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 Brücke ist baufällig, und den Fluß zu überqueren dauert lange: einmal aussetzen.
Nr. 16: In der Herberge ist es gemütlich: würfel 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 brütet auf ihrer Eiern:einmal 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 mit dem Anfangszug darf. Jeder Spieler setzt seine Steine auf die dunkler Felder, die auf dem Brett am nächsten zu ihm liegen. Weiß fängt an und setzt einen Stein in ein 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 Überspringen eines gegnerischen Steins darf man zwei Felder vor- als auch rückwärts springen. Überspringt 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 in jeder Richtung verschoben werden und über eine unbegrenzte Anzahl von freien Feldern einer Linie versetzt werden.
Ist es möglich einen gegnerischen Stein zu schlagen, dann muß man dies tun. Man überspringt dabei den Stein und landet auf einem freien Feld. Der gegnerische Stein wird vom Brett genommen. Man kann mehrere male einen Stein überspringen, solange sich nicht mehr als zwei offene Felder zwischen den feindlichen Steinen befinden.
Überspringt eine Dame einen gegnerischen Stein, gelten dieselben Spielregeln. Allerdings darf man über mehr als ein offenes Feld springen. Sind mehrere Alternativen um zu springen möglich, dann muß man die wählen, wo man die meisten Steine springen kann. Berührt ein Spieler einen Stein, ist man verpflichtet diesen zu verschieben. Macht ein Spieler dreimal den selben Spielzug oder ist er zweimal auf das selbe Feld zurückgekehrt, dann endet das Spiel unentschieden.

04. Englisches Damespiel:
2 Spieler, 20 weiße und 20 schwarze Damesteine
Die Spielregeln sind die gleichen wie beim Damespiel, mit dem Unterschied, daß die Dame auch nuiage- oder senkrecht verschoben werden kann, wobei die Dame dann auf einem dunklen Feld landen muß.

05. Verlierer Damespiel:
2 Personen, 20 weiße und 20 schwarze Damesteine. Die Spielregeln sind [illegible] chen wie beim Damespiel, mit dem Unterschied, daß es das Ziel ist, so schnell wie möglich alle Damesteine zu verlieren. Der Spieler, der zuerst alle Steine verloren hat, ist Sieger.

06. Dame mit Ecken
2 Personen, 20 weiße und 9 schwarze Damesteine.
Das Dameset wird schräg auf den Tisch gelegt, so daß die Ecken mit den schwarzen Feldern auf die Spieler zeigen. Jeder Spieler legt 9 Steine in die gegenüberliegende Reihum verschieben beide Spieler ihre Steine über die schwarzen Felder. Ziel ist, alle Steine in das gegenerische Dreieck zu bringen. Ist es erlaubt, die gegnerischen Steine zu überspringen, solange das hintere Feld frei ist. Ein Spieler darf nicht über seine eigenen Steine springen. Der Spieler, der zuerst seine Steine in die gegnerische Ecke gebracht hat, ist Sieger.

07. Halma-Dame:
2 personen, 20 weiße und 20 schwarze Damesteine
Die Spieler verschieben reihum die Steine wie beim Damespiel. Ziel ist, alle seine Steine auf die Felder des Gegners zu bringen. Die Steine dürfen vor- und rückwärts verschoben werden. Überspringen der gegnerischen Steine darf man, sie werden dann entfernt, solange das hintere Feld frei ist. Der Spieler, der zuerst seine Steine auf den Feldern des Gegners hat, ist Sieger.

08. Katz und Maus:
2 Personen, 1 schwarze und 5 weiße Damesteine. Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, ist die Katze. Sie legt ihren schwarzen Damestein auf ein dunkles Feld auf der zu ihr am nächsten liegenden Linie. Der andere Spieler legt seine Mäuse auf jeder fünf weißen Steine auf ein dunkles Feld auf der zu ihm am nächsten liegenden Linie. Ziel ist, die Katze zu umzingeln, so daß sie sich in keine Richtung mehr bewegen kann. Die Mäuse bewegen sich schräg nach vorne. Die Katze versucht der Umzingelung zu entkommen und darf sich dabei nach vorne oder hinten bewegen. Durchbricht die Katze die Kette, dann ist die Katze Sieger. Wird die Katze eingeschlossen, dann haben die Mäuse gewonnen.

09.Belagerung:
2 Personen, 20 weiße und 20 schwarze Damesteine
Die Anfangsaufstellung ist wie beim Damespiel. Reihum verschieben beide Spieler einen Stein diagonal nach vorne oder hinten und versuchen die Anfangsaufstellung des Gegners einzunehmen oder den Gegner zu belagern. Jedes dieser keinen seiner Steine mehr verschieben kann. Springen ist nur über einen gegnerischen Stein erlaubt.

