Gänsebrett

01. Gänsebrett:
2-6 Spieler. 1 Würfel und 1 Figur pro Spieler. Jeder würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Anzahl Augen fängt an und setzt seine Figur die Anzahl der gewürfelten Augen voraus. Der Spieler, der als Erster Nummer 51 erreicht hat, ist Sieger. Unterwegs muß jeder Spieler verschiedene Aufgaben lösen:
Nr. 3 Die Brucke ist baufallig, und den Fluß zu überqueren dauert lange: einmal aussetzen.
Nr. 16: In der Herbergt ist es gemutlich: wurfelt noch einmal und laufe die Anzahl Augen zurück.
Nr 25: Die Gans ist in den Brunnen gefallen: warten bis ein anderer Spieler auf Nr 26 kommt und den Platz einnimmt.
Nr 26: Die Gans brutet auf ihrer Eiern eqn mal aussetzen.
Nr. 33: Die Gans hat sich verlaufen: würfelt ein anderer Spieler die Zahl 6 dann darf man weiter.
Nr 46: die Gans ist tot: neu anfangen.
Nr 51: Der Spieler der als erster auf Nr. 51 kommt, hat gewonnen. Würfelt ein Spieler höher als 51, muß er die zuviel gewürfelte Anzahl Augen zurück laufen.
Kommt ein Spieler auf ein Feld mit Würfeln, dann darf er noch einmal würfeln.
Kommt ein Spieler auf ein Feld mit einer vliegende Gans, dann darf er 10 Felder aufschieben.

02. Gänsebrett "2":
2 Spieler. 6 blaue und 6 rote Figuren.
Die Spielregeln für dieses Spiel sind dieselben wie beim Gänsebrett, mit dem Unterschied, daß jeder Spieler 6 Figuren besitzt.
Der Spieler, der zuerst 4 Figuren auf Nr. 51 hat, ist Sieger.

Damebrett

03. Dame:
2 Personen, 20 weiße und 20 schwarze Damesteine
Das Los entscheidet, welcher Spieler die weißen Steine bekommt und anfangen darf. Jeder Spieler setzt seine Steine auf die dunklen Felder; die auf dem Brett am nächsten zu ihm liegen. Weiß fängt an und setzt einen Stein von sein Feld schräg nach vorne. Danach ist Schwarz an der Reihe, usw.
Das Setzen der Steine
Ein Stein darf jeweils nur ein Feld schräg nach vorne versetzt werden. Ein Stein darf nie rückwärts verschoben werden. Beim Übersprungen eines gegnerischen Steins darf man jedoch sowohl vor- als auch rückwärts springen. Übersprungt man einen gegnerischen Stein und gelangt man so auf die Grundlinie des Gegners, dann erhält man eine Dame.
Eine Dame ist ein Stein mit einem anderen Stein derselben Farbe oben darauf. Eine Dame darf auf jede Richtung verschoben werden und über eine unbegrenzte Anzahl von freien Feldern einer Linie versetzt werden.
Es ist möglich einen gegnerischen Stein zu schlagen, dann muß man dies tun. Man übersprungt dabei den Stein und landet auf einem freien Feld. Der gegnerische Stein wird vom Brett entfernt. Jede Richtung werden und über eine unbegrenzte Anzahl von freien Feldern einer Linie versetzt werden.
Es ist möglich einen gegnerischen Stein zu schlagen, dann muß man dies tun. Man übersprungt dabei den Stein und landet auf einem freien Feld. Der gegnerische Stein wird vom Brett entfernt. Jede Richtung werden und über eine unbegrenzte Anzahl von freien Feldern einer Linie versetzt werden.
Ist es

Game of Goose

01. Game of Goose; 2 to 6 players, 1 dice and 1 pawn per player. Each player casts the dice once. The player with the highest points begins and moves the amount of points thrown across the board. The first player to reach number 51, wins. On their way, the players are hindered on;
Nr 3 The bridge is too old to cross, it takes a long time to cross the river; skip a turn.
Nr 16 You're having a good time at the inn; cast again and reverse the points thrown.
Nr 25 The goose is in the well; wait until another player comes on 25 and takes over your position.
Nr 26 The goose is sitting; skip a turn
Nr 33 The goose is lost; the player can only continue after one of the players has thrown 6 points
Nr 43 Chained; skip two turns
Nr 46 The goose has died; start again
Nr 51 Winner is the player to reach 51 exactly. If not, reverse the amount of extra points.When a player reaches one of the squares with the dice, he can cast again. When a player reaches the square with the flying goose, he can proceed 10 places.

02. Game of Goose II:
2 players, 6 yellow and 6 red pawns.
Played according to the Game of Goose rules, however, each player starts off with 6 pawns. The player with 4 of its pawns on number 51 is the winner.

Draughts board

03. Draughts;
2 players, 20 white and 20 black draughtsmen. It is assigned by lot which player plays the white men and should therefore start the game. Each player places his men on the dark squares closest to him on the opponent's men and ends up on the back row. A King can be recognised by two similarly coloured men on top of each other. A King can be moved in any diagonal direction and can take an unlimited amount of free squares in one move on the same line.
It is obliged to capture the opponent's man, should the opportunity arise. The draughtsman jumps over that particular man until the open square behind. The opponent's man is taken off the board. More than one man can be captured in one move, provided there is not more than one open square behind the opponent's men. A King captures in a similar way, although he can jump over more than one open square.
In case of more than one opportunity arising to capture a man, the King's capture is preferred as more men can be taken in this way. A normal capture and a King's capture have equal value. Touching a draughtsman obliges a player to move it. If a player has made the same move three times, or has returned to the same square twice, the game is undecided and therefore finished.

