere (kaldes også "De skarpe" eller "De knivskarpe")

Der spilles med seks terninger og mindst to spillere. Midt på bordet laves en bunke med fire tændstikker per spiller. Det gælder om at danne syvkombinationer, dvs. terningpar hvis øjne tilsammen giver syv.

Hver spiller må slå op til tre slag. I de to første slag må spilleren tage så mange terninger fra, som han/hun ønsker - eller ingen - og slå de resterende terninger om. I det tredje slag må spilleren slå nogle af de terninger om, han/hun har taget fra efter de to første slag. Man må godt nøjes med ét eller to slag, hvis man mener, at man har tilstrækkeligt godt resultat allerede efter disse slag. Slagenes værdi er fra oven:

Slag	Eksempel
1. 2x7'ere og 2x1'ere	3-4, 6-1, 1-1
2. 3x7'ere	5-2, 3-4, 5-2
3. 2 x7'ere+12 (kaldet to-tolv)	3-4, 6-1, 6-6
4. 2 x7'ere+11 (kaldet to-elleve)	5-2, 3-4, 5-6
5-12. 2x7'ere+10 (kaldet to-ti) ned til 2 x7'ere+3 (kaldet to-tre)	3-4, 6-1, 5-5 ned til 5-2, 3-4, 1-2
13. Alle andre slag, fx kast med 1x7'er	

Der spilles om én tændstik i hver runde. Den spiller, der har det lavest slag, får en tændstik. Den spiller, der har færrest tændstikker, når bunken er tom, har vundet.

Variant:

Der spilles sommetider med at det højeste slag er 1x7'er og 4x1'ere.

38. Syvere med tre terninger

Hver spiller har et bæger og tre terninger. Midt på bordet laves en bunke med fire tændstikker. Den første spiller slår op til tre slag. Hvis det første slag ikke passer ham/hende, skal han/hun slå alle terningerne om. I andet slag har han/hun ligeledes valget mellem at acceptere slaget eller slå samtlige terninger om. Hvis spilleren slår tre slag, skal bægeret blive stående i det sidste slag, således at ingen af modspillerne kan se terningerne.

Når alle spillerne har slået, løftes de bægere, der skjuler terninger. Den spiller, der har slået det laveste slag, har tabt og tager én tændstik fra bunken. Hvis flere af spillerne har slået lige lavt, slår disse spillere om, indtil én af dem har tabt, dvs. slået det laveste slag. Slagenes værdi er fra oven:

Navn	Slag
Pas 1	1-1-1
Pas 6- Pas 2	6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2
Sekvensen	1-2-3
Født 7'er	1-1-5, 1-2-4, 1-3-3 eller 2-2-3 (disse rangerer indbyrdes lige højt)
7'er+1'er	1-6-1, 2-5-1 eller 3-4-1
7'er+6'er	1-6-6, 2-5-6 eller 3-4-6
7'er+5'er	1-6-5, 2-5-5 eller 3-4-5
7'er+4'er	1-6-4, 2-5-4 eller 3-4-4
7'er+3'er	1-6-3, 2-5-3 eller 3-4-3
7'er+2'er	1-6-2, 2-5-2 eller 3-4-2
Alle andre slag tæller ikke	

Hvis en spiller slår "Pas 1", udgår han/hun af spillet. Hvis en spiller slår ét af de andre passlag, dvs. Pas 6–Pas 2, udgår han/hun, hvis der i samme runde ikke er andre spillere, der slår et højere passlag.

Når der ikke er flere tændstikker i bunken, kan man vinde tændstikkerne fra hinanden, dvs. at den spiller, der slår det højeste slag, giver én tændstik til den spiller, der slår det laveste slag. Hvis man slår et passlag, giver man alle sine tændstikker til den spiller, der slår det laveste slag. Den spiller, der først kommer af med alle sine tændstikker, har vundet.

39. Syvere med fire terninger

Spilles som "Syvere med tre terninger" ovenfor, dog har hver spiller fire terninger. Når alle spillerne har slået, fjerner de efter tur én af deres fire terninger. Værdien af de resterende tre terninger fastsættes. Terningkombinationerne og deres værdi er den samme som i "Syvere med tre terninger". Dog spilles der med tre ekstraslag: 2-2-1, 5-5-1 og 4-4-1, der har laveste værdi på skalaen.

40. Syvere med to terninger

Spilles som "Syvere med tre terninger" ovenfor, dog har hver spiller to terninger. Når alle spillerne har slået, må de efter tur bestemme hvilket antal øjne, de helst vil kombinere de to første terninger med. Hver spiller råder således over en "tænkt" terning, der kan antage værdierne fra 1 til 6. Terningkombinationerne og deres værdi er den samme som i "Syvere med tre terninger".

Eksempel:

Hvis spilleren har slået to 5'ere, kan han/hun lade den "tænkte" terning gælde for én 1'er, således at han/hun har 5-5-1 (det næsthøjeste slag). Spilleren kan også lade den "tænkte" terning gælde for én 5'er, således at han/hun har "Pas 5", der kan bringe spilleren ud af spillet, hvis ingen af modspillerne slår et højere slag. Det er en fordel at være sidste spiller.

Yatzy

Man spelar med fem tärningar och ett obegränsat antal spelare. Den spelare som har fått flest poäng när hela protokollet fyllts i har vunnit.

Varje spelare har tre slag i varje runda, men kan även nöja sig med färre. De tärningar som spelaren inte vill behålla efter ett slag tas upp igen och används i nästa slag tills spelaren har slagit tre gånger. Den poängsumma som spelaren får med utgångspunkt i de tärningar som har sparats efter de tre slagen noteras vid en av formulärets rubriker i enlighet med spelarens önskemål. Man behöver alltså inte börja överst med etterna.

Exempel:

Spelaren slår 6-6-3-2-1 i det första slaget. Han/hon väljer att spara de två sexorna och slår om de andra tre tärningarna. I det andra slaget slår spelaren 6-4-1. Sexan sparas tillsammans med de andra två sexorna från det första slaget och resterande två tärningar slås om. I det tredje slaget slår spelaren 4-4. Han/hon har nu fått "kåk" (6-6-6-4-4) och totalsumman 26 (6+6+6+4+4) noteras vid rubriken "Kåk". Om det tredje slaget istället resulterar i 3-2, blir den totala summan 18 (6+6+6). Detta resultat kan noteras vid antingen rubriken "Sexor" eller vid rubriken "Tretal".

Om summan inte kan noteras eftersom de rubriker som matchar resultatet/summan redan har tagits, noteras 0 vid en av de andra rubrikerna. Summan kan även noteras vid rubriken "Chans".

Exempel:

Om resultatet av ett slag är 6-6-6-1-3 och spelaren redan har tagit "sexor", "treor" och "ettor", noteras 0 vid en av de kvarvarande rubrikerna eller 22 poäng (6+6+6+1+3) vid rubriken "Chans".

Varje spelare får bara nota poäng en gång vid samma rubrik. Högsta antal poäng för de enskilda rubrikerna:

Namn/slag	Maxpoäng
1:or	5 poäng
2:or	10 poäng
3:or	15 poäng
4:or	20 poäng
5:or	25 poäng
6:or	30 poäng
Summa	105 poäng
Bonus	50 poäng
1 par (två tärningar lika)	12 poäng
2 par (två gånger två tärningar lika)	22 poäng
Tretal (tre tärningar lika)	18 poäng
Fyrtal (fyra tärningar lika)	24 poäng
Liten stege (1-2-3-4-5)	15 poäng
Stor stege (2-3-4-5-6)	20 poäng
Kåk (tre tärningar lika plus två tärningar lika)	28 poäng
Chans (totalsumma för alla prickar)	30 poäng
Yatzy (fem tärningar lika)	50 poäng
Maxpoäng totalt	374 poäng

Om den totala poängen för de översta sex rubrikerna är 63 eller mer, får spelaren 50 bonuspoäng. Om den totala poängen är mindre än 63, får spelaren inte någon bonus, dvs. 0 poäng.

Exempel på poäng:

Namn/slag	Poäng
1 par (5-5-1-4-6)	5+5 = 10 poäng
2 par (5-5-4-4-3)	5+5+4+4 = 18 poäng
Tretal (5-5-5-4-2)	5+5+5 = 15 poäng
Fyrtal (4-4-4-4-5)	4+4+4+4 = 16 poäng
Liten stege (1-2-3-4-5)	1+2+3+4+5 = 15 poäng
Stor stege (2-3-4-5-6)	2+3+4+5+6 = 20 poäng
Kåk (6-6-6-4-4)	6+6+6+4+4 = 26 poäng
Chans (2-4-4-3-6)	2+4+4+3+6 = 19 poäng
Yatzy (4-4-4-4-4)	= 50 poäng ((fem lika tärningar ger alltid 50 poäng, oavsett antal prickar)

1. Bluff

Varje spelare har en bägare och fyra tärningar. Mitt på bordet finns en hög med 12 tändstickor. Spelarna slår samtidigt ett slag var. Resultatet av slaget hålls dolt för motspelarna. Spelarna ska nu i tur och ordning säga hur många tärningar av en valör de tror det finns sammanlagt i alla bägarna. Ettorna är trumf och tilldelas det värde som spelarna bjuder.

Budet kan till exempel vara "tre fyror", dvs. att spelaren tror att alla tillsammans har slagit minst tre fyror och/eller ettor. En spelare måste alltid ange ett bud som är högre än det som föregående spelare har gett.

Exempel:

Fyra femmor slår tre femmor. Fyra sexor slår fyra femmor osv.

Om den spelare vars tur det är tvivlar på det som just har bjudits eller inte längre vill ange ett högre bud än föregående, lyfter han/hon sin bägare. De andra spelarna gör detsamma och tärningarna kontrolleras. Om antalet tärningar är lägre än det som har bjudits är budet alltså fel och den spelare som kom med budet ska ta en tändsticka från högen. Om det finns flera eller samma antal tärningar ska den spelare som lyfte sin bägare ta en tändsticka. Den spelare som har minst antal tändstickor när högen är tom har vunnit.

Varianter:

Det finns flera varianter av spelet. En av de populäraste är att spela med sex tärningar istället för fyra. Alla spelare, utom den spelare som har förlorat omgången, tar upp en tärning från sin bägare efter varje runda. Det gör det svårare att hålla ordning på hur många möjligheter som gömmer sig i bägarna. Den spelare som först blir av med alla sina tärningar har vunnit.

2. Poker med tärningar

Detta spel spelas med fem tärningar. Varje spelare har tre slag. I de två första slagen tar spelaren de tärningar som han/hon vill behålla och slår om de andra tärningarna. Ettorna har högst rang, därefter 6, 5, 4, 3 och 2. Den spelare som slår den bästa pokerhanden har vunnit. Ordningssföljden är:

Slag
Fem lika (fem ettor är högre än fem sexor osv.)
Fyra lika
Kåk (tre lika + ett par)
Tre lika
Två par
Ett par

3. Så typiskt

Detta spel spelas med sex tärningar. Den första spelaren börjar med att slå alla sex tärningar. Han/hon lägger alla femmor och tvåor åt sidan och slår sedan igen med resten av tärningarna. Spelaren fortsätter att slå och lägga undan femmor och tvåor, tills det inte finns några tärningar kvar. Det är då nästa spelares tur.

Man får inte poäng för alla de slag där man slog en eller flera femmor och/eller tvåor, men alla övriga slag ger så många poäng som prickarna på tärningen visar tillsammans. En spelare kan alltså ha en sådan otur att hela spelet passerar utan att han eller hon får någon poäng. Om han/hon bara slår tvåor och/eller femmor i varje slag är det "så typiskt". Den spelare som får flest poäng har vunnit.

4. Den oändliga landsvägen

Det här spelet spelas med tre tärningar och minst två spelare. Varje spelare skriver följande sifferföljd på ett papper:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Siffrorna markerar den ändlösa landsvägen. Det gäller att slå rätt kombinationer av tärningar och först stryka alla sina siffror. Siffrorna stryks från 1 till 1, dvs. i ordningsföljd (först ett, sedan 2 osv.) genom att man slår med tärningarna och kombinerar antalet prickar. Det är tillåtet att räkna ihop tärningarna för att stryka fler siffror åt gången. För att stryka ettan ska man alltså slå en etta, för att stryka tvåan ska man antingen slå en tvåa eller två ettor osv. Den spelare som först har strukit alla siffror har vunnit.

Exempel:

Om man slår 1-5-6, kan man stryka 1, men inte 5 och 6 eftersom 2 saknas. Det bästa öppningsslaget är därför: 1-2-4. Då kan man stryka alla siffror från 1 till 7 (1, 2, 1+2, 4, 4+1, 4+2, 1+2+4).

5. Sekvens

Detta spel spelas med sex tärningar. Varje spelare har ett slag där det gäller att få flest tärningar i rätt ordningsföljd. Det bästa slaget är därför 1-2-3-4-5-6. Om två spelare har lika många tärningar i rätt ordning, till exempel 2-3-4 och 3-4-5, är det den högsta ordningsföljden som vinner (dvs. 3-4-5). Den högre ordningsföljden slår alltid den lägre. Ett slag med tre i följd är dock bättre än ett slag med två i följd, dvs. 1-2-3 är bättre än 5-6.