10.Go-Damespiel:
2 Personen, 20 weiße und 20 schwarze Damesteine
Die Anfangsaufstellung ist wie beim Damespiel. Der älteste Spieler darf anfangen. Reihum verschieben beide Spieler einen Stein diagonal nach vorne oder hinten. Springen ist nicht erlaubt.
Ziel ist, um einen oder mehrere Steine des Gegners zu umzingeln, die dann vom Brett genommen werden. Der Spieler, mit den meisten eroberten Steinen, ist Sieger.

Immer mit der Ruhe Brett
11.Immer mit der Ruhe:
2-4 Personen. 1 Würfel. 4 blaue, 4 grüne, 4 rote und 4 gelbe Figuren
Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und stellt die vier Figuren an den Start. Alle würfeln,reihum, und derjenige mit der höchsten Zahl fängt an.
Dieser stellt eine Figur auf den Anfangskreis vom Spielbrett und läuft so viel Plätze voraus wieviel Augen er gewürfelt hat. Reihum wird nun gewürfelt, wobei man bei einer sechs nochmal würfeln darf. Der Spieler, der zuerst alle vier Figuren wieder an den Start bringt, ist Sieger.
Ein Spieler darf seine Figur nur dann aufs Ziel stellen, wenn er die genau Anzahl Augen würfelt. Ansonsten muß er ein Feld weiter. Außerdem muß man eine gegnerische Figur schlagen, wenn dies möglich ist. Diese Figur muß wieder von neuem anfangen.

12.Zusammen sind wir stark:
2-4 Personen, 1 Würfel, 4 blaue, 4 grüne, 4 rote und 4 gelbe Figuren
Die Spielregeln für dieses Spiel sind dieselben wie beim "Mensch ärger dich nicht", mit dem Unterschied, daß wenn zwei Figuren einer und der selben Farbe hintereinander stehen, darf sich dabei nach vorne oder hinten bewegen.
Durchbricht die Katze die Kette, dann ist die Katze Sieger. Wird die Katze eingeschlossen, dann haben die Mäuse gewonnen.

Solobrett
13.Allein auf dieser Welt:
1 Person, 16 weiße und 16 schwarze Damesteine
Allein auf dieser Welt ist ein Spiel für 1 Spieler. Alle Spielflächen werden mit 2x16 Damesteine besetzt, nur der mittlere Kreis bleibt frei. Der Spieler darf jetzt alle Steine in gerade Richtung nach den Regeln des Damespiels schlagen, bis 1 Stein übrigbleibt.

14.Katzen und Mäuse:
2 Personen 2 weiße und 20 schwarze Damesteine sowie 4 schwarze Bauern Derjenige, der als nächster Geburtstag hat, spielt die Rolle der Katzen und stellt die zwei weißen Damesteine nebeneinander auf eine der acht Ecken des Spielbretts.
Der andere Spieler spielt die Mäuse und nimmt die 20 schwarzen Damesteine mit den 4 schwarzen Bauern und stellt diese auf die Kreise auf dem Brett. Um die zwei weißen Damesteine herum bleiben aber 7 Kreise frei und zwar so, daß auf den Spielfeld von 9 Kreisen für die Katzen ergibt.
Die Mäuse versuchen jetzt 9 Kreisen von den Katzen zu erobern, wobei sie ihre Damesteine vorwärts und zur Seite bewegen dürften.
Die Katzen versuchen dies zu verhindern durch die Mäuse zu schlagen, durch vorwärts oder diagonal zu schieben.
Kann ein Spieler nicht mehr schlagen, dann ist der andere an der Reihe.
Die Mäuse haben gewonnen, wenn sie 9 Kreise von den Katzen besetzt halten.
Die Katzen haben gewonnen, wenn sie 18 schwarze Damesteine geschlagen haben.

15.Kreuzmühle:
4 Personen, 6 weiße und 6 schwarze Damesteine, 6 weiße und 6 schwarze Schachfiguren.
Die Spieler setzen ihre Figuren oder Damesteine auf die sechs äußersten Kreisen.
Der Spieler, der als letzter Geburtstag hat, fängt an und darf eine Figur nach vorne oder zur Seite schieben. Danach sind die anderen an der Reihe.
Ziel ist,um die anderen Spieler zu schlagen. Der Spieler, der die meisten Figuren oder Damesteine geschlagen hat, ist Sieger.