04. Draughts the British way;
2 players, 20 white and 20 black draughtsmen.
The same rules as normal draughts are applicable, except for the fact that the King can move both horizontally and vertically, but at all times ending on a dark square.

05. Draughts of Kings;
2 players, 20 white and 20 black draughtsmen. The same rules as normal draughts are applicable, except for the fact that the players should try to lose their men as quick as possible.

06. Corner draughts;
2 players, 9 white and 9 black draughtsmen. The board is placed on the table diagonally, the corner with the dark square facing the player. Each player places 9 men on the dark squares in an arrow in front of him. Taking turns in moving the men across the black squares, the men should end up on the opponent's triangle.
It is allowed to jump the opponent's men, provided the square behind it is empty. A player cannot jump his own men. The player for first place his men in the arrow across is the winner.

07. Halma draughts;
2 players, 20 white and 20 black draughtsmen.
The players position their men as they would playing normal draughts. Taking turns, they should try to move all men into the opponent's starting position. The men can move backward and can jump over the opponent's unsurrounded men.
The player to first place his men in the opponent's starting position is the winner.

08. Cat and Mouse;
2 players, 1 black and 5 white draughtsmen. The player whose birthday comes up first plays the Cat and places his black man on one of the black squares in the row closest to him. The other player (Mice) does the same with his 5 white men. The mice will now try to surround the Cat, so that he cannot move. The Mice keep moving up one field at a time by moving one man diagonally forward. The Cat will try to escape and can move both forward and backward. If the Cat breaks through, he is the winner; if he is encircled, the Mice have won.

09. Under siege;
2 players, 20 white and 20 black draughtsmen.
The men are placed in the draughts position. Taking turns the players move a man diagonally forward or backward and will try to either take over the opponent's entire starting position or will try to enclose the opponent so that he cannot move his men. Jumping is allowed, but only over the opponent's men.

10. Go draughts;
2 players, 20 white and 20 black draughtsmen.
The men are placed in the draughts position. The oldest player starts. Taking turns the players move a man forward or backward across the black squares.Jumping or capturing is not allowed. The players will have to try to surround one or more of each other's men. These surrounded men are taken off the board. The player who has captured most men has won.

Taking-it-Easy board

11. Taking-it-easy;
2 to 4 players, 1 dice, 4 blue, 4 green, 4 red and 4 yellow pawns. Each player picks his colour and places the pawns on the 4 start circles in the matching colours.
The dice is cast once by each player, the one with the highest points may begin by placing a pawn on the game board's start circle, then moving forward the amount of points thrown. The dice is cast in turns. Six points is six places forward and an extra cast. The player with all four pawns back in the start circles is the winner.
Attention; a player can only place all his pawns in the start circles if he throws the exact amount of points.
If he does not succeed, he has to reverse extra points. The opponents' pawns can be taken when encountered on the board.

12. Join hands;
2 to 4 players, 1 dice, 4 blue, 4 green, 4 red and 4 yellow pawns. Played by the same rules as Taking-it-easy, however, when two pawns of the same player are in line with each other they cannot be taken or overtaken by the other players' pawns.

Singles' board

13. For Singles;
1 player, 16 white and 16 black draughtsmen. A game for one player. All circles are assigned by 2 x 16 draughtsmen, except for the middle circle. The player can now take all men in a straight direction according to the rules of draughts, until one draughtsman remains.

14. Cat and Mouse;
2 players, 2 white, 20 black draughtsmen and 4 black chess pawns. The player whose birthday comes up first is the Cats and places the two white men next to each other on one of the black squares in the row. The other player is the Mice and puts the 20 black men and the 4 black pawns on the board's circles. Seven circles around the two white draughtsmen should remain free, so that the Cats have a nine-circle playing field. The Mice will now try to conquer the Cats' nine circles by moving straight ahead or sideways. The Cats try to hinder the Mice by taking the men, straight ahead or diagonally. While men are being taken the other player cannot move. The Mice have won when all nine of the Cats' circles are conquered. The Cats have won when 18 black men are taken.

15. Criss-Cross;
4 players, 6 white, 6 black draughtsmen, 6 white and 6 black chess pawns.
The players put their pawns or men on the outer circles. The player whose birthday comes up last begins and can move a pawn or a draughtsman forward or side-ways, followed by the remaining players. Eventually, the players try to take each others' men. The player who has captured most men or pawns is the winner.

16. The Heron and the Fish;
2 players, 1 white draughtsman and 17 black draughtsmen. The Heron (the player whose birthday comes up first) places his white draughtsman on the board's middle circle. The other player, the Fish, takes the 17 black men and places them as followed; 1 black men are placed on three borders. The other 8 black men are placed in groups of 4 next to the men already positioned, in such a way that one circle next to the Heron and three circles in front or behind the Heron remain free. The Fish will now try to encircle the Heron by moving straight ahead, sideways and diagonally. The fish cannot jump over the Heron.
The Heron does not submit itself to this encirclement and tries to take as many Fish as he can, according to the rules of Draughts. The Heron has won when less than 8 Fish remain.