6. Zanzibar

Det här spelet spelas med tre tärningar och minst två spelare. Det går ut på att slå den högsta tärningskombinationen med tre tärningar. Poängen fördelas på följande sätt:

Slag	Poäng
Stor Zanzibar (4-5-6)	3000 poäng
Liten Zanzibar (1-2-3)	2000 poäng
3x1:or	1000 poäng
3x6:or	600 poäng
3x5:or	500 poäng
3x4:or	400 poäng
3x3:or	300 poäng
3x2:or	200 poäng

Om en spelare inte får någon av de kombinationer som nämns ovan, får han/hon följande poäng: 1x1:or = 100 poäng, 1x6:or = 60 poäng, medan en 5:a, 4:a, 3:a och 2:a ger 5, 4, 3 respektive 2 poäng.

Variant:

Varje spelare får försöka att få ett bättre slag med två nya slag med två respektive en tärning. Det ska alltså tas bort en tärning efter varje slag.

7. Lägg till och dra ifrån

Man spelar med en tärning. Varje spelare har sju slag. Poängen räknas ut på följande sätt: 1:a slaget + 2:a slaget – 3:e slaget + 4:e slaget – 5:e slaget + 6:e slaget – 7:e slaget. Exempel: $3+2-4+6-1+5-3=8$. Den spelare som får flest poäng vinner.

8. Plus och minus

Man spelar med en tärning. Varje spelare har fyra slag. Det första slaget är grundslaget, det andra slaget är plusslaget, det tredje slaget är minusslaget och det fjärde slaget är gångerslaget. Maxpoängen är 66. Den spelare som får flest poäng har vunnit.

Exempel:

$$(6+2-3) \times 4 = 20 \text{ poäng.}$$

9. Gångerspelet

Det här spelet spelas med två tärningar och minst två spelare. Varje spelare har ett slag. Prickarna på den ena tärningen multipliceras med prickarna på den andra tärningen, till exempel $3 \times 5 = 15$. Den spelare som får flest poäng har vunnit.

10. Plusspelet

Det här spelet spelas med två tärningar och minst två spelare. Varje spelare har ett slag. Prickarna på den ena tärningen läggs samman med prickarna på den andra tärningen, till exempel $4+3=7$. Den spelare som får flest poäng har vunnit.

11. Divisionsspelet

Det här spelet spelas med två tärningar och minst två spelare. Varje spelare får ett slag med båda tärningarna och sedan ett slag till med en tärning. Sedan läggs summan av prickarna i det första slaget ihop och divideras med antalet prickar i det andra slaget. Om resultatet är ett heltal får man en poäng. Den spelare som först får 12 poäng har vunnit.

Exempel:

$$(6+3)/3 = 3, \text{ dvs. } 1 \text{ poäng, medan } (1+4)/2 = 2,5, \text{ dvs. } 0 \text{ poäng.}$$

12. Ettan

Man spelar med en tärning. Varje spelare har upp till tio slag. Man slutar när man får en etta. Den spelare som har använt minst antal slag har vunnit.

13. Skogshuggning

Man spelar med en tärning. Varje spelare lägger 21 tändstickor framför sig i en hög med en tändsticka i den översta raden och sex tändstickor i den nedersta raden. En tvåa ger rätt att ta bort raden med två tändstickor, en fyra ger rätt att ta bort raden med fyra tändstickor osv. Spelarna turas om att slå. Den spelare som först hugger ner sin skog, dvs.

14. Högre eller lägre

Det här spelet spelas med två tärningar och minst två spelare. Det går ut på att gissa värdet av nästa slag. Den första spelaren slår ett slag med tärningarna och värdet av prickarna räknas samman. Spelaren ska sedan gissa om nästa slag blir högre

eller lägre. Om en spelare gissar nästa slag rätt, får han/hon slå igen. Om spelaren gissar fel räknas de rätta gissningarna och turen går vidare till nästa spelare. Om summan av prickarna blir 7, räknas det som en korrekt gissning och spelaren får fortsätta. Den spelare som har flest korrekta gissningar har vunnit.

Variant:

Detta spel kan också spelas med sex tärningar. Här gäller inte regeln med summan sju.

15. Stora och små

Det här spelet spelas med sex tärningar och minst två spelare i två halvlek.

I den första halvleken gäller det att få så många poäng, dvs. prickar, som möjligt. (Max. är $6+6+6+6+6+6=36$). Man tar bort minst en tärning i varje slag. När bågaren är tom räknas poängen samman och turen går vidare till nästa spelare. Den första halvleken är slut när alla spelarna har slagit. Den spelare som har fått flest prickar har vunnit.

I den andra halvleken gäller det att få så få poäng, dvs. prickar, som möjligt. (Min. är $1+1+1+1+1+1=6$). Den spelare som har fått minst antal prickar har vunnit.

Till sist slår de två vinnarna ett slag med alla sex tärningar om den slutgiltiga segern. Den spelare som får flest prickar vinner.

16. Lika och olika

Det här spelet spelas med sex tärningar och minst två spelare i två halvlek. Spelet spelas som "Stora och små" ovan.

I den första halvleken får spelarna endast ta de tärningar som har samma antal prickar. Om alla tärningarna i ett slag visar olika antal prickar är spelarens tur över. Han/hon får antingen 0 poäng eller poäng för de tärningar med samma antal prickar som redan har tagits.

I den andra halvleken får spelarna på samma sätt endast ta de tärningar som har olika antal prickar. Det bästa slaget är därför att slå samma antal prickar med alla sex tärningar, vilket ger 0 poäng som är det lägsta möjliga.

Till sist slår de två vinnarna ett slag med alla sex tärningar om den slutgiltiga segern. Den spelare som får flest lika prickar vinner.

17. Dussin

Man spelar med en tärning. Varje spelare har minst tre slag och högst fyra. Summan av slagen läggs samman. Den spelare som kommer närmast 12 poäng har vunnit. Om en spelare kommer över 12 poäng är han/hon ute ur spelet.

18. Trumf

Detta spel spelas med sex tärningar. Man tar minst en tärning i varje slag. När bågaren är tom räknas poängen samman och turen går vidare till nästa spelare. Det gäller att samla så många tärningar av ett slag som möjligt.

Ettor är trumf och gäller som allt. Om man tar ettor kan man vänta med att säga vilket värde de har. När man en gång har sagt vilket värde ettorna har kan detta dock inte ändras. Sex ettor är det högsta slaget, sedan följer sex sexor (varav några alltså kan vara ettor), sex femmor osv. Därefter fem sexor ner till fem tvåor, fyra sexor ner till fyra tvåor osv. Det minsta slaget är två tvåor.

Varianter:

Man kan spela med att 1-2-3-4-5-6 i det första slaget är det allra högsta slaget. Man kan också räkna "det sista talet", dvs. att fem femmor och en sexa är högre än fem femmor och en trea.

19. Sune

Detta spel spelas med tre tärningar. Varje spelare har tre slag. I varje slag tas den högsta tärningen. Till sist räknar man ut poängen på följande sätt: (1:a slaget + 2:a slaget)x3:e slaget = antal poäng. Maxpoängen är 72. Den spelare som får flest poäng har vunnit.

Exempel:

$(6+5) \times 4 = 44$ poäng.

20. God man

Det här spelet spelas med sex tärningar och minst två spelare. Efter varje slag tas en tärning. Till sist läggs poängen samma enligt nedanstående poängsystem. Den spelare som får flest poäng har vunnit.

Slag	Poäng
1:or	100 poäng
6:or	50 poäng
5:or	5 poäng
4:or	4 poäng
3:or	3 poäng
2:or	2 poäng

Exempel:

Efter de sex slagen har en spelare följande tärningar liggande: 1-6-1-1-5-4, vilket ger $100+50+100+100+5+4 = 359$ poäng.

21. Först till åttio

Den här spelet spelas med två tärningar och minst två spelare. Efter varje slag läggs prickarna på de två tärningarna samman. Om antalet prickar är lika får de multipliceras med varandra. Den spelare som först får 80 poäng har vunnit.

22. Flaggspelet

Man spelar med en tärning. Alla spelare skriver en siffra på ett papper och sedan turas de om att slå. Varje gång en spelare får det antal prickar som han/hon har noterat på pappret får han/hon rita ett streck i sin flagga. Den spelare som först ritar klart sin flagga (det krävs tolv streck för att rita den svenska flaggan ()), har vunnit.

23. Inte femtio

Man spelar med en tärning. Spelarna turas om att slå tärningen tills summan av samtliga slag börjar närma sig 50. Den spelare som slår det slag som resulterar i 50 är ute. Om summan kommer över 50 räknar man bakåt tills man kommer under 50. Därefter lägger man till igen. Den spelare som är sist kvar har vunnit.

Exempel:

Om den totala summan är 52 och den spelare vars tur det är slår en två har han/hon förlorat. Om spelaren däremot slår en trea, hamnar summan på 49 och han/hon är kvar i spelet. Om nästa spelare sedan slår en etta, är han/hon ute.

24. Gissa och slå

Detta spel spelas med tre tärningar. Varje spelare får tre tändstickor. Det går ut på att gissa summan av sitt slag. Före varje slag säger spelaren vad han/hon tror att det blir. Om han/hon gissar rätt får han/hon ge bort en av sina tändstickor. Den spelare som först blir av med alla sina tändstickor har vunnit.

25. Huset fullt

Man spelar med en tärning. Rita sex rutor som numreras från 1 till 6 på ett papper. Varje spelare får tio tändstickor. Spelarna turas om att slå med tärningen. Om spelaren till exempel slår en tvåa ska han/hon lägga en tändsticka på den ruta som är markerad med siffran 2. Om det redan ligger en eller flera tändstickor i rutan ska spelaren ta en av dem. Turen går sedan vidare till nästa spelare. Man ska slå minst en gång, men får slå så många gånger man vill – tills man kan ta en tändsticka.

Den ruta som är markerad med siffran 6 är speciell. Här ska man lägga en tändsticka, även om det redan ligger en eller flera där. När man slår en sexa får man slå igen om man vill. Den spelare som först blir av med alla sina tändstickor har vunnit.

26. Buck Dice

Det här spelet spelas med tre tärningar och minst två spelare. En av spelarna börjar med att slå ett slag med en tärning för att bestämma spelets trumf.

Varje gång en spelare slår trumf, får han/hon 1 poäng och får fortsätta att slå. Om en spelare inte slår trumf, går turen vidare till nästa spelare. Den spelare som först får 12 poäng har vunnit.

27. Morris

Varje spelare har en bågare och tre tärningar. Mitt på bordet finns en hög med 21 tändstickor. Spelet delas upp i två halvlek. I den första halvleken slår spelarna ett slag en efter en. Den spelare som slår det lägsta slaget i en runda ska ta så många tändstickor från högen som rundans högsta slag anger. Slagens värde är:

Slag	Namn	Värde
4-2-1	Stora Julle	10
2-2-1	Lilla Julle	8
1-1-1	Morris 7	7
1-1-6	Morris 6	6
1-1-5	Morris 5	5
1-1-4	Morris 4	4
1-1-3	Morris 3	3
1-1-2	Morris 2	3
6-6-6	Pass 6	3
5-5-5	Pass 5	3
4-4-4	Pass 4	3
3-3-3	Pass 3	3
2-2-2	Pass 2	3
1-1-1	Pass 1 = Morris 7	7
6-5-4	1:a sekvens	2
5-4-3	2:a sekvens	2
4-3-2	3:e sekvens	2
3-2-1	4:e sekvens	2
Alla andra slag		1

Ordningsföljden vid "Alla andra slag" bestäms genom att man lägger tärningarna bredvid varandra med den högsta tärningen längst fram. Den spelare som bildar det lägsta tresiffriga talet har förlorat. Det högsta slaget är 6-5-5 och det lägsta 3-2-2.

Exempel:

Om det högsta slaget till exempel är Morris 6, ska spelaren med det lästa slaget ta 6 tändstickor från högen.

Första halvlek slutar när högen är tom. Den sista spelaren tar endast det antal tändstickor som finns kvar i högen, även om det högsta slaget visar mera.

I andra halvlek ska den spelare som slår det högsta slaget i en runda ge så många tändstickor som hans/hennes slag visar till den spelare som slår det lägsta slaget. I den här halvleken har man upp till tre slag varje gång det är ens tur. Efter vart och ett av de två första slagen får man ta så många tärningar som man vill och sedan slå om resterande tärningar i det tredje slaget. Om en spelare använder alla sina tre slag ska han/hon låta bågaren stå kvar och dölja tärningarna så att ingen ser dem förrän alla har slagit. Den spelare som först blir av med alla sina tändstickor har vunnit.

28. Hadsund

Spellet spelas på samma sätt som "Morris" ovan, men istället för 21 tändstickor lägger man en hel ask tändstickor i högen. Slagens värde är:

Slag	Värde
3-3-1	Alla tändstickor
4-4-4	Alla tändstickor minus 1
2-2-1	10 tändstickor
1-1-1	9 tändstickor
4-3-1	8 tändstickor
4-2-1	7 tändstickor
Pass (6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2)	3 tändstickor
Sekvens (6-5-4, 5-4-3, 4-3-2, 3-2-1)	2 tändstickor
Alla andra slag	1 tändsticka

29. Hjälp grannen

Det här spelet spelas med tre tärningar och två till sex spelare. Varje spelare börjar med fem tändstickor. Spelarna får nummer mellan 1 och 6 och turas om att slå tärningarna. Om en spelare till exempel får 1-3-4, ska spelare nummer 1, nummer 3 och nummer 4 alla lägga en tändsticka i en gemensam hög. Den spelare som först blir av med alla sina tändstickor har vunnit.

Variant:

Om man bara är fyra eller fem spelare räknas femmorna och sexorna (respektive sexorna) inte. Om man är tre spelare får varje spelare två nummer. Om man är två spelare får varje spelare tre nummer.