16.Der Reiher und die Fische:
2 Personen, 1 weißer und 17 schwarze Damesteine
Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, ist der Reiher und stellt seinen weißen Damestein auf den mittlersten Kreis des Spielbretts.
Die anderen Spieler sind die Fische, und stellen die Steine wie folgt hin: In drei Feldern werden 9 schwarze Damesteine verteilt aufgestellt.
Die übrigen 8 schwarzen Damesteine werden in zwei Gruppen von 4 neben den Damesteinen gestellt, die man im ersten Schritt gesetzt hat, und zwar so daß neben dem Reiher ein Kreis und vor oder hinter dem Reiher drei Kreise frei bleiben.
Die Fische versuchen den Reiher zu umzingeln, indem sie immer einen Stein vor-, guer oder diagonal schieben.
Die Fische dürfen nicht über den Reiher springen.
Der Reiher möchte natürlich nicht eingeschlossen werden und versucht soviel wie möglich Fische zu schlagen.
Sind weniger als 8 Fische übrig, dann hat der Reiher gewonnet und das Spiel ist beendet.

17.Kleine Mühle:
2 Personen, 3 weiße und 3 schwarze Schachfiguren
Die neun mittleren Kreise auf dem Mittelfeld sind das Spielfeld.
Jeder Spieler stellt drei Figuren auf das kleine Spielfeld.
Es dürfen keine zwei Figuren auf der gleichen Farbe nebeneinander stehen.
Der Spieler, der zuerst Geburtstag hat, stellt die Figuren als erster auf das Spielfeld.
Der andere darf zuerst eine Figur entland einer der Linien verschieben.
Ziel ist, um alle drei Figuren hintereinander auf einer Linie stehen zu haben. Der ander Spieler versucht dies zu verhindern. Der Spieler, der zuerst drei Figuren auf einer Linie hat, ist Sieger.

18.Die "Grofle Mühle":
2 Personen 9 weiße und 9 schwarze Schachfiguren.
Das ganze Brett ist das Spielfeld. Jeder Spieler stellt seine neun Figuren auf das Spielfeld. Jeder setzt seine Figuren der gleichen Farbe nebeneinander stehen dürfen. Beide Spieler versuchen 3 Figuren in eine Linie zu bringen.
Gelingt es einen Spieler, dann darf er eine Figur des anderen Spielers vom Feld nehmen.
Hat ein Spieler sieben Figuren verloren, dann ist das Spiel zu Ende.

19.Die kleine Völkerwanderung:
2 Personen, 9 weiße und 9 schwarze Schachfiguren, 3 Würfel.
Jeder Spieler stellt seine 9 Figuren in eine der vier Spielfelder, wobei diese gegenüber liegen müssen.
Die drei Würfel werden auf die drei mittleren Kreise gestellt und dienen als Mauer. Beide Spieler versuchen einen Stein. Der Spieler, der zuerst alle seine Figuren in das gegnerische Spielfeld geschafft hat, ist Sieger.
Überspringen der eigenen oder der gegnerischen Steine ist erlaubt.Überspringen der Mauer jedoch nicht.

Back-Gammon Brett
20. Back-gammon
2 Spieler, 4 Würfel, ein Würfelbecher, 15 weiße und 15 schwarze Steine.
Zuerst wird gelost, welcher von beiden Spielern mit den weißen oder schwarzen Steinen spielt.
Der Spieler mit der höchsten Zahl darf wählen. Während des Spiels würfeln die Spieler mit 2 Würfeln.
Der Spieler, der alle seine 15 Steine vom Spielfeld geräumt hat, ist Sieger.
Die Steine werden wie es die der Zeichnung zeigt verteilt. Weiß fängt an und spielt von rechts oben nach rechts unten, immer entlang den Pfeilen.
Schwarz spielt im Spiegelbild von Weiß. Steine dürfen nicht gegen die Pfeilrichtung gesetzt werden.
Die Spieler würfeln reihum mit beiden Würfeln und versetzen einen ihrer Steine um die gewürfelte Anzahl der Augen des ersten Würfels auf den Feldern. Danach den selben oder einen anderen Stein um die Anzahl der Augen auf dem zweiten Würfel. Die Spieler würfeln reihum mit beiden Würfeln und versetzen einen ihrer Steine um die gewürfelte Anzahl der Augen des ersten Würfels auf den Feldern. Danach den selben oder einen anderen Stein um den Anzahl der Augen auf dem zweiten Würfel verstzen.
Würfelt ein Spieler einen Pasch, dann darf dieser Spieler viermal einen Stein versetzen.
So bedeutet Pasch 5, daß der Spieler viermal einen Stein seiner Wahl um fünf Felder versetzen darf.
Die Spieler müssen immer eine Stein versetzen. Ist dies nicht möglich, dann muß der Spieler einmal aussetzen.
Ein Stein darf nicht auf ein Feld ge-setzt werden, wo sich zwei oder mehr Steine des Gegners befinden.
Befindet sich auf einem Feld nur ein weißer Stein, dann darf Schwarz diesen Stein vom Brett "sachmeißen".
Um der Stein erneut ins Spiel zu bringen muß der Spieler mit Weiß seinen Stein von Feld nehmen und muß an seine Augen würfeln, daß er auf ein freies Feld im gegnerischen Abschnitt gelangt.