17. Mini Three-in-a-Row;
2 players, 3 white and 3 black chess pawns.The nine middle circles in mid-field is the playing field. Each player places three pawns on the small playing field, although no two similarly coloured pawns should be placed next to each other.The player whose birthday comes up last starts placing the pawns. The other player starts to move one pawn with each turn along the lines. In the end there should be three equal pawns in a row; this player is the winner, despite the opponent's efforts to hinder.

18. Maxi Three-in-a-Row;
2 players, 9 white and 9 black chess pawns.Here the entire board can be played on. Each player positions his nine pawns in the field, again in such a way that no two similar pawns are placed next to each other. Again each player tries to line three pawns, each successful attempt allows the player to take one of it's opponent's pawns off the board. Losing 7 pawns, means losing the game.

19. The Great Migration;
2 players, 3 dice, 9 white and 9 black draughtsmen. Each player places his nine pawns in one of the playing fields, directly opposite each other.
The three dice are placed in the three inner circles acting as a 'wall' to the players. Each player now takes turns to move a man forward, trying to have all it's men in the opponent's playing field as soon as possible, the one to succeed first is the winner. Jumping men is allowed; jumping the wall is not allowed.

Back-gammon Board

20. Back-gammon;
2 players, 4 dice, a dice-box, 15 white and 15 black draughtsmen.
Firstly, the dice are cast to determine who plays what color, leaving the choice to the player throwing the highest points. The 4 dice are then cast after which the players move their men. These surrounded men are taken off the board. The player who has captured most men has won.

Taking-it-Easy board

11. Taking-it-easy;
2 to 4 players, 1 dice, 4 blue, 4 green, 4 red and 4 yellow pawns. Each player picks his colour and places the pawns on the 4 start circles in the matching colours.
The dice is cast once by each player, the one with the highest points may begin by placing a pawn on the game board's start circle, then moving forward the amount of points thrown. The dice is cast in turns. Six points is six places forward and an extra cast. The player with all four pawns back in the start circles is the winner.
Attention; a player can only place all his pawns in the start circles if he throws the exact amount of points.
If he does not succeed, he has to reverse extra points. The opponents' pawns can be taken when encountered on the board.

12. Join hands;
2 to 4 players, 1 dice, 4 blue, 4 green, 4 red and 4 yellow pawns. Played by the same rules as Taking-it-easy, however, when two pawns of the same player are in line with each other they cannot be taken or overtaken by the other players' pawns.

Singles' board

13. For Singles;
1 player, 16 white and 16 black draughtsmen. A game for one player. All circles are assigned by 2 x 16 draughtsmen, except for the middle circle. The player can now take all men in a straight direction according to the rules of draughts, until one draughtsman remains.

14. Cat and Mouse;
2 players, 2 white, 20 black draughtsmen and 4 black chess pawns. The player whose birthday comes up first is the Cats and places the two white men next to each other on one of the black squares in the row. The other player is the Mice and puts the 20 black men and the 4 black pawns on the board's circles. Seven circles around the two white draughtsmen should remain free, so that the Cats have a nine-circle playing field. The Mice will now try to conquer the Cats' nine circles by moving straight ahead or sideways. The Cats try to hinder the Mice by taking the men, straight ahead or diagonally. While men are being taken the other player cannot move. The Mice have won when all nine of the Cats' circles are conquered. The Cats have won when 18 black men are taken.

15. Criss-Cross;
4 players, 6 white, 6 black draughtsmen, 6 white and 6 black chess pawns.
The players put their pawns or men on the outer circles. The player whose birthday comes up last begins and can move a pawn or a draughtsman forward or side-ways, followed by the remaining players. Eventually, the players try to take each others' men. The player who has captured most men or pawns is the winner.

16. The Heron and the Fish;
2 players, 1 white draughtsman and 17 black draughtsmen. The Heron (the player whose birthday comes up first) places his white draughtsman on the board's middle circle. The other player, the Fish, takes the 17 black men and places them as followed; 1 black men are placed on three borders. The other 8 black men are placed in groups of 4 next to the men already positioned, in such a way that one circle next to the Heron and three circles in front or behind the Heron remain free. The Fish will now try to encircle the Heron by moving straight ahead, sideways and diagonally. The fish cannot jump over the Heron.
The Heron does not submit itself to this encirclement and tries to take as many Fish as he can, according to the rules of Draughts. The Heron has won when less than 8 Fish remain.

17. Mini Three-in-a-Row;
2 players, 3 white and 3 black chess pawns.The nine middle circles in mid-field is the playing field. Each player places three pawns on the small playing field, although no two similarly coloured pawns should be placed next to each other.The player whose birthday comes up last starts placing the pawns. The other player starts to move one pawn with each turn along the lines. In the end there should be three equal pawns in a row; this player is the winner, despite the opponent's efforts to hinder.

18. Maxi Three-in-a-Row;
2 players, 9 white and 9 black chess pawns.Here the entire board can be played on. Each player positions his nine pawns in the field, again in such a way that no two similar pawns are placed next to each other. Again each player tries to line three pawns, each successful attempt allows the player to take one of it's opponent's pawns off the board. Losing 7 pawns, means losing the game.

19. The Great Migration;
2 players, 3 dice, 9 white and 9 black draughtsmen. Each player places his nine pawns in one of the playing fields, directly opposite each other.
If there is no '1', the next player casts. The player to reach thirteen by throwing 'ones' is the winner.
This game should be played fast!