30. Från 1 till 100

Man spelar med en tärning. Den första spelaren får slå så många gånger han/hon vill. När spelaren slutar noterar han/hon summan av alla sina slag. Sedan går turen vidare till nästa spelare. Om man slår en etta ska man sluta och låta turen gå vidare. Man får inte några poäng för rundan, oavsett hur många poäng man hade innan man slog ettan. Den spelare som först får 100 poäng har vunnit.

Exempel:

6-2-4-3-4 ger 19 poäng. 6-2-4-3-4-1 ger 0 poäng.

31. 25

Man spelar med en tärning. Den första spelaren slår med tärningen, sedan vänder alla spelare tärningen ett kvarts varv. Varje gång tärningen vänds läggs den nya siffran till det föregående, så att totalsumman hela tiden ökar. Den spelare som vänder tärningen så att totalsumman blir exakt 25 eller tvingar en annan spelare att överskrida denna siffra har vunnit.

32. Hus, hem och sommarstuga

Detta spel spelas med tre tärningar. Varje spelare har tre slag. Det gäller att få ett hus (en sexa), ett hem (en femma) och en sommarstuga (en fyra). Spelarna får ta en eller flera tärningar i varje slag. Spelaren får inte ta några tärningar innan han/hon har slagit en sexa. Dessutom ska tärningarna tas i rätt ordning, dvs. en fyra får inte tas förrän man har tagit en femma.

Exempel:

Om det första slaget är 2-4-5, får man inte ta några tärningar. Om slaget däremot är 6-4-1, får man ta sexan. Om slaget är 6-5-1, får både sexan och femman tas.

33. Hus och hem

Detta spel spelas med fem tärningar. Varje spelare har tre slag. Spelet bygger på samma förutsättningar som "Hus, hem och sommarstuga" ovan. Men här ska man endast ha ett hus (en sexa) och ett hem (en etta), som ska slås i nämnda ordningsföljd. De övriga tre tärningar räknas som poäng. Det högsta slaget är alltså 6-1-6-6-6. Den spelare som får hus, hem och flest poäng har vunnit.

34. Skepp, kapten, officer och besättning

Detta spel spelas med fem tärningar. Varje spelare har tre slag. Det gäller att samla ett skepp (en sexa), en kapten (en femma), en officer (en fyra) och en besättning (summan av resterande tärningar).

Spelarna får ta en eller flera tärningar i varje slag. Spelaren får inte ta några tärningar innan han/hon har slagit en sexa. Dessutom ska tärningarna tas i rätt ordning, dvs. en fyra får inte tas förrän man har tagit en femma.

Exempel:

Om det första slaget är 2-4-5-5-3, får man inte ta några tärningar. Om slaget däremot är 6-4-1-4-3, får man ta sexan. Om slaget är 6-5-1-2-3, får både sexan och femman tas.

Den spelare som får skepp, kapten, officer och den största besättningen har vunnit.

35. 1-2-3

Detta spel spelas med tre tärningar. Varje spelare börjar med tio tändstickor. Spelarna turas om att slå. Om spelaren slår en etta ska han/hon ge en tändsticka till den spelare som sitter till vänster. Om spelaren slår en tvåa ska han/hon ge två tändstickor till den spelare som sitter till höger. Om spelaren slår en trea ska han/hon lägga tre tändstickor i en hög på bordet. Dessa tre tändstickor är ute ur spelet.

Ettorna går före tvåorna, och tvåorna går före treorna. Detta innebär: Om man endast har två tändstickor kvar och både slår en etta och en tvåa ska man först ge en tändsticka till spelaren till vänster och sedan får man nöja sig med att ge endast en tändsticka till spelaren till höger.

När en spelare har blivit av med alla sina tändstickor hoppar man över honom/henne. Spelaren är dock inte utslagen, eftersom han/hon fortfarande kan få tändstickor från spelarna bredvid. Till sist är det bara en spelare som har tändstickor kvar. Denna spelare har förlorat om han/hon inte kan bli av med minst en av sina tändstickor till spelaren bredvid i nästa slag, dvs. han/hon måste slå en etta eller en tvåa för att inte förlora.

36. Sjuan

Man spelar med två tärningar och ett obegränsat antal spelare. Varje spelare skriver följande sifferföljd på ett papper:

2 3 4 5 6 8 9 10 11 12

Efter varje slag måste spelaren stryka den siffra som motsvarar summan av prickarna på tärningarna. Spelaren får sedan fortsätta att slå tills ett slag visar en summa som han/hon redan har strukit. Turen går då vidare till nästa spelare som börjar med att stryka det tal som föregående spelare stannade på. Om talet redan är struket på spelarens papper går turen vidare till nästa spelare som stryker talet på sitt papper (om det inte redan är gjort). Om det inte finns någon av spelarna som kan stryka ut talet faller det bort.

Observera att siffran 7 inte finns med i talföljden. Den spelare som slår summan 7 ska stryka det högsta talet (som inte strukits redan) på sin lista. Den spelare som först har strukit alla siffror på sin lista har vunnit.

37. Mera sjuan

Det här spelet spelas med sex tärningar och minst två spelare. Mitt på bordet finns en hög med fyra tändstickor per spelare. Det handlar om att bilda sjukombinationer, dvs. tärningspar där prickarna tillsammans blir sju.

Varje spelare får slå upp till tre slag. I de två första slagen tar spelaren så många tärningar som han/hon vill – eller ingen – och slår om de andra tärningarna. I det tredje slaget får spelaren slå om några av de tärningarna från de två första slagen. Man kan nöja sig med ett eller två slag om man tycker att man har ett tillräckligt bra resultat redan. Slagens värde:

Slag	Exempel
1. 2x7:or och 2x1:or	3-4, 6-1, 1-1
2. 3x7:or	5-2, 3-4, 5-2
3. 2x7:or+12 (kallas två-tolv)	3-4, 6-1, 6-6
4. 2 x7:or+11 (kallas två-elva)	5-2, 3-4, 5-6
5-12. 2x7:or+10 (kallas två-tio) ner till 2 x7:or+3 (kallas två-tre)	3-4, 6-1, 5-5 ner till 5-2, 3-4, 1-2
13. Alla andra slag, t.ex. slag med 1x7:or	

Man spelar om en tändsticksask i varje runda. Den spelare som har minst antal slag får en tändsticka. Den spelare som har minst antal tändstickor när högen är tom har vunnit.

Variant:

Ibland spelar man med att det högsta slaget är 1x7:or och 4x1:or.

38. Mera sjuan med tre tärningar

Varje spelare har en bägere och tre tärningar. Mitt på bordet finns en hög med fyra tändstickor. Den första spelaren slår upp till tre slag. Om det första slaget inte passar honom/henne, ska han/hon slå om. I det andra slaget kan han/hon välja mellan att acceptera slaget eller slå om alla tärningar. Om spelaren slår tre slag ska bägaren förbli stående efter det sista slaget så att ingen av motspelarna kan se slaget.

När alla spelarna har slagit lyfts de bägere upp som döljer tärningar. Den spelare som har slagit det lägsta slaget har förlorat och får ta en tändsticka från högen. Om flera av spelarna har slagit lika lågt, slår dessa spelare om tills en av dem har förlorat, dvs. slagit det lägsta slaget. Slagens värde:

Namn	Slag
Pass 1	1-1-1
Pass 6- Pass 2	6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2
Sekvensen	1-2-3
Akta 7:or	1-1-5, 1-2-4, 1-3-3 eller 2-2-3 (rangordnas inbördes lika högt)
7:a+1:a	1-6-1, 2-5-1 eller 3-4-1
7:a+6:a	1-6-6, 2-5-6 eller 3-4-6
7:a+5:a	1-6-5, 2-5-5 eller 3-4-5
7:a+4:a	1-6-4, 2-5-4 eller 3-4-4
7:a+3:a	1-6-3, 2-5-3 eller 3-4-3
7:a+2:a	1-6-2, 2-5-2 eller 3-4-2
Alla andra slag räknas inte.	

Om en spelare slår "Pass 1" är han/hon ute ur spelet. Om en spelare slår ett annat slags Pass, dvs. Pass 6–Pass 2, är han/hon ute, om det inte finns andra spelare i omgången som slår högre Pass.

När det inte finns fler tändstickor i högen kan man vinna tändstickor från varandra. Det innebär att den spelare som slår det högsta slaget ger en tändsticka till den spelare som slår det lägsta slaget. Om man slår Pass ger man alla sina tändstickor till den spelare som slår det lägsta slaget. Den spelare som först blir av med alla sina tändstickor har vunnit.

39. Mera sjuan med fyra tärningar

Spelas som "Mera sjuan med tre tärningar" ovan, men alla spelare har fyra tärningar. När alla spelarna har slagit tar de bort en av sina fyra tärningar. Värdet av resterande tre tärningar fastställs. Tärningskombinationerna och deras värde är samma som i "Mera sjuan med tre tärningar". Man spelar med tre extraslag: 2-2-1, 5-5-1 och 4-4-1, som har lägst värde på skalan.

40. Mera sjuan med två tärningar

Spelas som "Mera sjuan med tre tärningar" ovan, men alla spelare har två tärningar. När alla spelare har slagit måste de bestämma vilket antal prickar de helst vill kombinera de två första tärningarna med. Varje spelare råder alltså över en "tänkt" tärning som kan ha värdet 1 till 6. Tärningskombinationerna och deras värde är samma som i "Mera sjuan med tre tärningar".

Exempel:

Om spelaren har slagit två femmor kan han/hon låta den "tänkta" tärningen vara en etta, så att han/hon får 5-5-1 (det näst högsta slaget). Spelaren kan också låta den "tänkta" tärningen vara en femma, så att han/hon får "Pass 5", som kan få ut spelaren ur spelet om ingen av motspelarna slår ett högre slag. Det är en fördel att vara den sista spelaren.

Yatzey

Det spilles med fem terninger og et ubegrenset antall spillere. Spilleren som får flest poeng på regnskapsblokken, har vunnet.

Hver spiller har tre slag i hver runde, men trenger ikke å benytte seg av alle tre. Terningene som spilleren ikke ønsker å beholde etter et slag, tas opp igjen og brukes i neste slag, inntil spilleren har slått tre ganger. Antall poeng som spilleren får på bakgrunn av terningene som han eller hun har liggende foran seg etter de tre slagene, noteres i en av rubrikkene på blokken etter spillerens eget valg. Man trenger altså ikke å starte øverst på blokken med "Enere".

Eksempel:

Spilleren slår 6-6-3-2-1 i første slag. Han eller hun velger å la de to 6-erne bli liggende på bordet, og slår de tre terningene som er igjen, på nytt. I andre slag slår spilleren 6-4-1. 6-eren legges til side sammen med de to 6-erne fra første slag, og de to terningene som er igjen, slås på nytt. I tredje slag slår spilleren 4-4. Han eller hun har nå fått "Hus" (6-6-6-4-4), og poengsummen 26 (6+6+6+4+4) noteres i rubrikken "Hus". Hvis det tredje slaget i stedet blir 3-2, blir sluttresultatet 18 poeng (6+6+6), som spilleren enten kan notere i rubrikken "Seksere" eller i rubrikken "Tre like".

Hvis poengene ikke kan noteres fordi rubrikkene som matcher resultatet/poengsummen allerede er utfyllt, noteres 0 poeng i en av de andre rubrikkene. Eventuelt kan det samlede antall poeng noteres i rubrikken "Sjanse".

Eksempel:

Hvis resultatet av et slag er 6-6-6-1-3 og det allerede er notert poeng i rubrikkene "Seksere", "Treere" og "Enere", noteres 0 poeng i en av de andre rubrikkene, eller det noteres 22 poeng (6+6+6+1+3) i rubrikken "Sjanse".

Hver spiller kan bare notere poeng én gang i samme rubrikk. Maks. antall poeng som kan oppnås i de enkelte rubrikkene er:

Navn/slag	Maksimalt antall poeng
Enere	5 poeng
Toere	10 poeng
Treere	15 poeng
Fireere	20 poeng
Femere	25 poeng
Seksere	30 poeng
Sum	105 poeng
Bonus	50 poeng
<i>Ett par (to like terninger)</i>	12 poeng
<i>To par (to ganger to like terninger)</i>	22 poeng
<i>Tre like (tre like terninger)</i>	18 poeng
<i>Fire like (fire like terninger)</i>	24 poeng
<i>Liten Straight (1-2-3-4-5)</i>	15 poeng
<i>Stor Straight (2-3-4-5-6)</i>	20 poeng
<i>Hus (tre like terninger og to like terninger)</i>	28 poeng
<i>Sjanse (samlet antall poeng for alle øynene)</i>	30 poeng
<i>Yatzey (fem like terninger)</i>	50 poeng
Maksimalt antall poeng til sammen	374 poeng

Hvis det samlede antall poeng for de øverste seks rubrikkene er 63 eller mer, får spilleren 50 bonuspoeng. Hvis det samlede antall poeng er mindre enn 63, får spilleren ingen bonuspoeng, det vil si 0 poeng.

Eksempler på poeng:

Navn/slag	Poeng
Ett par (5-5-1-4-6)	$5+5 = 10$ poeng
To par (5-5-4-4-3)	$5+5+4+4 = 18$ poeng
Tre like (5-5-5-4-2)	$5+5+5 = 15$ poeng
Fire like (4-4-4-4-5)	$4+4+4+4 = 16$ poeng
Liten Straight (1-2-3-4-5)	$1+2+3+4+5 = 15$ poeng
Stor Straight (2-3-4-5-6)	$2+3+4+5+6 = 20$ poeng
Hus (6-6-6-4-4)	$6+6+6+4+4 = 26$ poeng
Sjanse (2-4-4-3-6)	$2+4+4+3+6 = 19$ poeng
Yatzy (4-4-4-4-4)	$= 50$ poeng (fem like terninger gir alltid 50 poeng uansett antall øyne)

1. Tenkeboks (kalles også "Løgn" eller "Juks")

Hver spiller har et beger og fire terninger. Det legges en haug med 12 fyrstikker midt på bordet. Spillerne slår ett slag hver samtidig. Resultatet av slaget holdes skjult for motspillerne. Spillerne skal nå etter tur gi bud på hvor mange terninger av ett slag det er til sammen i alle begrene. Ennerne er trumf og får den verdien som spillerne byr.