Ein Spieler darf keinen anderen Stein versetzen, solange der geschlagene Stein nicht zurück auf das Spielfeld gelangt ist.
Gelingt ein eines Spieler in seinem Abschnitt, dann darf dieser Spieler anfangen seine Steine vom Brett zu spielen. Hierzu braucht man die genaue Anzahl Augen.
Befindet sich ein Stein auf der Feldspitze 4 (4a), dann muß man eine Vier würfeln.

21. Tric-Trac:
2 Personen, 2 Würfel, 15 weiße und 15 schwarze Damstein
Das alte Tric-Trac Spiel wird auf dem Backgammonbrett gespielt.
Jeder Spieler muß versuchen seine 15 Steine auf die ersten sechs Feldern zu bringen. Es ist nun jedem Spieler gestattet, Würfelt man Z.B. eine Zwei und eine Vier, dann setzt der Spieler einen Stein auf Feld Nr. 2 und einen auf Feld Nr. 4.
Der andere Spieler würfelt z.B. eine Zwei und eine Fünf, und setzt eine Stein auf Feld Nr.2 und Feld Nr. 5. wobei der gegnerische Stein auf dem Feld Nr. 2 vom Brett genommen wirt und an den Gegner zurück gegeben wird. Ein Stein ist geschützt, wenn sich mindestens zwei Steine auf einem und einem Feld befinden. Würfelt man ein Pasch, dann darf man sofort zwei Steine auf dieses Feld setzen.
Sind alle 15 Steine im ersten Abschnitt, dann versetzt man seine Steine in die Richtung des letzten Abschnitts. Bei jedem Wurf darf der Spieler entscheiden, ob er einen Stein versetzt oder die Augen Zahlen zusammen zählt und einen Stein versetzt. Sind alle 15 Steine im letzten Abschnitt, dann darf der Spieler anfangen seine Steine vom Brett zu spielen. Befinden sich z.B. Steine auf dem vorletzten Feld und würfelt man eine Zwei und eine Fünf, dann darf der Spieler einen Stein zwei Felder versetzen und den anderen vom Brett nehmen. Augen dürfen jetzt nicht mehr zusammen gezählt werden. Ist ein Stein vom Gegner geschlagen, so muß er neu anfangen. Steine dürfen solange nicht vom Brett genommen werden, bis sich nicht alle Steine im letzten Abschnittbefinden. Selbstverständlich versucht jeder Spieler den anderen davon abzuhalten seine Steine vom Brett zu spielen. Der Spieler, der zuerst alle Steine vom Brett gespielt hat, ist Sieger.

Mülenbrett
22. Mülenspiel:
2 Personen, 9 weiße und 9 schwarze Damesteine
Das Los entscheidet wer mit Weiß spielt und anfängt. Der Spieler setzt beide Spieler einen Stein auf eine Ecke der blauen Linie. Dies wird solange getan, bis sich alle Steine auf den blauen Linien befinden. Ist ist, um 3 Steine in einer Linie zu bekommen, sodaß man eine Mühle konstruiert. Der Gegenspieler versucht dies zu verhindern durch einen Stein dazwischen zu setzen. Reihum versetzen nun beide Spieler einen Stein entlang der blauen Linien, um so drei Steine auf eine Linie zu bekommen. Jedesmal wenn ein Spieler drei Steine hintereinander stehen hat, darf er einen gegnerischen Stein vom Brett nehmen. Besitzt ein Spieler nur noch vier Steine, dann darf er springen. Verliert er jedoch erneut einen Stein, so hat er verloren.