25. Pitfalls;
2 players or more, 1 dice.
The players agree on a number.
The players will have to try to reach this figure through casting the dice in turns. The points are noted but if one of the players casts '6', he ends up in the pitfall and has to start again. The winner is the player to reach the figure first.

26. Column;
2 players or more, 1 dice, pen and paper.
Each player has a pen and paper. Three columns are drawn on the paper. Each player thinks of a three-figure number and writes that down as followed; the hundreds in the first column, the tens in the second column and the units in the third.
The youngest player begins and writes the points in any of the columns. The remaining players do the same. If a column is full, no figures can be added to that column. After three rounds, the balance is made and the player to have the highest composed figure is the winner.

27. Street;
2 players or more, 1 dice.Each player casts the dice six times in an attempt to have the longest street. For example 3, 4, 5, 6. The player with the longest street is the winner.

28. Multiplications;
2 players or more, 1 dice, calculator.
The players agree on a four-figure number, for example 4297. The youngest player casts the dice and multiplies the points with 4297, in his head, within 15 seconds while the remaining players count the seconds out loud. The result is checked with the calculator. If it is right, the player gets 10 points. The player to have 100 points first is the winner.

29. Cross out;
2 players or more, 1 dice, pen and paper.
Each player writes down the numbers 1 - 6 on his paper. The player whose birthday comes up first starts by casting the dice. Each player crosses out the numbers on his piece of paper. The player to have all figures crossed out first is the winner.

30. Doodling;
2 players or more, 1 dice, pen and paper.
All players write down a number between 1 and six which they put in front of them, clearly visible.
Each player can cast once, the player with the highest score begins. He should try to cast his chosen number. If he succeeds he can start drawing the matchstick figure by drawing one line, starting with a foot. There are 9 lines in total; 2 for the feet, 1 for the body, 2 for the legs and 2 for the arms. The head is a circle. The player to first finish his figure is the winner.

31. Finish;
2 players or more. 1 dice.
The youngest player calls out a number between one and 100. The oldest player starts by casting the dice.
Each player should now add on his points. The player to first get to the agreed number is first to finish and wins.

32. King;
2 players or more, 6 fishes per player, pen and paper.
All players get 6 fishes each. The oldest player casts first. The first player to cast 1 is the King. The King now sets a 'King's number' between 1 and 6. If one of the players now casts that number the King has to pay him 2 fishes. If the other players do not cast this number, they have to pay the King 1 fish. If a player casts a '6', he becomes King. The player to have most fishes wins.

33. Casting Trumps;
2 players or more, 1 dice.
The youngest players calls out a trump number before the game starts. The oldest player starts the game by casting the dice. He will do so maximum 15 times or at least until he casts the trump number. One player keeps track of the amount of times the dice has been cast. The player who needs fewest casts, wins.

2 Dice

34. Banker;
3 players or more, 2 dice, pen and paper.
The youngest player starts writing down the numbers 2 with and until 12, clockwise. The other players follow. The youngest player now casts both dice and crosses off the points thrown on his piece of paper, until he casts a number already crossed off. The other players do the same, taking turns. Only number 7 can be crossed off more than once. The player to first cross off all 11 numbers is the winner. If the game is played by 2 players, the 2 dice can be used by all other players one fish for any open number they have left. The winner receives 8 fishes from the others for all the crosses through their number 7.

1 Dice

35. Multiply;
from 2 players, 2 dice, pen, paper, calculator.Each player casts the 2 dice in turn and multiplies these. After 12 casts the points are added up. The winner is the player with the highest number of points.

36. Twelve;
from 2 players, 2 dice, 20 matches per player.Before the game starts, the players put 3 matches in the pot. Each player, starting with the tallest and then clockwise, casts the 2 dice. When a player casts twelve points, he wins the stakes. When a player casts thirteen points, he has to double the stakes. With any other amount of points, the player has to compensate the difference between that number and 12; for instance, when a player casts 6 points, he has to add 6 matches to the stake.

37. Number 3;
from 2 players, 2 dice, 15 matches per player.Each player receives 15 matches. Starting with the smallest player, each cast the two dice. If one of the players casts '3', he receives one match each from the other players. The player to run out of matches is out of the game, until only one player is left with matches.

38. The Glutton;
from 2 players, pen and paper, 2 dice, 4 pawns per player.One of the players draws a large man, consisting of one large circle for the body, a smaller circle for the head, 2 diagonal lines going up for the arms and 2 lines for the legs. 2 with and until 12 are written in the figure, with 2 in the head, 3 between the head and the arm (clockwise), 4, 5 and 6 between the arm and the leg, 8 in between the legs, 9, 10 and 11 between the leg and the other arm and 12 in between the arm and the head. The 7 is put in the belly.Each player receives 4 pawns and casts, taking turns, the 2 dice. The amount of points corresponds with one of the numbers in the figure.
The player puts one of his pawns on that number. If this number is occupied by another player's pawn, the newcomer can remove the 'old' pawn; he cannot put a new pawn in. That particular number is unoccupied until someone else conquers it.
More than one pawn can take over 7. This 'belly' forms the stakes for the winner. When a player runs out of pawns, he is out of the game.