Budet kan for eksempel være "tre firere", det vil si at spilleren mener at samtlige spillere til sammen har slått minst tre firere og/eller enere. En spiller må hele tiden gi et bud som er høyere enn det som forrige spiller ga.

Eksempel:

Fire femmere slår tre femmere. Fire seksere slår fire femmere og så videre.

Hvis spilleren som har tur tviler på budet som nettopp er gitt eller ikke ønsker å melde over det forrige budet, løfter han eller hun begeret sitt. Alle de andre spillerne må da også løfte sine begre, og terningene telles opp. Hvis det er et mindre antall terninger enn hva budet sier, er budet altså feil og spilleren som ga budet, skal ta en fyrstikk fra haugen. Hvis det er flere eller nøyaktig antall terninger, skal spilleren som løftet begeret sitt, ta én fyrstikk. Spilleren som har færrest fyrstikker når haugen er tom, har vunnet.

Varianter:

Det er flere varianter av spillet. En av de mest populære er å spille med seks terninger i stedet for fire. Til gjengjeld tar alle spillerne, med unntak av spilleren som har tapt runden, opp én terning av begeret etter hver runde. Det gjør det litt vanskeligere å holde styr på hvor mange muligheter som skjuler seg i begrene. Spilleren som først kvitter seg med alle sine terninger, har vunnet.

2. Poker med terninger

Det spilles med fem terninger. Hver spiller har tre slag. I de to første slagene kan spilleren legge til side terningene som han eller hun ønsker å beholde, og slå resten av terningene på nytt. Ennerne rangerer høyest, dernest følger seks, fem, fire, tre og to. Spilleren som slår den beste pokerhånden, har vunnet.

Slag
Fem like (fem enere er høyere enn fem seksere og så videre)
Fire like
Fullt hus (tre like + et par)
Tre like
To par
Ett par

3. Kjempeergerlig

Det spilles med seks terninger. Den første spilleren starter med å slå med alle seks terningene. Han eller hun legger alle femmerne og alle toerne til side, og slår på nytt med resten av terningene. Slik fortsetter spilleren med å slå og legge femmerne og toerne til side inntil det ikke er flere terninger igjen, og turen går videre til neste spiller.

Man får ikke poeng for alle slagene hvor man slo én eller flere femmere og/eller toere, mens alle de øvrige slagene gir så mange poeng som øynene på terningene viser til sammen. En spiller kan dermed være så uheldig å gå gjennom hele spillet uten å få poeng. Hvis han eller hun bare slår toere eller femmere i hvert slag, er det "kjempeergerlig". Spilleren som får flest poeng, har vunnet.

4. Den endeløse landevei

Det spilles med tre terninger og minst to spillere. Hver spiller skriver opp følgende tallrekke på et papirark:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Tallene markerer den endeløse landevei. Det gjelder å slå de riktige kombinasjonene av terninger og være den første til å få strøket alle tallene sine. Tallene strykes fra 1 og til 1, det vil si i rekkefølge (først ettallet, deretter totalt og så videre), ved å slå terningene og kombinere antall øyne. Det er lov å summere terningene og stryke flere tall av gangen. For å slette ettallet må man altså slå en ener, for å slette totalt må man enten slå en toer eller to enere og så videre. Spilleren som først får strøket alle tallene sine, har vunnet.

Eksempel:

Hvis man slår 1-5-6 i ett slag, kan man stryke 1, men ikke 5 og 6, fordi 2 mangler.

Det beste åpningslaget er derfor: 1-2-4. Fordi man da kan stryke alle tallene fra 1 til og med 7 (1, 2, 1+2, 4, 4+1, 4+2, 1+2+4).

5. Sekvens

Det spilles med seks terninger. Hver spiller har ett slag, hvor det gjelder å få flest terninger i riktig rekkefølge. Det beste slaget er derfor 1-2-3-4-5-6. Hvis to spillere har like mange terninger i riktig rekkefølge, for eksempel 2-3-4 og 3-4-5, er det den høyeste rekkefølgen som er best (dvs. 3-4-5). Fordi den høyeste rekkefølgen alltid slår en lavere rekkefølge. Et slag med tre i rekkefølge er imidlertid bedre enn et slag med to i rekkefølge, det vil si at slaget 1-2-3 er bedre enn slaget 5-6.

6. Zanzibar

Det spilles med tre terninger og minst to spillere. Det gjelder å slå den høyeste terningkombinasjonen med de tre terningene. Poengene fordeles slik:

Slag	Poeng
Stor Zanzibar (4-5-6)	3000 poeng
Liten Zanzibar (1-2-3)	2000 poeng
3 x enere	1000 poeng
3 x seksere	600 poeng
3 x femmere	500 poeng
3 x firere	400 poeng
3 x treere	300 poeng
3 x toere	200 poeng

Hvis en spiller ikke får noen av terningkombinasjonene ovenfor, får han eller hun følgende poeng: 1 x ener = 100 poeng, 1 x sekser = 60 poeng, mens én femmer, firer, treer og toer gir henholdsvis 5, 4, 3 og 2 poeng.

Variant:

Hver spiller kan forsøke å forbedre slaget sitt med to nye slag med henholdsvis to og én terning. Det skal altså legges til side én terning etter hvert slag.

7. Legg til og trekk fra

Det spilles med én terning. Hver spiller har syv slag. Poengene utregnes slik: Første slag + andre slag - tredje slag + fjerde slag - femte slag + sjette slag. For eksempel $3+2-4+6-1+5-3=8$. Spilleren som får flest poeng, har vunnet.

8. Pluss/minus-spillet

Det spilles med én terning. Hver spiller har fire slag. Det første slaget er grunnslaget, det andre slaget er pluss-slaget, det tredje slaget er minus-slaget og det fjerde slaget er ganger-slaget. Maksimalt antall poeng er 66. Spilleren som får flest poeng, har vunnet.

Eksempel:

$(6+2-3) \times 4 = 20$ poeng.

9. Gangespillet

Det spilles med to terninger og minst to spillere. Hver spiller har ett slag. Øynene på den ene terningen ganges med øynene på den andre terningen, for eksempel $3 \times 5 = 15$. Spilleren som får det høyeste tallet, har vunnet.

10. Plusspillet

Det spilles med to terninger og minst to spillere. Hver spiller har ett slag. Øynene på den ene terningen legges sammen med øynene på den andre terningen, for eksempel $4 + 3 = 7$. Spilleren som får det høyeste tallet, har vunnet.

11. Delespillet

Det spilles med to terninger og minst to spillere. Hver spiller har ett slag med begge terninger og deretter enda et slag med én terning. Summen av øynene i første slag legges sammen og divideres med antall øyne i andre slag. Hvis resultatet er et helt tall, får man 1 poeng. Spilleren som først får 12 poeng, har vunnet.

Eksempel:

$(6 + 3)/3 = 3$, det vil si 1 poeng, mens $(1 + 4)/2 = 2,5$, det vil si 0 poeng.

12. Eneren

Det spilles med én terning. Hver spiller har maks. 10 slag. Man stopper når man slår en ener. Spilleren som bruker færrest slag, har vunnet.

13. Skogshogst

Det spilles med én terning. Hver spiller legger 21 fyrstikker foran seg i en haug, med én fyrstikk i den øverste rekken og seks fyrstikker i den nederste rekken. En toer gir rett til å fjerne rekken med to fyrstikker, en firer gir rett til å fjerne rekken med fire fyrstikker og så videre. Spillerne bytter på å slå. Spilleren som først får felt trærne i skogen sin, det vil si fjernet alle fyrstikkene i sin haug, har vunnet.

14. Høyere eller lavere

Det spilles med to terninger og minst to spillere. Det gjelder å gjette verdien av neste slag. Første spiller slår ett slag med terningene, og verdien av øynene summeres. Spilleren skal så gjette om det neste slaget blir høyere eller lavere. Hvis spilleren gjetter riktig, får han eller hun et nytt slag. Gjetter spilleren galt, telles antall riktige gjetninger opp og turen går videre til neste spiller.

Hvis summen av øynene blir 7, teller det som en riktig gjetning og spilleren kan fortsette sin runde. Spilleren som har flest riktige gjetninger, har vunnet.

Variant.

Det kan også spilles med seks terninger. Her gjelder faktoren med de 7 poengene imidlertid ikke.

15. Store og små

Det spilles med seks terninger og minst to spillere i to omganger.

I første omgang gjelder det å få så mange poeng, det vil si øyne, som mulig (maks. er $6+6+6+6+6+6=36$). Det legges til side minst én terning for hvert slag. Når begeret er tomt, summeres poengene og turen går videre til neste spiller. Første omgang er over når alle spillerne har slått. Spilleren som har lagt til side høyest antall øyne, har vunnet.

I andre omgang gjelder det å få så få poeng, det vil si øyne, som mulig (min. er $1+1+1+1+1+1=6$). Spilleren som lagt til side lavest antall øyne, har vunnet.

Til slutt slår de to vinnerne ett slag med alle seks terningene om den endelige seieren. Spilleren som slår høyest antall øyne, har vunnet.

16. Like og ulike

Det spilles med seks terninger og minst to spillere i to omganger. Spillet spilles på samme måte som "Store og små" ovenfor.

I første omgang kan spillerne bare legge til side terningene som viser likt antall øyne. Hvis alle terningene i et slag viser ulikt antall øyne, stopper spillerens tur og han eller hun får enten 0 poeng eller får poeng for terningene med likt antall øyne som han eller hun allerede har lagt til side.

I andre omgang kan spillerne på samme måte bare legge til side terningene som viser ulikt antall øyne. Det beste slaget er derfor å slå et likt antall øyne med alle seks terningene, noe som gir 0 poeng - det lavest mulige antall poeng.

Til slutt slår de to vinnerne ett slag med alle seks terningene om den endelige seieren. Spilleren som slår høyest antall like øyne, har vunnet.

17. Dusin

Det spilles med én terning. Hver spiller har minst tre slag og maks. fire. Verdien av slagene legges sammen. Spilleren som kommer nærmest 12 poeng, har vunnet. Hvis en spiller kommer over 12 poeng, må han eller hun ut av spillet..

18. Trumf

Det spilles med seks terninger. Det legges til side minst én terning for hvert slag. Når begeret er tomt, summeres poengene og turen går videre til neste spiller. Det gjelder å samle så mange terninger av ett slag som mulig.

Enerne er trumf og gjelder for alt. Hvis man legger til side enere, kan man vente med å si hvilken verdi de har. Når man først har sagt hvilken verdi enerne har, kan dette imidlertid ikke endres. Seks enere er derfor det høyeste slaget, deretter følger seks seksere (hvorav noen altså kan være enere), seks femmere og så videre. Deretter fem seksere ned til fem toere, fire seksere ned til fire toere og så videre. Det minste slaget er to toere.

Varianter:

Man kan ha en regel om at 1-2-3-4-5-6 i første slag er det aller høyeste slaget. Eller man kan regne med "baktallet", det vil si at fem femmere og én sekser er høyere enn fem femmere og én treer.

19. Søren

Det spilles med tre terninger. Hver spiller har tre slag. I hvert slag legges den høyeste terningen til side. Til slutt regnes poengene ut på følgende måte: (Første slag + andre slag) x tredje slag = antall poeng. Maksimalt antall poeng er 72. Spilleren som får flest poeng, har vunnet.

Eksempel:

$(6+5) \times 4 = 44$ poeng.

20. God mann

Det spilles med seks terninger og minst to spillere. Etter hvert slag legges én terning til side. Til slutt summeres poengene etter systemet som er angitt nedenfor. Spilleren som får flest poeng, har vunnet.

Slag	Poeng
Enere	100 poeng
Seksere	50 poeng
Femmere	5 poeng
Fire	4 poeng
Treere	3 poeng
Toere	2 poeng

Eksempel:

Etter de seks slagene har en spiller følgende terninger liggende: 1-6-1-1-5-4, som gir $100 + 50 + 100 + 100 + 5 + 4 = 359$ poeng.

21. Først til åtti

Det spilles med to terninger og minst to spillere. Etter hvert slag summeres øynene på de to terningene. Hvis øynene er like, kan de ganges med hverandre. Spilleren som først kommer til 80, har vunnet.

22. Flaggspeillet

Det spilles med én terning. Hver spiller noterer ett tall på et papirark, og bytter deretter på å slå. Hver gang en spiller slår det slår en øyne som han eller hun har notert på arket sitt, kan han eller hun tegne en strek i flagget sitt. Spilleren som først får tegnet flagget sitt ferdig (det norske flagget har 12 streker ()), har vunnet.

23. Ikke femti

Det spilles med én terning. Spillerne bytter på å slå terningen inntil summen av samtlige slag nærmer seg 50. Spilleren som treffer tallet 50, er ute av spillet. Hvis summen kommer over 50, begynner man å trekke fra inntil man kommer under 50. Da legger man til igjen. Spilleren som er igjen til slutt, har vunnet.