1 Würfel
23. Vierzehn:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel, Spielmarken (z.B. Damesteine)
Die Spielmarken werden unter den Spielern verteilt. Vorab wird der Einsatz bestimmt. Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, darf als erster würfeln. Die Punkte werden notiert und der nächste Spieler ist an der Reihe. Derjenige der zusammen 14 Punkte würfelt, ist Sieger und gewinnt den Stock. Der Spieler, der am weitesten von 14 Punkten entfernt ist, ist der größte Verlierer und muß den anderen Spielern ein Getränk anbieten.

24. Dreizehn:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel
Der jüngste Spieler darf zuerst würfeln. Nur Einsen sind interessant und werden notiert (Eins= 1 Punkt). Reihum wird gewürfelt. Würfelt man eine Eins, darf man weiter würfeln. Derjenige, der zuerst 13 Punkte erreicht hat, ist Sieger. Man sollte darauf achten, daß das Spiel schnell gespielt wird!

25. Fallgrube:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel
Die Spieler vereinbaren eine gemeinsame Zahl, die sie mittels Würfel erreichen müssen. Reihum wird gewürfelt und die Zahl wird notiert.
Würfelt ein Spieler eine 6, dann fällt er in die Fallgrube und muß wieder von Null anfangen. Der Spieler, der zuerst die vereinbarte Zahl erreicht, ist Sieger.

26. Spalte I:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel, Stift und Papier
Jeder Spieler hat einen Stift und ein Stück Papier. Jeder schreibt eine Zahl in die Spalte. In jede Spalte wird einmal hineingeschrieben, dann darf keine neue Zahl hinzukommen. Nach dreimal würfeln wird zusammen gezählt. Der Spieler, der die höchste Totalsumme hat, ist Sieger.

27. Straße:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel
Jeder Spieler würfelt sechsmal hintereinander. Ziel ist, eine möglichst große Straße zu zum Brett zu spielen. Befinden sich z.B. Steine auf dem größten Straße, ist Sieger.

28 Multiplizieren:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel, Taschenrechner
Eine vierstellige Zahl wird vorab aufgeschrieben. Z.B. 4297. Der jüngste Spieler fängt an und multipliziert die vierstellige Zahl mit der Anzahl Augen mittels Kopfrechnen. Er hat 15 Sekunden Zeit (die anderen Spieler stoppen die Zeit mit).
Das Resultat wird mit dem Taschenrechner kontrolliert. Ist die Antwort richtig, dann bekommt der Spieler 10 Punkte. Der Spieler, der zuerst 100 Punkte hat, ist Sieger.

29. Wegstreichen:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel, Stift und Papier. Jeder Spieler schreibt die Zahlen 1 bis 6 auf ein Stück Papier.
Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, fängt an. Ziel ist, alle Zahlen auf dem Papier wegzustreichen. Dies geschieht, wenn die Anzahl Augen übereinstimmt mit der Zahl auf dem Papier. Reihum wird gewürfelt, wobei eine beliebs durchgestrichene Zahl bedeutet, daß der Spieler weiterten muß bis er wieder an der Reihe ist. Der Spieler, der zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat, ist Sieger.

30. Strichmänchen:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel, 6 Spielmarken pro Person, Stift und Papier
Jeder Spieler schreibt eine Zahl von 1 bis 6 auf ein stück Papier und legt dieses sichtbar vor sich hin. Reihum wird gewürfelt und der Spieler mit der höchsten Zahl fängt an. Ziel ist, die eigene Zahl zu würfeln. Jedes mahl wenn das gelingt, darf der Spieler einen Strich vom Strichmänchen zeichnen. Beim ersten Mal zeichnet er einen Fuß. Das Strichmänchen besteht aus 6 Teilen und wird auf das Stück Papier gezeichnet (2x Füße, 1 Körper, 2x Beine, 2x Arme, und der Kopf ist ein Kreis). Der Spieler, der zuerst ein Strichmänchen zeichnet, ist Sieger.

31. Ziellinie:
2 oder mehr Personen, 1 Würfel.
Der jüngste Spieler nennt eine Zahl zwischen 40 und 50. Der älteste Spieler fängt an zu würfeln. Danach reihum. Ziel ist, die gewürfelten Augen nach jedem Wurf zusammen zu zählen. Der Spieler, der genau die vorab abgesprochene Zahl zwischen 40 und 50 erreicht, ist Sieger.

32. König:
2 oder mehr Personen, 6 Spielmarken pro Spieler, Stift und Papier. Jeder Spieler bekommt 6 Spielmarken. Der älteste Spieler fängt zu würfeln an. Derjenige, der zuerst eine Eins würfelt, ist König. Der König bestimmt eine Königszahl zwischen 1 und 6. Würfelt einer der anderen Spieler diese Zahl, dann bezahlt der König zwei Spielmarken an diesen Spieler. Wird die Königszahl nicht gewürfelt, muß der Spieler 1 Spielmarke an den König bezahlen. Würfelt ein Spieler eine 1, dann wird er zum König benannt. Der Spieler, der am Ende die meisten Spielmarken besitzt, ist Sieger.