39. Doubles;
from 2 players, 2 dice.
The player whose birthday comes up first starts by casting the dice. He has to try, using as few casts as possible, to cast a double number (for example 2 x 4 points) and after that 7 points in one cast. The casts have to be counted out loud. The winner is the player with fewest casts.

40. High to low;
from 2 players, 3 fishes per player, 2 dice.
Each player gives 3 fishes to the pot. The players cast the dice once taking turns. The player with the highest number of points receives 1 fish from the pot. When the pot is empty, the game starts again; now the lowest number of points counts. Each player has to pay back the 1 fish. The player to first run out of fishes is the winner.

41. Add up and divide;
from 2 players, 2 dice.
The 2 dice are cast in turn, the youngest player begins. The points cast have to be added up and then divided by the number indicated by one dice. The player with the highest amount of points wins.

42. Scores;
from 2 players, 2 dice, pen and paper.
Only the 3 counts in this game. Each player casts the dice 3 x and keeps track of the amount of times he has rolled between 1 and six which they put in front of them, clearly visible.
Each player can cast once, the player with the highest score begins. He should try to cast his chosen number. If he succeeds he can start drawing the matchstick figure by drawing one line, starting with a foot. There are 9 lines in total; 2 for the feet, 1 for the body, 2 for the legs and 2 for the arms. The head is a circle. The player to first finish his figure is the winner.

43. Odd or Even;
2 players or more, 2 dice
The players take turns in casting the dice. Before a round, it is agreed whether odd or even is the winner. If even is the winner, both dice have to show an even number; 2, 4 and 6. If odd wins, this has to be a double 1, 3 or 5. Whichever more players in one round succeed, the player with the highest amount of points is the winner. The winner then determines the odd or even to win for the next round. The winner starts.

44. Deductions;
2 players or more, 2 dice.The dice are cast in turns. The player with fewest points in one cast receives 1 point. After 10 rounds, 10 points are handed out. The player with the highest number of points can deduct 1 point. The player with most points left, is the winner. Players have to obtain points in the first round of the game to be able to participate in the second.

3 Dice

45. Pay day;
2 players or more, 3 dice, 15 pawns per player.
The player whose birthday comes up first starts casting 1 dice and holds on to it. The other dice. The game is played clockwise.
The difference in points between the first and the second player is paid by the second the player with fewest points pays the difference in pawns to the player with most points.
This carries on until the last player casts. He has to pay or receive pawns from the first player, who has held on to his dice. A player is out of the game if he runs out of pawns. The player with pawns left is the winner.

46. The King and You;
2 players or more, 6 pawns per player, 3 dice.
Each player gives his 6 pawns to the pot. The oldest player begins by casting the three dice. He has to try to cast as high as possible a 3-figure number. He has 3 opportunities, but he can only cast 3 x 3, 1 x 2 and 1 x 1 dice. The player with the highest amount of points receives a pawn from each player out of the stakes.

47. Multiply and add;
2 players or more, pen and paper, 3 dice.
Each player draws a diagram, see the last page.
In turn, the three dice are cast. The sum of one cast can be noted after one of the above multiplications; for instance, a player has the highest score; 3 x 6 points.
As the player with the highest score will be the winner, he will note this high score (= 18) after the 6; 6 x 18 = 144.
The lowest score will be noted after the 3 x.
All sums are added up and the player with the highest total after six rounds is the winner.

48. The loser is the Winner;
2 or more players, 10 matches per player, 3 dice.
Each player receives 10 matches.
The 3 dice are cast in turns. If a player casts a '1', he has to pay 1 match to his left neighbour; if he casts '2', he has to pay 1 match to his left neighbour. If the player casts a '6', he has to pay a match to the pot. The player to be the last one with matches is the winner.

49. 10 x for 5;
2 or more players, 3 dice.
5 points have to be cast in one go, in maximum 10 casts. The player who needs fewest casts is the winner.

50. Thousands;
as many players as possible, 3 dice, calculator, pen and paper.
The players may cast the dice maximum 3 x. With the dice a hundred has to be made; for instance, a player casts a 2, a 4 and a 1. This can be seen as 412, 214, 421 etc.
After three casts a player has to be as close as possible to 1000. If he goes over 1000, he loses.

Plateau du jeu de l'oie

01. Le jeu de l'oie:
entre 2 et 6 personnes, 1 dé et 1 pion par joueur.
Chacun jette le dé une fois et celui qui obtient le plus grand nombre de points peut commencer et se déplace d'un nombre de cases correspondant au nombre obtenu. Le gagnant est celui qui atteint la case 51 le premier. En route cependant, les joueurs peuvent rencontrer les gages suivants.
No.3: le pont est un peu bancal, passer la rivière pend du temps, passez alors votre tour.
No.16: l'auberge est agréable ; jetez le dé encore une fois et recule d'autant.
No.25: l'oie est dans le puits. Attendez jusqu'à ce qu'un autre joueur arrive sur le numéro 25, qui prendra alors votre place.
No.26: l'oie couve ses oeufs; passer alors votre tour.
No.33: l'oie est perdu; vous ne pouvez repartir que lorsqu'un autre joueur aura obtenu un 6 au lancé de dé.
No.43: vous êtes embouteillé, passez alors 2 tours.
No.46: pas de chance : l'oie est morte ; recommencez de nouveau
No.51: le gagnant est celui qui arrive exactement sur le numéro 51. Si le nombre obtenu au lancé de dé est supérieur, on repart dans l'autre sens.
Lorsqu'on arrive atteint une des cases comportant un dessin de dés, il peut rejouer. Lorsqu'un joueur atteint une case avec une oie en vol, il peut se déplacer de 10 cases.