Eksempel:

Hvis den samlede summen er oppe i 52 og spilleren som har tur, slår en toer, har han eller hun tapt. Hvis spilleren derimot slår en treer, kommer summen ned på 49 og han/hun er fortsatt med i spillet. Slår neste spiller deretter en ener, er det han eller hun som er ute.

24. Gjett og slå

Det spilles med tre terninger. Hver spiller får tre fyrstikker. Det gjelder å gjette summen av sitt slag. For hvert slag sier altså spilleren hva han eller hun regner med å slå. Hvis spilleren gjetter riktig, skal han eller hun levere fra seg én fyrstikk. Spilleren som først kvitter seg med alle sine fyrstikker, har vunnet.

25. Alt opptatt

Det spilles med én terning. På et papirark tegnes det seks felter nummerert fra 1 til 6. Hver spiller får 10 fyrstikker. Spillerne bytter på å slå terningen. Hvis spilleren for eksempel slår en toer, skal han eller hun legge én fyrstikk på feltet som har tallet 2. Hvis det ligger én eller flere fyrstikker der fra før, skal spilleren ta en av dem. Turen går deretter til neste spiller. Man må slå minst én gang, men kan slå så mange ganger man ønsker inntil man kan ta en fyrstikk.

Feltet som har tallet 6, er spesielt, fordi man her skal legge en fyrstikk selv om det ligger én eller flere fyrstikker der fra før. Når man slår en sekser, får man et slag til hvis man vil. Spilleren som først kvitter seg med alle sine fyrstikker, har vunnet.

26. Buck Dice

Det spilles med tre terninger og minst to spillere. En av spillerne starter med å slå ett slag med én terning for å bestemme hvilken verdi som skal være trumf.

Hver gang en spiller slår en trumf, får han eller hun 1 poeng og kan fortsette å slå. Hvis en spiller ikke slår trumfen i et slag, går turen videre til neste spiller. Spilleren som først får 12 poeng, har vunnet.

27. Morris

Hver spiller har et beger og tre terninger. Det legges en haug med 21 fyrstikker midt på bordet. Spillet består av to omganger. I første omgang slår spillerne ett slag etter tur. Spilleren som slår det laveste slaget i en runde, skal ta like mange fyrstikker fra haugen som rundens høyeste slag tilsvarer. Slagenes verdi er:

Slag	Navn	Verdi
4-2-1	Store Julie	10
2-2-1	Lille Julie	8
1-1-1	Morris 7	7
1-1-6	Morris 6	6
1-1-5	Morris 5	5
1-1-4	Morris 4	4
1-1-3	Morris 3	3
1-1-2	Morris 2	3
6-6-6	Pass 6	3
5-5-5	Pass 5	3
4-4-4	Pass 4	3
3-3-3	Pass 3	3
2-2-2	Pass 2	3
1-1-1	Pass 1 = Morris 7	7
6-5-4	1. sekvens	2
5-4-3	2. sekvens	2
4-3-2	3. sekvens	2
3-2-1	4. sekvens	2
Alle andre slag		1

Rekkefølgen av "Alle andre slag" bestemmes ved å legge terningene opp ved siden av hverandre med den høyeste terningen Forrest. Spilleren som dermed danner det laveste tresifrede tallet, har tapt. Det høyeste slaget er 6-5-5 og det laveste 3-2-2.

Eksempel:

Hvis det høyeste slaget for eksempel er Morris 6, skal spilleren med det laveste slaget ta seks fyrstikker fra haugen.

Første omgang er ferdig når haugen er tom. Den siste spilleren skal bare ta det antallet fyrstikker som er igjen i haugen, selv om det høyeste slaget tilsvarer mer.

I andre omgang skal spilleren som slår det høyeste slaget i en runde, gi fra seg så mange fyrstikker som tilsvarer hans eller hennes slag, til spilleren som slår det laveste slaget. I denne omgangen har man opptil tre slag hver gang man har tur. Etter hvert av de to første slagene kan man legge til side så mange terninger man ønsker og slå resten av terningene på nytt i det tredje slaget. Hvis en spiller bruker alle sine tre slag, skal han eller hun la begeret bli stående og skjule terningene i det siste slaget, slik at ingen ser terningene før alle har slått. Spilleren som først kvitter seg med alle sine fyrstikker, har vunnet.

28. Hadsund

Spillet spilles på samme måte som "Morris" ovenfor, men i stedet for de 21 fyrstikkene legger man en hel eske fyrstikker i haugen. Slagenes verdi er:

Slag	Verdi
3-3-1	Alle fyrstikkene
4-4-4	Alle fyrstikkene minus 1
2-2-1	10 fyrstikker
1-1-1	9 fyrstikker
4-3-1	8 fyrstikker
4-2-1	7 fyrstikker
Pass (6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2)	3 fyrstikker
Sekvens (6-5-4, 5-4-3, 4-3-2, 3-2-1)	2 fyrstikker
Alle andre slag	1 fyrstikk

29. Hjelp naoen

Det spilles med tre terninger og to til seks spillere. Hver spiller starter med fem fyrstikker. Spillerne får numre fra 1 til 6 og bytter på å slå terningene. Hvis en spiller for eksempel slår 1-3-4, skal spiller nummer 1, spiller nummer 3 og spiller nummer 4 hver legge én fyrstikk i en felles haug. Spilleren som først kvitter seg med alle sine fyrstikker, har vunnet.

Variant:

Hvis man bare er fire eller fem spillere, regnes femmerne og sekserne (hhv. sekserne) ikke med. Er man tre spillere, får hver spiller to numre. Er man to spillere, får hver spiller tre numre.

30. Grisk (kalles også "Fra 1 til 100")

Det spilles med én terning. Den første spilleren kan slå så mange ganger han eller hun ønsker. Når spilleren stopper, noterer han eller hun summen av alle slagene, og turen går videre til neste spiller. Hvis man slår en ener, må man stoppe og la turen gå videre. Man får ikke notert poeng for runden uansett hvor mange poeng man hadde før man slo eneren. Spilleren som først får 100 poeng, har vunnet.

Eksempel:

6-2-4-3-4 gir 19 poeng. Mens 6-2-4-3-4-1 gir 0 poeng.

31. 25

Det spilles med én terning. Den første spilleren slår terningen, og spillerne snur etter tur terningen en kvart omgang. Hver gang terningen snus, legges det nye tallet til det forrige, slik at totalsummen hele tiden øker. Spilleren som snur terningen slik at totalsummen blir nøyaktig 25 eller som tvinger motspilleren til å gå over dette tallet, har vunnet.

32. Hus, hjem og sommergjest

Det spilles med tre terninger. Hver spiller har tre slag. Det gjelder å få et hus (en sekser), et hjem (en femmer) og en sommergjest (en firer). Spillerne kan legge til side én eller flere terninger i hvert slag. Spillerne kan imidlertid ikke legge til side terninger før de har slått en sekser. Samtidig må terningene legges til side i riktig rekkefølge, det vil si at en firer ikke kan legges til side før man har lagt til side en femmer.

Eksempel:

Hvis det første slaget er 2-4-5, kan ingen terninger legges til side. Er slaget derimot 6-4-1, kan sekseren legges til side. Hvis slaget hadde vært 6-5-1, kunne både sekseren og femmeren legges til side.

33. Hus og hjem

Det spilles med fem terninger. Hver spiller har tre slag. Spillet bygger på forutsetningene fra "Hus, hjem og sommergjest" ovenfor, men man skal nå bare ha et hus (en sekser) og et hjem (en ener), som må slås i nevnte rekkefølge. De øvrige tre terningene teller etter poeng. Det høyeste slaget er altså 6-1-6-6-6. Spilleren som får hus, hjem og flest poeng, har vunnet.

34. Skip, kaptein, offiser og mannskap

Det spilles med fem terninger. Hver spiller har tre slag. Det gjelder å få samlet et skip (en sekser), en kaptein (en femmer), en offiser (en firer) og et mannskap (summen av de resterende terningene). Spillerne kan legge til side én eller flere terninger i hvert slag. Spillerne kan imidlertid ikke legge til side terninger før de har slått en sekser. Samtidig må terningene legges til side i riktig rekkefølge, det vil si at en firer ikke kan legges til side før man har lagt til side en femmer.

Eksempel:

Hvis det første slaget er 2-4-5-5-3, kan ingen terninger legges til side. Er slaget derimot 6-4-1-4-3, kan sekseren legges til side. Hvis slaget hadde vært 6-5-1-2-3, kunne både sekseren og femmeren legges til side.

Spilleren som får skip, kaptein, offiser og det største mannskapet, har vunnet.

35. 1-2-3

Det spilles med tre terninger. Hver spiller starter med 10 fyrstikker. Spillerne bytter på å slå. Hvis spilleren slår en ener, skal han eller hun gi fra seg én fyrstikk til sin venstre sidemann, slår spilleren en toer, skal han eller hun gi fra seg to fyrstikker til sin høyre sidemann og hvis spilleren slår en treer, skal han eller hun legge tre fyrstikker i en haug på bordet. Disse tre fyrstikkene er da ute av spillet.

Enerne går foran toerne og toerne går foran treerne. Det vil si at hvis man bare har to fyrstikker igjen og både slår en ener og en toer, skal man først gi én fyrstikk til sin venstre sidemann, og deretter må man nøye seg med å gi én fyrstikk til sin høyre sidemann.

Når en spiller har kvittet seg med alle sine fyrstikker, får ikke vedkommende slå neste gang det er hans eller hennes tur. Spilleren er imidlertid ikke ute av spillet, ettersom han eller hun fortsatt kan få fyrstikker fra sine sidemann. Til slutt er det bare én spiller som har fyrstikker igjen. Denne spilleren har tapt hvis han eller hun ikke klarer å gi fra seg minst én av fyrstikkene sine i neste slag, det vil si at han eller hun må slå en ener eller toer for å unngå å tape.

36. Syvtallet

Det spilles med to terninger og et ubegrenset antall spillere. Hver spiller skriver opp følgende tallrekke på et papirark:

2 3 4 5 6 8 9 10 11 12

Etter hvert slag kan spilleren stryke tallet som tilsvarer summen av øynene på de to terningene. Spilleren kan fortsette å slå inntil et slag viser en sum som han eller hun allerede har strøket. Turen går da videre til neste spiller, som starter med å stryke nettopp det tallet som den forrige spilleren stoppet på. Hvis tallet allerede er strøket på spillerens papir, går turen videre til neste spiller, som stryker tallet på sitt ark (hvis det ikke allerede er strøket). Hvis ingen av spillerne kan stryke tallet, bortfaller det.

Merk at tallet 7 mangler i tallrekken. Spilleren som slår summen 7, skal stryke det høyeste tallet (som ikke allerede er strøket) på sin liste. Spilleren som først får strøket alle tallene på sin liste, har vunnet.

37. Syvere (kalles også "De skarpe" eller "De knivskarpe")

Det spilles med seks terninger og minst to spillere. Det legges en haug med fire fyrstikker midt på bordet. Det gjelder å danne syvkombinasjoner, det vil si terningpar hvor verdien til sammen blir syv.

Hver spiller kan slå opptil tre slag. I de to første slagene kan spilleren legge til side så mange terninger som han eller hun ønsker, eventuelt ingen, og slå resten av terningene på nytt. I det tredje slaget kan spilleren slå noen av terningene som han eller hun hadde lagt til side etter de to første slagene, om igjen. Man kan gjerne nøye seg med ett eller to slag, hvis man mener at resultatet er godt nok etter disse. Slagenes verdi er, ovenfra:

Slag	Eksempel
1. 2x syvere og 2x enere	3-4, 6-1, 1-1
2. 3x syvere	5-2, 3-4, 5-2
3. 2 x syvere+12 (kalt to-tolv)	3-4, 6-1, 6-6
4. 2 x syvere+11 (kalt to-elleve)	5-2, 3-4, 5-6
5-12. 2x syvere+10 (kalt to-ti) ned til 2 x syvere+3 (kalt to-tre)	3-4, 6-1, 5-5 ned til 5-2, 3-4, 1-2
13. Alle andre slag, for eksempel slag med 1 x syver	

Det spilles om én fyrstikk i hver runde. Spilleren som har det lavest slaget, får en fyrstikk. Spilleren som har færrest fyrstikker når haugen er tom, har vunnet.

Variant:

Noen ganger er reglene slik at det høyeste slaget er 1 x syver og 4 x enere.

38. Syvere med tre terninger

Hver deltaker har et beger og tre terninger. Midt på bordet legges det en haug med fire fyrstikker. Den første spilleren slår opptil tre slag. Hvis det første slaget ikke passer ham eller henne, kan han eller hun slå alle terningene på nytt. I slag nummer to har han eller hun også valget mellom å godta slaget eller slå alle terningene på nytt. Hvis spilleren slår tre slag, skal begeret bli stående i det siste slaget, slik at ingen av motspillerne kan se terningene.

Når alle spillerne har slått, løftes begrene som skjuler terningene. Spilleren som har slått det laveste slaget, har tapt og tar én fyrstikk fra haugen. Hvis flere spillere har slått like lavt, slår disse om igjen inntil en av dem har tapt, det vil si slått det laveste slaget. Slagenes verdi er ovenfra:

Navn	Slag
Pass 1	1-1-1
Pass 6- Pass 2	6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2
Sekvensen	1-2-3
Født syver	1-1-5, 1-2-4, 1-3-3 eller 2-2-3 (disse rangerer innbyrdes like høyt)
syver+ener	1-6-1, 2-5-1 eller 3-4-1
syver+sekser	1-6-6, 2-5-6 eller 3-4-6
syver+femmer	1-6-5, 2-5-5 eller 3-4-5
syver+firer	1-6-4, 2-5-4 eller 3-4-4
syver+treer	1-6-3, 2-5-3 eller 3-4-3
syver+2ër	1-6-2, 2-5-2 eller 3-4-2
Alle andre slag teller ikke	

Hvis en spiller slår "Pass 1", er han eller hun ute av spillet. Hvis en spiller slår et av de andre passslagene, det vil si Pass 6–Pass 2, er han eller hun ute hvis ikke noen av de andre spillerne slår et høyere passslag i samme runde.