33. Trumpfwurf:
2 oder mehr Personen, 1 WürfelDer jüngste Spieler nennt eine Trumpfzahl. Der älteste Spieler fängt an und darf maximal 12 mal würfeln. Ziel ist, die Trumpfzahl in so wenig möglich Versuchen zu würfeln. Der Spieler, der die wenigsten Versuche braucht um die Trumpfzahl zu würfeln, ist Sieger.

2 Würfel
34. Bankier:
3 Personen oder mehr, 2 Würfel, Stift und Papier. Alle Spieler schreiben die Zahlen 2 bis 12 im Uhrzeigersin auf ein Stück Papier. Reihum wirt mit beiden Würfeln gewürfelt, wobei der jüngste Spieler anfängt. Jeder Spieler streicht die Zahl durch, die übereinstimmt mit der totalen Anzahl gewürfelter Augen. Wurde die Zahl 7 mehrmals durchgestrichen werden kann. Der Spieler, der zuerst alle 11 Zahlen durchgestrichen hat, ist Sieger. Spielt man um einen Einsatz, dann bezahlt der Sieger an die anderen Spieler eine Spielmarke für jede noch nicht durchgestrichene Zahl. Der Sieger bekommt von den Verlierern die Summe für jedesmal, wenn sie einen Strich durch die 7 gezogen haben.

35. Multiplizieren:
2 oder mehr Personen, 2 Würfel, Stift, Papier, Taschenrechner. Jeder Spieler würfelt reihum mit 2 Würfeln und multipliziert die Anzahl Augen miteinander. Nach 12 Runden werden die Punkte zusammengezählt. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, ist Sieger.

36. Zwölf:
ab 2 Personen, 2 Würfel, 20 Streichhölzer pro Spieler. Vorab setzen alle Spieler ihren Einsatz ein, z.B. drei Streichhölzer in den Stock. Reihum wird mit 2 Würfeln gespielt, wobei der längste Spieler anfängt. Der Spieler, der die Zahl Zwölf würfelt, bekommt den Stock. Würfelt ein Spieler 11, dann muß er den Stock weitergeben. Bei jeder anderen Zahl muß die Differenz zwischen dieser Zahl und 12 in den Stock gelegt werden. Würfelt.z.B. ein Spieler 6 Augen, so legt er 6 Streichhölzer in den Pot legen. Der Spieler, der am Ende die meisten Streichhölzer hat, ist Sieger.

37. Nummer 3:
ab 2 Personen, 2 Würfel, 15 Streichhölzer pro Person. Jeder Spieler bekommt 15 Streichhölzer. Reihum wird mit 2 Würfeln gespielt, wobei der kleinste Spieler anfängt. Würfelt ein Spieler die 3, dann müßen die anderenSpielerein Streichholz bezahlen. Der Spieler, der zuletzt alle Streichhölzer hat, ist Sieger.

38. Der Vielfraß:
ab 2 Personen. Stift und Papier, 2 Würfel, 4 Figuren pro Spieler
Ein Spieler zeichnet ein Strichmännchen, wobei der Bauch aus einem großen Kreis besteht, ein kleiner Kreis für den Kopf, zwei diagonale Striche für die Arme und zwei für die Beine. Danach werden die Zahlen 2 bis 12 mit dem Uhrzeigersin in die Zeichnung eingefügt. Die Zwei wird in den Kopf geschrieben, die Drei kommt zwischen Kopf und Arm, die Vier und 6 zwischen Arm und Bein, die 8 kommt zwischen den Beinen, die 9,10 und 11 zwischen Bein und Arm, und die 12 zwischen Arm und Kopf, und die 7 komt in den Bauch. Jeder Spieler bekommt nun 4 Figuren und würfelt reihum mit 2 Würfeln.
Die Summe der Augen entsprricht einer Zahl beim Strichmännchen, auf welcher er eine Figur stellt. Ist diese Zahl schon von einer anderen Figur besetzt, dann darf der Spieler diese Figur nehmen und braucht keine neue hinzu zustellen. Das Feld bleibt leer, bis erneut ein Spieler auf diesem Feld landet. Für das Feld mit der Sieben gilt nun das Folgende: Es dürfen mehrere Figuren auf diesem Feld stehen, welches gleichzeitig als Stock dient.
Der Sieger bekommt am Ende des Spiels den Stock. Jeder Spieler, der keine Figuren mehr hat, scheidet aus.