02. Jeu de l'oie II:
2 personnes, 6 pions bleus et 6 pions rouges.Ce jeu est basé comme le jeu de l'oie, cependant chaque joueur commence avec 6 pions. Celui qui atteint le premier la case 51 avec 4 pions a gagné.

Damier

03. Jeu de dames;
2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires.
On tire au sort pour déterminer lequel des 2 aura les dames blanches. Ce dernier peut commencer le jeu. Chaque joueur place ses dames sur les cases foncées les plus proches de lui. Blanc fait le premier coup et place une de ses dames dans une case et ce en diagonale et vers l'avant. Ensuite, noir joue, etc.
Le mouvement des pièces :
Une pièce peut seulement se déplacer en diagonale et vers l'avant et d'une case à la fois. L'élimination d'une pièce adverse peut se faire en sautant soit vers l'avant, soit vers l'arrière. Une pièce ne peut jamais se déplacer vers l'arrière.
On obtient une "Dame" lorsqu'une pièce a éliminée et qu'elle arrive alors sur la dernière ligne adverse. On reconnaît une Dame par le fait qu'elle est constituée de 2 pièces de la même couleur.
Une Dame peut se déplacer dans n'importe quelle direction diagonale et peut en un coup se déplacer sur plusieurs cases libres d'une ligne.Si on est dans la possibilité d'éliminer une pièce adverse, on doit le faire. La pièce adverse peut être prise à la place de l'adversaire vers la case libre située juste derrière. La pièce adverse est enlevée du jeu. On peut éliminer plusieurs pièces adverses en un coup s'il n'y a pas plus d'une case libre entre chaque. De même pour un coup de Dame. Toutefois, cette Dame peut sauter plus d'une case libre à la fois.Lorsque l'on a plusieurs possibilités d'éliminer des pièces adverses, le coup avec lequel on peut éliminer le plus de pièces est prioritaire. Un coup normal est un coup d'une Dame sont la même valeur.
Lorsque l'on touche une pièce, on est obligé de jouer le coup correspondant.
Lorsque l'on a fait le même déplacement 3 fois de suite, du a l'on est retourné 2 fois sur la même case, la partie est remise et terminée.

04. Jeu de dames Anglais;
2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires.Les règles de ce jeu sont les mêmes que celles du jeu de dames international. Toutefois, on peut déplacer les pièces de façons horizontale et verticale tant que la case de destination reste foncée.

05. Dames de coup;
2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires.Les règles de ce jeu sont les mêmes que celles du jeu de dames international. Toutefois, l'objectif est de perdre ses propres pièces le plus vite possible. Celui qui y parvient est gagnant.

06. Dames anguliaires;
2 personnes, 9 dames blanches et 9 dames noires. L'échiquier est placé en diagonale avec les carrés foncés du côté des joueurs. Chaque joueur place ses 9 dames en forme de pointe sur les cases foncés situées de son côté. L'objectif du jeu consiste à sauter dames sur le triangle de l'adversaire, en se déplaçant à chaque fois sur les cases foncés. On peut passer par dessus une dame en direction de celle-ci, pour aller par dessus une dame en direction de celle-ci, pour aller par dessus une dame en direction de celle-ci, pour aller par dessus une dame en direction de celle-ci, pour aller par dessus ses propres dames. Le gagnant est celui qui arrive le premier avec toutes ses pièces dans le triangle opposé.

07. Dames de Halma:
2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires.Les joueurs placent leurs pièces comme au jeu de dames. Tour à tour les joueurs déplacent leur dames pour arriver dans les cases de départ de son adversaire. On peut déplacer ses pièces vers l'arrière et on peut passer par dessus une dame de l'adversaire si la case située derrière lui est libre. Le joueur qui arrive le premier avec toutes ses pièces sur l'emplacement de départ de son adversaire a gagné.

08. Jeu du chat et des souris:
2 personnes, 1 dame noire et 5 dames blanches.Celui qui a son anniversaire le premier est le chat et place sa dame sur un des carrés foncés de son premier rang. L'autre joueur (souris) fait de même avec ses 5 dames blanches. Les souris peuvent maintenant essayer d'encercler le chat afin de l'empêcher de se déplacer.
Les souris peuvent seulement aller vers l'avant et jamais vers l'arrière et toujours en diagonale. Bien sûr le chat ne voit pas être encerclé et essaie d'échapper aux souris. Le chat peut se déplacer en arrière comme en avant. Si le chat s'échappe avant que le cordon soit fermé, il gagne. Mais si les souris l'encerclent, il a perdu.

09. Etat de siège:
2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires.
Les dames sont placées en position du jeu de dames. Les joueurs déplacent tour à tour une pièce en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière et essaient ainsi de reprendre l'emplacement de départ de l'adversaire ou de le bloquer de telle façon qu'il ne puisse plus bouger ses pièces. On peut seulement sauter par dessus les pièces de son adversaire et non par dessus ses propres pièces.