Når det ikke er flere fyrstikker i haugen, kan man vinne fyrstikkene fra hverandre. Det vil si at spilleren som slår det høyeste slaget, gir én fyrstikk til spilleren som slår det laveste slaget. Hvis man slår et passslag, gir man alle fyrstikkene sine til spilleren som slår det laveste slaget. Spilleren som først kvitter seg med alle sine fyrstikker, har vunnet.

39. Syvere med fire terninger

Spilles som "Syvere med tre terninger" ovenfor, bare at hver spiller har fire terninger. Når alle spillerne har slått, legger de etter tur til side én av de fire terningene sine. Verdien av de resterende tre terningene fastsettes. Terningkombinasjonene og deres verdi er den samme som i "Syvere med tre terninger". Imidlertid spilles det med tre ekstrslag: 2-2-1, 5-5-1 og 4-4-1, som har lavest verdi på skalaen.

40. Syvere med to terninger

Spilles som "Syvere med tre terninger" ovenfor, bare at hver spiller har to terninger. Når alle spillerne har slått, må de etter tur bestemme hvilket antall øyne de ønsker å kombinere de to første terningene med. Hver spiller disponerer altså en "tenkt" terning, som kan ha verdiene fra 1 til 6. Terningkombinasjonene og deres verdi er den samme som i "Syvere med tre terninger".

Eksempel:

Hvis spilleren har slått to femmere, kan han eller hun la den "tenkte" terningen være en ener, slik at han eller hun får 5-5-1 (det nest høyeste slaget). Spilleren kan også la den "tenkte" terningen være en femmer, slik at han eller hun får "Pass 5", som gjør at spilleren er ute hvis ingen av motspillerne slår et høyere slag. Det er en fordel å være siste spiller.

Yatzy

Pelataan viidellä nopalla ja pelaajien määrä on rajoittamaton. Voittaja on se, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä.

Jokainen pelaaja saa heittää kullakin pelivuorolla kolme kertaa, kaikkia heittokertoja ei tarvitse käyttää. Nopat, joita pelaaja ei halua pitää heiton jälkeen, otetaan talteen seuraavaa heittoa varten, kunnes pelaaja on heittänyt kolme kertaa. Kolmen heittokerran jälkeen jäljellä olevat pisteet merkitään pelaajan valitsemaan kohtaan pöytäkirjaan. Pelaajan ei tarvitse aloittaa pöytäkirjan ensimmäisestä kohdasta. Peli päättyy, kun jokainen pelaaja on heittänyt kaikki pöytäkirjassa olevat yhdistelmät.

Esimerkki:

Pelaaja heittää ensimmäisellä kerralla 6-6-3-2-1. Pelaaja jättää kuutoset pöytään ja heittää jäljellä olevat nopat uudelleen. Toisella kerralla pelaaja heittää 6-4-1. Kuutonen jätetään pöydälle muiden kuutosten kanssa ja loput nopat heitetään uudelleen. Kolmannella kerralla pelaaja saa 4-4. Hän on heittänyt "Mökin" (6-6-6-4-4), pistesumma 26 (6+6+6+4+4) merkitään kohdalle "Mökki". Jos pelaaja saa kolmannella heitolla 3-2, kokonaispistemääräksi tulee 18 (6+6+6), jonka hän voi merkitä joko kohtaan "Kuutoset" tai "Kolmoisluku".

Jos pisteitä ei voida merkitä, koska saatu pistemäärä on jo merkitty pöytäkirjaan johonkin toiseen kohtaan, merkitään 0 tai saatu pistemäärä merkitään kohtaan "Sattuma".

Esimerkki:

Jos heittotulos on 6-6-6-1-3, ja pisteet on jo aiemmin kirjattu "Kuutosten", "Kolmosten", "Ykkösten" kohtaan, 0 pistettä merkitään johonkin muuhun kohtaan tai 22 pistettä (6+6+6+1+3) merkitään kohtaan "Sattuma".

Pelaajat voivat merkitä pisteitä kuhunkin kohtaan vain kerran. Eri kohtien korkeimmat pistemäärät ovat:

Nimi/heitto	Korkein pistemäärä
Ykköset	5 pistettä
Kakkoset	10 pistettä
Kolmoset	15 pistettä
Neloset	20 pistettä
Viitoset	25 pistettä
Kuutoset	30 pistettä
Summa	105 pistettä
Bonus	50 pistettä
Yksi pari (kaksi samaa silmälukua)	12 pistettä
Kaksi paria (kaksi eri paria)	22 pistettä
Kolmoisluku (kolmessa nopassa sama silmäluku)	18 pistettä
Nelosluku (neljässä nopassa sama silmäluku)	24 pistettä
Pieni suora (1-2-3-4-5)	15 pistettä
Iso suora (2-3-4-5-6)	20 pistettä
Mökki (täyskäs) (Yksi pari ja yksi kolmoisluku)	28 pistettä
Sattuma (kaikkien silmälukujen yhteinen summa)	30 pistettä
Yatzy (kaikissa viidessä nopassa sama silmäluku)	50 pistettä
Suurin kokonaispistemäärä	374 pistettä

Jos kuuden ensimmäisen kohdan yhteispistemäärä on vähintään 63, pelaaja saa 50 bonuspistettä. Jos yhteispistemäärä on alle 63, pelaaja ei saa bonuspisteitä.

Pistelaskuesimerkkejä:

Nimi/heitto	Piste
1 pari (5-5-1-4-6)	5+5 = 10 pistettä
2 paria (5-5-4-4-3)	5+5+4+4 = 18 pistettä
3 samaa silmälukua (5-5-5-4-2)	5+5+5 = 15 pistettä
4 samaa silmälukua (4-4-4-4-5)	4+4+4+4 = 16 pistettä
Pieni suora (1-2-3-4-5)	1+2+3+4+5 = 15 pistettä
Suuri suora (2-3-4-5-6)	2+3+4+5+6 = 20 pistettä
Mökki (6-6-4-4-4)	6+6+4+4+4 = 26 pistettä
Sattuma (2-4-4-3-6)	2+4+4+3+6 = 19 pistettä
Yatzy (4-4-4-4-4)	= 50 pistettä (viisi samanlaista noppaa antaa aina 50 pistettä, silmäluvuista riippumatta).

1. Petkutus

Jokaisella pelaajalla on kuppi ja neljä noppaa. Keskelle pöytää kasataan 12 tulitikkua. Pelaajat heittävät noppaa yhden keran samanaikaisesti. Heittotulos pidetään muilta pelaajilta salassa. Pelaajat arvaavat vuorotellen, kuinka monta samanlaista arvoa kupeissa on yhteensä. Ykkösen on valtti ja siihen lisätään pelaajien arvaamat lukumäärät.

Arvaus voi olla esim. ”kolme nelosta”, eli pelaaja uskoo, että pelaajat ovat kaikkiaan heittäneet vähintään kolme nelosta ja/tai ykköstä. Pelaajan tulee antaa koko ajan lukumäärä, joka on korkeampi kuin edellisen pelaajan arvaus.

Esimerkki:

Neljä viitosta lyö kolme viitosta. Neljä kuutosta lyö neljä viitosta.

Jos vuorossa oleva pelaaja epäilee edellä tehtyä arvausta tai ei halua antaa edellistä korkeampaa arvoa, hän nostaa kuppinsa, minkä jälkeen kaikki muutkin nostavat kuppinsa ja arpakuutioiden arvot lasketaan. Jos arvojen lukumäärä on pienempi kuin arvattu määrä, arvaus on väärin ja arvauksen tehnyt pelaaja nostaa itselleen yhden tulitikin. Jos lukumäärä on suurempi tai täysin sama, kupin nostanut pelaaja nostaa itselleen yhden tulitikin. Voittaja on se pelaaja, jolla on vähiten tulitikkuja, kun tulitikut ovat loppussa.

Muunnelmia:

Pelillä on useita muunnelmia. Yksi suosituimmista muunnelmista on pelata neljän nopan sijasta kuudella nopalla. Kaikki pelaajat – myös kierroksen hävinnyt pelaaja - ottavat yhden nopan kupistaan joka kierroksen jälkeen. Siten pelaajien on hankalampi seurata, kuinka monta mahdollisuutta kupit sisältävät. Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä eroon kaikista nopistaan, on pelin voittaja.

2. Noppapokeri

Peliä pelataan viidellä nopalla. Jokainen pelaaja heittää kolme kertaa. Kahdella ensimmäisellä heittokerralla pelaaja saa ottaa pois ne nopat, jotka hän haluaa säästää ja heittää jäljellä olevat nopat uudelleen. Ykköset ovat arvokkaimpia, niiden jälkeen kuutokset, viitokset, nelokset, kolmoset ja kakkoset. Voittaja on se joka heittää parhaimman pokerikäden. Pokerikäsien järjestys on:

Heitto
Viisi samanlaista (viisi ykköstä on korkeampi kuin viisi kuutosta jne.)
Neljä samanlaista
Mökki (kolme samanlaista + yksi pari)
Kolme samanlaista
Kaksi paria
Yksi pari

3. Harmin paikka

Peliä pelataan kuudella nopalla. Ensimmäinen pelaaja aloittaa heittämällä kaikkia kuutta noppaa. Hän ottaa sivuun kaikki viitoset ja kakkoset, ja heittää loput napat uudelleen. Pelaaja jatkaa heittämällä noppaa ja poistamalla viitoset ja kakkoset, kunnes kaikki napat on pelattu. Sen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro.

Pelissä ei saada pisteitä kaikista heitetystä viitosista ja/tai kakkosista, kun taas muut heitot antavat pisteitä silmälukujen mukaan. Pelaaja saattaa siten olla epäonnekas ja jäädä kokonaan vaille pisteitä. On harmin paikka, jos pelaaja saa vain kakkosia ja/tai viitosia jokaisella heitolla. Voittaja on se, joka on saanut eniten pisteitä.

4. Loputon matka

Pelataan kolmella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Jokainen pelaaja kirjoittaa seuraavat numerot paperille:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Luvut kuvaavat loputonta matkaa. Pelissä tulee heittää oikeat noppayhdistelmät, ja saada ensimmäisenä kaikki luvut. Luvut saadaan heittämällä noppaa yhdestä yhteen annetussa järjestyksessä (ensin 1, sitten 2 jne.) ja yhdistämällä silmälukujen kanssa. Noppien lukuja voidaan laskea yhteen ja useampia lukuja voidaan kaataa samanaikaisesti. Luku 1 poistetaan heittämällä ykkösen, luku 2 poistetaan heittämällä kakkonen tai kaksi ykköstä. Voittaja on se pelaaja, joka on ensimmäisenä selvittänyt kaikki luvut.

Esimerkki:

Jos heitetään 1-5-6, voidaan kaataa 1, mutta ei 5 ja 6, koska 2 puuttuu.

Parhaat avausheitot ovat sen vuoksi: 1-2-4. Koska kaikki luvut 1:stä 7:ään voidaan kaataa (1,2, 1+2, 4, 4+1, 4+2, 1+2+4).

5. Sekvenssi

Peliä pelataan kuudella nopalla. Jokainen pelaaja saa heittää noppia kerran, tarkoituksena on saada mahdollisen monta pistelukua oikeassa järjestyksessä. Parhaimmat heitot ovat sen vuoksi 1-2-3-4-5-6. Jos kahdella pelaajalla on yhtä monta noppaa oikeassa järjestyksessä, esim. 2-3-4 ja 3-4-5, lukujen korkeimman summan antava on paras (eli 3-4-5). Korkeimmat luvut järjestyksessä lyövät aina alaisemmat. Kolme noppaa järjestyksessä on kuitenkin parempi kuin kaksi, eli heitto 1-2-3 on parempi kuin 5-6.

6. Zanzibar

Pelataan kolmella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Tarkoituksena on heittää kolmella nopalla korkein noppayhdistelmä. Pisteitä saadaan seuraavalla tavalla:

Heitto	Piste
Iso Zanzibar (4-5-6)	3000 pistettä
Pieni Zanzibar (1-2-3)	2000 pistettä
3 kertaa ykkönen	1000 pistettä
3 kertaa kuutonen	600 pistettä
3 kertaa viitonen	500 pistettä
3 kertaa nelonen	400 pistettä
3 kertaa kolmonen	300 pistettä
3 kertaa kakkonen	200 pistettä

Jos pelaaja ei saa jotain yllämainituista noppayhdistelmistä, hän saa pisteitä seuraavasti: 1ykkönen = 100 pistettä, 1kuutonen = 60 pistettä, kun taas viitonen, nelonen, kolmonen ja kakkonen antavat 5, 4, 3 ja 2 pistettä.

Muunnelma:

Jokainen pelaaja saa yrittää parantaa heittoaan kahdella uudella heitolla kahdella ja yhdellä nopalla. Jokaisen heiton jälkeen poistetaan yksi noppa.

7. Yhteen ja vähennys

Pelataan yhdellä nopalla. Jokaisella pelaajalla on seitsemän heittokertaa. Pisteitä saadaan seuraavalla tavalla: 1.heitto+2.heitto-3.heitto+4.heitto-5.heitto+6.heitto-7.heitto, esim. $3+2-4+6-1+5-3=8$. Eniten pisteitä saanut pelaaja on voittaja.