39 Ein-Paar-drauf
Der Spieler, der zuerst Geburtstag hat, fängt mit 2 Würfeln an.
Er muß versuchen mit so wenig möglich Würfeln ein Paar zu würfeln (z.B. zwei Vieren) und anschließend in einem Wurf eine Sieben. Bei jedem Wurf muß der Spieler die Anzahl Würfe laut aufsagen. Derjenige, der die wenigsten Würfe braucht, ist Sieger.

40. Von Oben nach Unten:
ab 2 Personen, 3 Groschen pro Spieler, 2 Würfel
Jeder Spieler legt 3 Groschen in den Stock. Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln. Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, bekommt einen Groschen aus dem Stock. Ist der Stock leer, spielt man um die niedrigste Zahl. Dieser Spieler gibt einen Groschen an den Stock ab. Der Spieler, der zuerst alle Groschen verloren hat, ist Sieger.
Versetzung ist, daß jeder Spieler mindestens einen Groschen gesammelt hat. Ist dies nicht der Fall, darf man nicht mitmachen.

41. Teilen und adieren:
ab 2 Personen, 2 Würfel
Reihum wird mit 2 Würfeln gespielt. Der jüngste Spieler fängt an. Die Summe der Anzahl gewürfelten Augen wird getellt durch eine der gewürfelte Anzahl Augen. Spieler, der die höchste Zahl hat, ist Sieger.

42. Dreier Spiel:
ab 2 Personen, 2 Würfel, Stift und Papier
Reihum wird mit 2 Würfeln gespielt, wobei der jüngste Spieler anfängt. Jeder Spieler würfelt drei mal und schreibt auf wie oft er die Zahl Drei gewürfelt hat. Würfelt man in einem Wurf zweimal die Drei, zählt dies für vier (4x3). Der Spieler, der zuerst 50 mal die Drei gewürfelt hat, ist Sieger.

43. Gerade oder ungerade:
ab 2 Personen, 2 Würfel
Reihum wird gewürfelt. Vor jeder Runde wird beschlossen ob gerade oder ungerade gewinnt. Gerade gewinnt, wenn eine 2, 4 oder 6 gewürfelt wird. Ungerade gewinnt, wenn eine 1,3 oder 5 gewürfelt wird. Würfeln mehrere Spieler in einer Runde eine ungerade oder gerade Zahl, so gewinnt der Spieler mit der höchsten Zahl.
Dieser darf für den nächsten Wurf bestimmen ob gerade oder ungerade gewinnt. Der Sieger fängt an.

44. Abziehen:
2 oder mehr Personen, 2 Würfel.
Reihum wird gewürfelt. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl in einer Runde, bekommt einen Punkt. Nach 10 Runden sind 10 Punkte vertelt. Danach darf der Spieler mit der höchsten Zahl einen Punkt bei sich abziehen. Der Spieler der zuerst keine Punkte mehr hat, ist Sieger. Vorausgesetzung ist, daß jeder Spieler mindestens einen Punkt hat. Ist dies nicht der Fall, darf man nicht mehr mitspielen.

3 Würfel
45. Bezahlen:
ab 2 Personen, 3 Würfel, 15 Figuren pro Spieler
Der Spieler, der zuerst Geburtstag hat, fängt mit 2 Würfeln an.
Er muß versuchen mit so wenig möglich Würfeln ein Paar zu würfeln (z.B. zwei Vieren) und anschließend in einem Wurf eine Sieben. Bei jedem Wurf muß der Spieler die Anzahl Würfe laut aufsagen. Derjenige, der die wenigsten Würfe braucht, ist Sieger.

46. Koning Keizer:
2 personen of meer, 6 pionnen per speler, 3 dobbelstenen.De spelers zetten elk hun 6 pionnen in voor de pot. De oudste speler mag beginnen met het gooien van de drie dobbelstenen. Hij moet proberen een zo hoog mogelijk 3-cijferig getal te gooien. Hij krijgt drie kansen, maar mag maar 1 x 3 stenen, 1 x 2 stenen en 1 x 1 steen gooien. De speler met het hoogste aantal krijgt van elke speler een pion uit de pot.