10. Dames de Go:
2 personnes, 20 dames blanches et 20 dames noires.Les dames sont placées en position du jeu de dames. L'objectif consiste à encercler. Les joueurs déplacent tour à tour sur les cases noires une pièce vers l'avant ou vers l'arrière. On ne peut faire un coup (éliminer une pièce de l'adversaire) qu'en sautant par dessus une pièce. Les joueurs doivent essayer d'encercler une ou plusieurs pièces de leurs adversaires. Ces pièces encerclées sont enlevées du jeu. Le joueur avec le plus de pièces conquises a gagné.

Plateau du "Ne t'énerve pas"

11. Ne t'énerve pas:
entre 2 et 4 personnes, 1 dé 4 pions bleus, 4 pions verts, 4 pions rouges et 4 pions Jaunes.
Chaque joueur choisit une couleur et place les pions sur les 4 rondes de départ de sa couleur. Chacun jette le dé une fois et celui qui obtient le plus grand nombre de points peut commencer et place un pion sur le rond de départ du plateau de jeu. Ensuite il déplace son pion du nombre de points obtenus en partant à partir du rond. Chacun jette à son tour le dé. Lorsque l'on obtient 6 points, on a droit à un coup supplémentaire. Celui qui atteint le premier et avec ses 4 pions les 4 points de départ a gagné.
Attention : l'objectif est atteint seulement si le nombre de points obtenus lors du lancé de dé est égal exactement au nombre de cases restantes. Si ce nombre obtenu est supérieur, on repart dans l'autre sens. De même, si l'on atteint exactement la position d'un adversaire, ce dernier doit redémarrer depuis sa case de départ.

12. Fort tous ensemble:
entre 2 et 4 personnes, 1 dé, 4 pions bleus, 4 pions verts 4 pions rouges et 4 pions jaunes. Ce jeu a les mêmes règles que le Ne t'énerve pas. Cependant, lorsque 2 pions

Plateau du solitaire

13. Solitaire
1 personne, 16 dames blanches, 16 dames noires. Solitaire, est un jeu pour un seul joueur. Tous les emplacements doivent être occupés, sauf le 17e, seul l'emplacement du milieu reste libre. Le joueur peut éliminer les dames tour à tour en sautant par dessus, comme dans le jeu de dames, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

14. Jeu des chats et des souris:
2 personnes, 2 dames blanches, 20 dames noires et 4 pions d'échec noirs.
Celui qui a son anniversaire le premier joue le rôle des chats et place les 2 dames blanches ensemble sur 1 des 8 coins du plateau. L'autre joueur joue les souris et prend les 20 dames noires et les 4 pions d'échec noirs et les place sur les 4 ronds du plateau. Attention à garder autour des 2 dames blanches, 7 rondes libres, de telle façon qu'il reste un endroit de jeu de 9 ronds pour les chats. Les souris essaient de conquérir les 9 ronds des chats. Ceci peut se faire en se déplaçant tout droit ou de côté. Les chats essaient d'éviter que les souris rentrent en les éliminant (en leur sautant dessus).
Les chats peuvent les éliminer par des coups tout droit ou en diagonale. Tant que les chats font des coups, l'autre joueur ne peut se déplacer. Les souris ne peuvent lorsqu'elles ont conquis les 9 ronds des chats. Les chats sont vainqueurs lorsqu'ils ont éliminé les 18 souris (dames noires).

15. Quatre coups: 4 personnes, 6 dames blanches, 6 dames noires, 6 pions d'échec noirs.Les joueurs mettent leurs pions ou dames sur les 6 ronds extrêmes. Le joueur qui a son anniversaire le dernier commence et peut glisser un pion ou une dame vers l'avant ou sur le côté. Les autres joueurs font ensuite de même. Finalement les joueurs essaient de s'éliminer mutuellement. Celui qui a éliminé le plus de pions ou de dames est le gagnant.

16. Le héron et les poissons:
2 pers..1 dame blanche et 17 dames noires.
Le héron (celui qui a son anniversaire le premier) place sa dame blanche au rond du centre du plateau. L'autre joueur, les poissons, prend les 17 dames noires et les place comme il dans les ronds des régions en marge, sont placées 9 dames noires.
Les 8 dames noires qui restent sont placées par 4 à côté des autres dames déjà placées et de telle façon que du côté du héron, il y a un rond qui est libre et devant et derrière le héron il reste 3 ronds libres. Les poissons essaient maintenant d'encercler le héron en se déplaçant tout droit sur le côté et en diagonale. Les poissons ne peuvent pas sauter par dessus le héron. Le héron ne se laisse pas encercler et essaie d'éliminer le plus de poissons possible à la façon du jeu de dames. Quand le nombre de poissons devient inférieur à 8, le héron a gagné.

17. Le "petit" trois en ligne:
2 personnes, 3 pions d'échec blancs et 3 pions d'échec noirs, emplacement de jeu sont les 9 ronds les plus centraux. Chaque joueur place ses 3 pions sur cet emplacement, en prenant garde de ne pas placer 2 pions de même couleur l'un à côté de l'autre. Le joueur le plus ancienne commence à placer les pions. L'autre joueur commence à déplacer chaque fois un pion selon les lignes. L'objectif est d'aligner 3 pions de même couleur. Chacun essayant d'empêcher l'autre d'y parvenir.