8. Plus/miinus-peli

Pelataan yhdellä nopalla. Jokaisella pelaajalla on neljä heittokertaa. Ensimmäinen heitto on perusheitto, toinen heitto on plus-heitto, kolmas heitto on miinus-heitto ja neljäs heitto on kertolasku-heitto. Korkein pistemäärä on 66. Voittaja on se, joka on saanut eniten pisteitä.

Esimerkki:

$(6+2-3) \times 4 = 20$ pistettä.

9. Kertolasku-peli

Pelataan kahdella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Jokaisella pelaajalla on yksi heittokerta. Noppien silmäluvut kerrotaan keskenään, esim. $3 \times 5 = 15$, korkeimman pistemäärän saanut on voittaja.

10. Plus-peli

Pelataan kahdella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Jokaisella pelaajalla on yksi heittokerta. Noppien silmäluvut lasketaan yhteen, esim. $4+3=7$. Korkeimman pistemäärän saanut on voittaja.

11. Jako-peli

Pelataan kahdella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Jokaisella pelaajalla on yksi heittokerta kummallakin nopalla ja sen jälkeen yksi heittokerta yhdellä nopalla. Ensimmäisen heittokerran silmäluvut lasketaan yhteen ja tulos jaetaan toisen heittokerran silmäluvulla. Tasaluku tuloksena antaa 1 pisteen. Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä 12 pistettä.

Esimerkki:

$(6+3)/3 = 3$, eli 1 piste, kun taas $(1+4)/2 = 2,5$, eli 0 pistettä

12. Ykkönen

Pelataan yhdellä nopalla. Jokaisella pelaajalla on korkeintaan 10 heittokertaa. Peli loppuu, kun silmäluvuksi saadaan 1. Voittaja on se, joka on saanut ykkösen vähimmällä määrällä heittokertoja.

13. Metsänhakkuu

Pelataan yhdellä nopalla. Jokainen pelaaja kasaa eteensä 21 tulitikkua, kasan ylimmäisenä 1 tulitikku ja kasan alimmaisena 9 tulitikkua. Kakkonen antaa luvan poistaa kahden tulitikon rivin, nelonen antaa luvan poistaa neljän tulitikon rivin jne. Pelaajat heittävät vuorotellen. Pelaaja, joka on ensimmäiseksi saanut kaadettua metsänsä, eli poistanut kaikki tulitikut kasastaan, on voittaja.

14. Korkeampi tai matalampi

Pelataan kahdella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Pelaajien on arvattava seuraavan heiton silmäluku. Ensimmäinen pelaaja

heittää kaksi nopaa ja niiden silmäluku lasketaan yhteen. Pelaajan tulee sen jälkeen arvata, onko seuraava heitto korkeampi tai matalampi. Jos arvaus koskien seuraavaa heittoa on oikein, pelaaja saa heittää uudelleen. Jos arvaus koskien seuraavaa heittoa on väärin, heittovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos silmälukujen summa on seitsemän, lasketaan se oikeaksi arvaukseksi ja pelaaja saa jatkaa heittämistä. Voittaja on se, joka on arvannut eniten oikein.

Muunnelma: Peliä voidaan myös pelata kuudella nopalla. Tässä pelissä 7 pistettä ei ole käytössä.

15. Suuret ja pienet

Pelataan kuudella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa kahdessa erässä.

Ensimmäisessä erässä kerätään mahdollisimman monta pistettä eli mahdollisimman monta silmälukua (maksimipistemäärä on $6+6+6+6+6+6=36$). Jokaisen heiton jälkeen poistetaan vähintään yksi noppa. Kun kuppi on tyhjä, lasketaan pisteet ja heittovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Ensimmäinen erä on ohi, kun kaikki pelaajat ovat heittäneet. Voittaja on se, joka on saanut korkeimman silmäluvun.

Toisessa erässä kerätään mahdollisimman vähän pisteitä eli mahdollisimman pieni määrä silmälukuja (minimipistemäärä on $1+1+1+1+1+1=6$). Voittaja on se, joka on saanut alhaisimman silmäluvun.

Lopuksi kummankin erän voittajat ratkaisevat lopullisen voittajan heittämällä yhden kerran kaikkia kuutta nopaa. Voittaja on se, joka on saanut korkeimman silmäluvun.

16. Parillinen ja pariton

Pelataan kuudella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa kahdessa erässä. Peliä pelataan samalla tavalla kuin edellä olevaa Suuret ja pienet -peliä.

Ensimmäisessä erässä pelaajat saavat poistaa vain parilliset silmäluvut. Jos heiton kaikkien noppien silmäluku on pariton, pelaajan heittovuoro päättyy, hän saa 0 pistettä tai pisteet jo poistamistaan parillisista.

Toisessa erässä pelaajat saavat poistaa vain parittomat silmäluvut. Paras heitto on sen vuoksi parillinen silmäluku kaikilla nopilla, mikä antaa 0 pistettä, alimman mahdollisen pistemäärän.

Lopuksi kummankin erän voittajat ratkaisevat lopullisen voittajan heittämällä yhden kerran kaikkia kuutta nopaa. Voittaja on se, joka on saanut korkeimman parillisen silmäluvun.

17. Tusina

Pelataan yhdellä nopalla. Jokainen pelaaja heittää vähintään kolme ja korkeintaan neljä kertaa. Heittojen arvot lasketaan yhteen. Voittaja on se, joka on lähinnä 12 pistettä. Jos pelaaja saa yli 12 pistettä, hän on poissa pelistä.

18. Valtti

Peliä pelataan kuudella nopalla. Jokaisen heiton jälkeen poistetaan vähintään yksi noppa. Kun kuppi on tyhjä, lasketaan pisteet ja heittovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Tarkoituksena on kerätä mahdollisimman monta samanlaista silmälukua.

Ykkösen on valtti ja koskee kaikkia. Jos poistaa ykköset, ei niiden arvoa tarvitse heti paljastaa. Jos on paljastanut ykkösten arvot, ei sitä enää voi muuttaa. Kuusi ykköstä on siis korkein heitto, kuusi kuutosta toiseksi korkein (joista jotkut voivat olla ykkösiä), sen jälkeen kuusi viitosta jne. Sen jälkeen viisi kuutosta, viisi kakkosta, neljä kuutosta ja neljä kakkosta jne. Pienin heitto on kaksi kakkosta.

Muunnelmia: Voidaan pelata myös, että 1-2-3-4-5-6 ensimmäisellä heitolla on paras heitto. Voidaan laskea myös taaksepäin, eli viisi viitosta ja yksi kuutonen on suurempi kuin viisi viitosta ja yksi kolmonen.

19. Sören

Peliä pelataan kolmella nopalla. Jokainen pelaaja heittää kolme kertaa. Jokaisen heiton jälkeen poistetaan korkeimman silmäluvun antanut noppa. Lopuksi pisteet lasketaan seuraavalla tavalla: $(1. \text{ heitto} + 2. \text{ heitto}) \times 3. \text{ heitto} = \text{pistemäärä}$. Korkein pistemäärä on 72. Voittaja on se, joka on saanut eniten pisteitä.

Esimerkki:

$(6+5) \times 4 = 44$ pistettä.

20. Hyvä mies

Pelataan kuudella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Jokaisen heiton jälkeen poistetaan yksi noppa. Lopuksi pisteet lasketaan alla olevan taulukon mukaan. Voittaja on se, joka on saanut eniten pisteitä.

Heitto	Piste
Ykköset	100 pistettä
Kuutoset	50 pistettä
Viitot	5 pistettä
Nelot	4 pistettä
Kolmoset	3 pistettä
Kakkoset	2 pistettä

Esimerkki:

Kuuden heiton jälkeen pelaajalla on seuraavat silmäluvut: 1-6-1-1-5-4, eli $100+50+100+100+5+4 = 359$ pistettä.

21. Ensimmäisenä 80

Pelataan kahdella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Jokaisen heiton jälkeen lasketaan yhteen kahden nopan silmäluku. Jos silmäluvut ovat samat, ne kerrotaan keskenään. Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä 80 pistettä.

22. Lippupeli

Pelataan yhdellä nopalla. Jokainen pelaaja kirjoittaa valitseman numeron paperille, minkä jälkeen noppaa heitetään vuorotellen. Joka kerta, kun pelaaja heittää sen silmäluvun, jonka hän on merkinnyt paperille, hän saa piirtää viivan lippuunsa. Voittaja on se pelaaja, joka on ensimmäisenä saanut lippunsa valmiiksi (Lipun (Siniristilippu) piirtämiseen tarvitaan 12 viivaa: ).

23. Ei 50

Pelataan yhdellä nopalla. Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen, kunnes silmälukujen summa lähenee 50:tä. Pelaaja, joka saa summaksi 50, on poissa pelistä. Jos summa ylittää 50, vähennetään summan lukuja, kunnes se on alle 50, minkä jälkeen lukuja taas lisätään. Pelin voittaja on pelaaja, pysyy kauimmin mukana pelissä.

Esimerkki:

Jos pistesumma on 52, ja seuraava heittäjä heittää 2, hän häviää. Jos pelaaja heittää kolmosen, summaksi tulee 49, ja hän saa jatkaa peliä. Jos seuraava pelaaja heittää ykkösen, hän on poissa pelistä.

24. Arvaa ja heitä

Peliä pelataan kolmella nopalla. Jokainen pelaaja saa kolme tulitikkua. Pelaajien on arvattava seuraavan heiton silmäluku. Ennen jokaista heittoa pelaaja sanoo, mitä hän aikoo heittää. Jos pelaaja arvaa oikein, hän saa antaa pois yhden tulitikun. Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä eroon kaikista tulitikuistaan, on pelin voittaja.

25. Kaikki varattu

Pelataan yhdellä nopalla. Paperille piirretään kuusi kenttää, jotka numeroidaan yhdestä kuuteen. Jokainen pelaaja saa 10 tulitikkuu. Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen. Jos pelaaja heittää esim. kakkosen, hän laittaa yhden tulitikutun lukua vastaavaan kenttään. Jos kentässä jo on yksi tai useampi tulitikku, pelaaja ottaa yhden niistä, minkä jälkeen on seuraavan pelaajan heittovuoro. Noppaa on heitettävä vähintään kaksi kertaa, mutta sitä saa heittää niin monta kertaa, kunnes saa ottaa tulitikutun.

Kuutosella merkitty kenttä on erikoistapaus, siihen saa laittaa tulitikutun, vaikka siellä jo ennestään olisi yksi tai useampi. Jos heittää kuutosen, saa halutessaan heittää uudelleen. Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä eroon kaikista tulitikuistaan, on pelin voittaja.

26. Buck Dice

Pelataan kolmella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Ensimmäinen pelaaja aloittaa heittämällä kerran määrätäkseen pelin valtin. Joka kerta, kun pelaaja heittää valtin, hän saa 1 pisteen ja saa heittää uudelleen. Jos pelaaja ei heitä valtia, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä 12 pistettä.

27. Morris

Jokaisella pelaajalla on kuppi ja kolme noppaa. Keskelle pöytää kasataan 21 tulitikkuu. Pelissä on kaksi erää. Ensimmäisessä erässä pelaajat heittävät vuorotellen kerran. Kierroksen pienimmän luvun heittänyt saa ottaa kasasta saman määrän tulitikuja kuin kierroksen korkein silmäluku. Heiton arvo:

Heitto	Nimi	Arvo
4-2-1	Iso Julle	10
2-2-1	Pieni Julle	8
1-1-1	Morris 7	7
1-1-6	Morris 6	6
1-1-5	Morris 5	5
1-1-4	Morris 4	4
1-1-3	Morris 3	3
1-1-2	Morris 2	3
6-6-6	Pas 6	3
5-5-5	Pas 5	3
4-4-4	Pas 4	3
3-3-3	Pas 3	3
2-2-2	Pas 2	3
1-1-1	Pas 1 = Morris 7	7
6-5-4	1. sekvenssi	2
5-4-3	2. sekvenssi	2
4-3-2	3. sekvenssi	2
3-2-1	4. sekvenssi	2
Kaikki muut heitot		1

Kaikkien muiden heittojen järjestys määritellään siten, että nopat asetetaan pöydälle korkeimman luvun ollessa ensimmäisenä. Pelaaja, jolla on pienin kolminumeroinen luku on hävinnyt. Suurin heitto on 6-5-5 ja pienin 3-2-2. Esimerkki:

Esimerkki:

Jos suurin heitto on esim. Morris 6, on pienimmän heiton heittäneen otettava kasasta kuusi tulitikkua.

Ensimmäinen erä on ohi, kun kasa on tyhjä. Viimeinen pelaaja ottaa kasassa jäljellä olevat tikut, vaikka suurin pisteluku edellyttäisi ottamaan useampia.

Toisessa erässä kierroksen suurimman pisteluvun heittänyt antaa heittoa vastaavan määrän tulitikkua sille pelaajalle, joka heittää pienimmän silmäluvun. Tässä erässä jokaisella on heittokerrallaan kolme heittoa. Kahden heittokerran jälkeen saa poistaa haluamansa määrän noppia ja heittää loput kolmannen kerran. Jos pelaaja käyttää kaikki noppansa, häntä pyydetään peittämään nopat viimeisen heittokerran ajaksi, jottei kukaan näe niitä ennen kuin kaikki ovat heittäneet. Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä eroon kaikista tulitikuistaan, on pelin voittaja.

28. Hadsund

Peliä pelataan samalla tavalla kuin edellä olevaa Morrissa, mutta 21 tulitikut sijasta kasaan laitetaan kokonainen aski tulitikkua. Heittojen arvo:

Heitto	Arvo
3-3-1	Kaikki tulitikut
4-4-4	Kaikki tulitikut miinus 1
2-2-1	10 tulitikkua
1-1-1	9 tulitikkua
4-3-1	8 tulitikkua
4-2-1	7 tulitikkua
Pas (6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2)	3 tulitikkua
Sekvenssi (6-5-4, 5-4-3, 4-3-2, 3-2-1)	2 tulitikkua
Kaikki muut heitot	1 tulitikki

29. Auta naapuria

Pelataan kolmella nopalla, kahdesta kuuteen pelaajaa. Jokainen pelaaja aloittaa viidellä tulitikutilla. Pelaajat saavat luvut yhdestä kuuteen ja heittävät vuorotellen. Jos pelaaja heittää 1-3-4, pelaaja numero 1, pelaaja numero 3 ja pelaaja numero 4 laittaa yhden tulitikut yhteiseen kasaan. Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä eroon kaikista tulitikuistaan, on pelin voittaja.

Muunnelma:

Jos pelaajia on vain neljä tai viisi viitosia ja kuutosia ei lasketa mukaan. Jos pelaajia on kolme, jokainen pelaaja saa kaksi numeroa. Jos pelaajia on kaksi, jokainen pelaaja saa kolme numeroa.

30. Ahne (tai Yhdestä sataan)

Pelataan yhdellä nopalla. Ensimmäinen pelaaja saa heittää kuinka monta kertaa tahansa. Lopetettuaan pelaaja merkitsee kaikki heittonsa, ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos heittää ykkösen, heittovuoro siirtyy seuraavalle. Kierrokselta ei saa pisteitä huolimatta saatujen pisteiden määrästä ennen ykköstä. Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä 100 pistettä.

Esimerkki:

6-2-4-3-4 antaa 19 pistettä. Ja 6-2-4-3-4-1 antaa - 0 pistettä.

31. 25

Pelataan yhdellä nopalla. Ensimmäinen pelaaja aloittaa heittämällä noppaa, minkä jälkeen noppaa käännetään neljänneksen verran. Joka kerta, kun noppaa käännetään, lisätään uusi silmäluku edelliseen siten, että kokonaissumma koko ajan lisääntyy. Pelaaja, joka kääntää noppaa siten, että kokonaissummaksi tulee 25, tai pakottaa kanssapelaajan ylittämään luvun, on voittaja.

32. Mökki, koti ja maalainen

Peliä pelataan kolmella nopalla. Jokainen pelaaja heittää kolme kertaa. Tarkoituksena on saada mökki (kuutonen), koti (viitonen) ja maalainen (nelonen). Jokaisen heiton jälkeen saa poistaa yhden tai useamman nopan. Mutta pelaajat saavat poistaa noppia vasta, kun he ovat heittäneet kuutosen. Nopat tulee poistaa oikeassa järjestyksessä eli nelosta ei saa poistaa ennen viitosta.

Esimerkki:

Jos ensimmäisellä saadaan 2-4-5, noppia ei saa poistaa. Jos tulos on 6-4-1, kuutosen saa ottaa pois. Jos tulos on 6-5-1, kuutosen ja viitosen saa ottaa pois.

33. Mökki ja koti

Peliä pelataan viidellä nopalla. Jokainen pelaaja heittää kolme kertaa. Peli perustuu samaan kuin Mökki, koti ja maalainen, mutta ainoastaan mökki (kuutonen) ja koti (ykkönen) on heitettävä mainitussa järjestyksessä. Muut nopat lasketaan pisteiden mukaan. Korkein pistemäärä on 6-1-6-6-6. Voittaja on se, joka on saanut mökin, kodin ja eniten pisteitä.

34. Laiva, kapteeni, upseeri ja miehistö

Peliä pelataan viidellä nopalla. Jokainen pelaaja heittää kolme kertaa. Tarkoituksena on saada laiva (kuutonen), kapteeni (viitonen), upseeri (nelonen) ja miehistö (jäljellä olevien noppien summa).

Jokaisen heiton jälkeen saa poistaa yhden tai useamman nopan. Mutta pelaajat saavat poistaa noppia vasta, kun he ovat heittäneet kuutosen. Nopat tulee poistaa oikeassa järjestyksessä eli nelosta ei saa poistaa ennen viitosta.

Esimerkki:

Jos ensimmäisellä heitolla saadaan 2-4-5-5-3, noppia ei saa poistaa. Jos tulos on 6-4-1-4-3, kuutosen saa ottaa pois. Jos tulos olisi ollut 6-5-1-2-3, kuutosen ja viitosen olisi saanut ottaa pois.

Voittaja on se pelaaja, joka saa ensimmäisenä laivan, kapteenin, upseerin ja suurimman miehistön.

35. 1-2-3

Peliä pelataan kolmella nopalla. Jokainen pelaaja aloittaa 10 tulitikulla. Pelaajat heittävät vuorotellen. Jos pelaaja heittää ykkösen, hän antaa yhden tulitikun vasemmalla puolella istuvalle pelaajalle, jos pelaaja heittää kakkosen, hän antaa kaksi tulitikkua oikealla puolella istuvalle pelaajalle ja jos pelaaja heittää kolmosen, hän laittaa kolme tulitikkua pöydälle. Ne kolme tulitikkua ovat siten poissa pelistä.

Ykköset ovat ennen kakkosia ja kakkokset ovat ennen kolmosia. Eli jos pelaajalla on jäljellä vain kaksi tulitikkua ja heittää sekä ykkösen että kakkosen, hänen tulee ensiksi antaa yksi tulitikkua vasemmalla puolella istuvalle pelaajalle ja sen jälkeen vain yhden tulitikon oikealla puolella istuvalle pelaajalle.

Pelaaja, jolla ei ole tulitikkua jäljellä, astuu yli heittovuoron. Pelaaja ei kuitenkaan ole poissa pelistä, koska hän voi saada tulitikkua vieressä istuville pelaajilta. Lopuksi vain yhdellä pelaajalla on tulitukkuja jäljellä. Se pelaaja häviää, jos hän ei seuraavalla heitolla pysty antamaan vähintään yhtä tulitikkua vieressä istuville pelaajille. Pelaajan tulee toisin sanoen heittää joko ykkönen tai kakkonen, jotta hän ei häviäisi.

36. Seiska

Pelataan kahdella nopalla ja pelaajien määrä on rajoittamaton. Jokainen pelaaja kirjoittaa seuraavat numerot tässä järjestyksessä paperille:

2 3 4 5 6 8 9 10 11 12

Jokaisen heiton jälkeen pelaaja saa vetää viivan sen luvun yli, joka vastaa kahden nopan silmälukujen summaa. Pelaaja saa jatkaa heittämistä, kunnes heiton summa on sama kuin hän on jo aikaisemmin heittänyt. Heittovuoro siirtyy silloin seuraavalle pelaajalle, joka vetää viivan sen luvun yli, jonka kohdalla edellinen pelaaja lopetti. Jos kyseinen luku on jo ylliviivattu pelaajan paperilla, heittovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka vetää viivan kyseisen luvun yli (jos sitä ei ole vielä ylliviivattu). Jos yksikään pelaaja ei pysty ylliviivaamaan lukua, se poistetaan pelistä.

Huomio, että 7 ei ole listalla. Pelaaja, joka heittää summan 7, ylliviivaa listaltaan korkeimman luvun (jota ei vielä ole ylliviivattu). Voittaja on se pelaaja, joka on ensimmäisenä ylliviivannut kaikki luvut.

37. Seitsikko

Pelataan kuudella nopalla, vähintään kaksi pelaajaa. Keskelle pöytää kasataan neljä tulitikkua jokaista pelaaja kohden. Tarkoituksena on muodostaa yhdistelmiä, joissa noppaparin silmälukujen summa on seitsen.

Jokainen pelaaja heittää kolme kertaa. Kahdella ensimmäisellä heittokerralla pelaaja saa ottaa pois haluamansa nopat, tai ei yhtään ja heittää jäljellä olevat nopat uudelleen. Kolmannella heittokerralla pelaaja saa heittää joitakin ensimmäisillä heitokerralla poistamistaan nopista. Pelaaja voi heittää vain yksi tai kaksi kertaa, jos tulos tuntuu tarpeeksi hyvältä. Heittojen arvo:

Heitto	Esimerkki
1. 2 x seitsikko ja 2 x ykkönen	3-4, 6-1, 1-1
1. 3 x seitsikko	5-2, 3-4, 5-2
1. 2 x seitsikko+12 (tai kaksi-kaksitoista)	3-4, 6-1, 6-6
1. 2 x seitsikko+11 (kaksi-yksitoista)	5-2, 3-4, 5-6
5-12. 2 x seitsikko+10 (tai kaksi-kymmenen)	3-4, 6-1, 5-5
2 x seitsikko+3 (tai kaksi-kolme)	laskien 5-2, 3-4, 1-2
13. Kaikki muut heitot, esim. 1 x seitsikko	

Jokaisella kierroksella pelataan yhdestä tulitikutusta. Pelaaja, joka heittää alimman pisteluvun, saa tulitikon. Voittaja on se pelaaja, jolla on vähiten tulitikkuja, kun tulitikut ovat lopussa.

Muunnelma:

Voidaan pelata siten, että korkeimmat heitot ovat 1 x seitsikko ja 4 x ykkönen.

38. Seitsikko kolmella nopalla

Jokaisella pelaajalla on kuppi ja kolme noppaa. Keskelle pöytää laitetaan neljä tulitikkua. Ensimmäinen pelaaja heittää kolme kertaa. Jos hän ei ole tyytyväinen ensimmäiseen heittoonsa, hän voi heittää kaikki nopat uudelleen. Toisella heittokerralla pelaaja voi myös joko hyväksyä heiton tai heittää uudelleen. Jos pelaaja heittää kolme kertaa, kupin tulee peittää nopat, jotteivät vastapelaajat näe niitä.

Kun kaikki pelaajat ovat heittäneet, nostetaan kupit ylös. Pelaaja, joka heittää alimman pisteluvun, on hävinnyt ja ottaa kasasta yhden tulitikon. Jos useampi pelaaja on heittänyt yhtä alaisen pisteluvun, he heittävät uudelleen kunnes yksi heistä on hävinnyt eli heittänyt alimman pisteluvun. Heittojen arvo:

Nimi	Heitto
Pas 1	1-1-1
Pas 6- Pas 2	6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2
Sekvenssi	1-2-3
Syntynyt seitsikko	1-1-5, 1-2-4, 1-3-3 tai 2-2-3 (nämä nopat ovat samanarvoisia)
Seitsikko + ykkönen	1-6-1, 2-5-1 tai 3-4-1
Seitsikko + kuutonen	1-6-6, 2-5-6 tai 3-4-6
Seitsikko + viitonen	1-6-5, 2-5-5 tai 3-4-5
Seitsikko + nelonen	1-6-4, 2-5-4 tai 3-4-4
Seitsikko + kolmonen	1-6-3, 2-5-3 tai 3-4-3
Seitsikko + kakkonen	1-6-2, 2-5-2 tai 3-4-2
Muita heittotuloksia ei lasketa mukaan	

Jos pelaaja heittää Pas 1, hän on poissa pelistä. Jos pelaaja heittää jonkin muun Pas-luvun eli Pas 6 - Pas 2 hän on poissa pelistä, jos samalla kierroksella ei ole muita pelaajia, jotka heittävät korkeamman Pas-luvun.

Kun kasassa ei enää ole tulitikkuja jäljellä, tulitikkuja voidaan voittaa toisilta pelaajilta, eli korkeimman pisteluvun heittänyt antaa yhden tulitikon sille, joka heittää alimman pisteluvun. Jos pelaaja heittää pas-luvun, hän antaa kaikki tulitikkunsa alimman pistemäärän heittäneelle pelaajalle. Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä eroon kaikista tulitikuistaan, on pelin voittaja.

39. Seitsikko neljällä nopalla

Pelataan kuten Seitsikkoa kolmella nopalla, mutta jokaisella pelaajalla on neljä noppaa. Kun kaikki pelaajat ovat heittäneet, he poistavat yhden nopan. Jäljellä jääneiden noppien arvo lasketaan. Noppayhdistelmät ja niiden arvo ovat samat kuin Seitsikkos- kolmen nopan kanssa. Pelissä on kolme lisäheittoa. 2-2-1, 5-5-1 ja 4-4-1, jolla on alin arvo skaalassa.

40. Seitsikko kahdella nopalla

Pelataan kuten Seitsikkoa kolmella nopalla, mutta jokaisella pelaajalla on kaksi noppaa. Kun kaikki pelaajat ovat heittäneet, he saavat päättää, minkä silmäluvun he mieluiten haluavat yhdistää kahden ensimmäisen nopan kanssa. Jokaisella pelaajalla on siten valmiiksi mietitty noppa, 1:n ja 6:n välillä. Noppayhdistelmät ja niiden arvo ovat samat kuin seitsikkos- kolmen nopan kanssa.

Esimerkki:

Jos pelaaja on heittänyt kaksi viitosta, hän voi antaa valmiiksi mietityn nopan olla ykkönen, ja hänellä on 5-5-1 (toiseksi korkein heitto). Pelaaja voi myös antaa valmiiksi mietityn nopan olla viitonen, ja hänellä on Pas 5, joka voi saada pelaajan pois pelistä, jollei joku muu heitä korkeampaa pistemäärää. Se jolla on viimeinen heittovuoro, on edullisimmassa asemassa.