18. Le "grand" trois en ligne: 2 personnes, 9 pions d'échec blancs et 9 pions d'échec noirs.L'emplacement de jeu est à présent le plateau dans sa totalité. Chaque joueur place ses 9 pions sur l'emplacement de jeu et à nouveau en prenant garde de ne pas placer 2 pions de même couleur l'un à côté de l'autre. Ici aussi chaque joueur essaie d'aligner 3 pions de même couleur et chaque fois qu'il réussit, il peut enlever un pion de l'adversaire du jeu. Lorsqu'un joueur a perdu 7 pions, il est vaincu.

19. Migration;
2 personnes, 3 dés, 9 dames blanches, 9 dames noires.
Chaque joueur place ses 9 pions dans un des rectangles de jeu l'un en face de l'autre. Les 3 dés sont placés sur les 3 ronds centraux constituant un mur pour les joueurs. Chaque joueur déplace à son tour un pion vers l'avant pour atteindre le plus vite possible l'emplacement de jeu de son adversaire avec toutes ses dames. Celui qui a atteint avec tous ses pions l'emplacement de son adversaire a gagné. On peut sauter par dessus ses propres dames ou les dames de son adversaire, mais on ne peut pas sauter par dessus le mur.

Plateau Back-gammon

20. Back-gammon;
2 personnes, 4 dés, 1 cornet pour lancer les dés, 15 dames blanches et 15 dames noires.
On tire au sort pour décider qui jouera avec les blancs et qui jouera avec les noirs. Celui qui obtient avec un dé le plus grand nombre peut choisir. Les 4 dés sont jetés et les joueurs choisissent tour à tour un dé pour jouer. Pendant le jeu, les joueurs jouent avec les 2 dés qu'ils ont choisis. Le gagnant est celui qui a enlevé ses 15 dames du jeu en premier.
Les dames sont placées suivant le dessin. Blanc joue suivant la direction des flèches d'en haut à droite vers en bas à droite. Noir joue en contre-sens. Le jeu se joue en trois.
Les joueurs jettent tour à tour les 2 dés et déplacent une dame du nombre de pointes correspondant au nombre obtenu avec un des 2 dés. Ensuite, on déplace cette même dame ou bien une autre du nombre de pointes correspondant au nombre obtenu avec le dé restant.
Un double au lancer de dé donne le droit à 4 déplacements. Par exemple, un double 5 donne droit à déplacer 4 fois une dame de 5 pointes.Les joueurs doivent toujours jouer lorsque cela est possible. Une dame ne peut pas sauter par une pointe avec 2 ou plus de dames de l'adversaire. Une dame est éliminé et enlevée du jeu lorsqu'elle se trouve toute seule sur une pointe et que la dame de l'adversaire arrive sur cette même pointe.Pour remettre une dame dans le jeu, le joueur doit obtenir par lancer de dé le nombre de points nécessaires pour rentrer cette dame sur la pointe correspondante du rectangle de départ de l'adversaire, si cette dernière est libre ou s'il y a une dame de l'adversaire y trouvant.
Le joueur place sa dame et si la pointe est occupée par une dame de l'adversaire, cette dame est alors éliminée. Un joueur ne peut déplacer ses dames si une des dames se trouve encore à l'extérieur.Lorsque toutes les dames d'un des joueurs sont parvenues dans le rectangle d'arrivée, ce dernier peut commencer à enlever progressivement ses dames du jeu. Pour cela, il faut obtenir au lancer de dé le nombre exact pour atteindre la sortie. Par exemple, si l'on a une dame sur la pointe 4 (4-A), il faut obtenir au moins 4 points pour enlever cette dame du jeu.

21. Tric-trac:
2 personnes, 2 dés, 15 dames blanches et 15 dames noires.
L'ancien jeu de tric-trac est joué sur le plateau de backgammon. Chaque joueur place ses 15 dames sur les 6 premières pointes (1à6). On joue avec 2 dés. Lorsque, par exemple, on obtient 2 et 4, on place une dame sur la pointe 2 et une dame sur la pointe 4. Si l'autre joueur obtient ensuite 2 et 5, il place ses dames sur les pointes 2 et 5 et enlève alors la dame de l'autre joueur. Cette dame est renvoyée au commencement.
Le gagnant sera protégé si au moins 2 dames d'une même couleur se trouvent sur la même pointe. Si l'on obtient un doublet au lancer de dé, on peut placer directement 2 dames sur la pointe correspondante. Lorsque les 15 dames sont arrivées sur les 6 premières pointes, on commence à déplacer les dames ou on laisse les valeurs et on déplace d'autant une seule dame.
Le déplacement est en direction des 6 dernières pointes. A chaque lancer de dé, les joueurs peuvent choisir entre déplacer 2 dames ou ajouter les points et n'en déplacer qu'une.
Lorsque les 15 dames sont arrivées sur les 6 dernières pointes, on peut commencer à enlever du jeu ses propres dames. Par exemple, s'il y a des dames sur l'avant-avant-dernière pointe et que l'on obtient 2 et 5, le joueur peut déplacer une dame de 3 pointes et enlever une autre du jeu. L'ajout de points ne peut alors plus se faire. Bien sûr, chaque joueur essaie de gêner son adversaire par des blocages stratégiques. Le joueur qui arrive à enlever toutes ses dames le premier est gagnant.

Plateau du moulin

22. Ailes du moulin:
2 personnes, 9 dames blanches et 9 dames noires.
En tirant au sort, on décide qui joue blanc. Cette personne commence à placer une pièce sur un point arquisane de la ligne bleue. Ensuite, noir fait la même chose. Ceci