47. Vermenigvuldigen en optellen:
2 personen of meer, pen en papier, 3 dobbelstenen.
Elke speler schrijft voor zichzelf het dialogram, zoals het op de hieronder staat op. Om beurten worden de drie stenen geworpen. De uitkomst van 1 worp kan achter 1 van bovenstaande vermenigvuldigingen geschreven worden; bijvoorbeeld een speler gooit de hoogste score: 3 x 6 gogen. Hij zal dan, aangezien de speler met het hoogste aantal punten de winnaar is, deze hoge score (= totaal 18) achter de 8 zetten: 8 x 18 = 144. Dit is aangezien voor van drie stenen zal hij achter de 3 x zetten. Dit wordt opgeteld, en degene met het hoogste aantal punten na 6 rondes is de winnaar.

47.

8 x	=	
7 x	=	
6 x	=	
5 x	=	
4 x	=	
3 x	=	
TOTAL		

48. Verliezen is winnen:
2 of meer spelers, 10 lucifers per speler, 3 dobbelstenen.Elke speler krijgt 10 lucifers. Met de 3 dobbelstenen wordt om beurten geworpen. Als er een '1' wordt gegooid, moet er 1 lucifer in de linkerbuurman worden betaald; voor elke '2' 1 lucifer aan de rechterbuurman. Als de speler een '6' gooit dan moet er een lucifer aan de pot worden betaald. Degene die als laatste nog lucifers over heeft, verliest.

49. 10 x voor 5:
2 of meer spelers, 3 dobbelstenen.
In 1 worp moeten er 5 ogen worden gegooid. In 1 worp geval binnen 10 worpen. De speler die hier het minste aantal worpen voor nodig heeft is de winnaar.

50. 1000-en:
zo veel mogelijk spelers, 3 dobbelstenen, rekenmachine, pen en papier. De spelers mogen 3 keer met de 3 stenen gooien. De stenen worden per worp naast elkaar gelegd en er wordt een honderdtal combinatie van gemaakt; b.v. iemand gooit een 2, een 4 en een 1. Dit kan gezien worden als 412, 214, 421 etc. Na drie beurten moet een speler zo dicht mogelijk bij de 1000 zijn.Als er overheen gegaan wordt, dan verliest deze speler.

46. Koning Keizer:
2 personen of meer, 6 pionnen per speler, 3 dobbelstenen.De spelers zetten elk hun 6 pionnen in voor de pot. De oudste speler mag beginnen met het gooien van de drie dobbelstenen. Hij moet proberen een zo hoog mogelijk 3-cijferig getal te gooien. Hij krijgt drie kansen, maar mag maar 1 x 3 stenen, 1 x 2 stenen en 1 x 1 steen gooien. De speler met het hoogste aantal krijgt van elke speler een pion uit de pot.

47. Vermenigvuldigen en optellen:
2 personen of meer, pen en papier, 3 dobbelstenen.
Elke speler schrijft voor zichzelf het diagram, zoals het op de hieronder staat op. Om beurten worden de drie stenen geworpen. De uitkomst van 1 worp kan achter 1 van bovenstaande vermenigvuldigingen geschreven worden; bijvoorbeeld een speler gooit de hoogste score: 3 x 6 gogen. Hij zal dan, aangezien de speler met het hoogste aantal punten de winnaar is, deze hoge score (= totaal 18) achter de 8 zetten: 8 x 18 = 144 Dit is aangezien voor van drie stenen zal hij achter de 3 x zetten. Dit wordt opgeteld, en degene met het hoogste aantal punten na 6 rondes is de winnaar.

47.

8 x	=	
7 x	=	
6 x	=	
5 x	=	
4 x	=	
3 x	=	
TOTAL		

48. Verliezen is winnen:
2 of meer spelers, 10 lucifers per speler, 3 dobbelstenen.Elke speler krijgt 10 lucifers. Met de 3 dobbelstenen wordt om beurten geworpen. Als er een '1' wordt gegooid, moet er 1 lucifer in de linkerbuurman worden betaald; voor elke '2' 1 lucifer aan de rechterbuurman. Als de speler een '6' gooit dan moet er een lucifer aan de pot worden betaald. Degene die als laatste nog lucifers over heeft, verliest.

49. 10 x voor 5:
2 of meer spelers, 3 dobbelstenen.
In 1 worp moeten er 5 ogen worden gegooid. In 1 worp geval binnen 10 worpen. De speler die hier het minste aantal worpen voor nodig heeft is de winnaar.

50. 1000-en:
zo veel mogelijk spelers, 3 dobbelstenen, rekenmachine, pen en papier. De spelers mogen 3 keer met de 3 stenen gooien. De stenen worden per worp naast elkaar gelegd en er wordt een honderdtal combinatie van gemaakt; b.v. iemand gooit een 2, een 4 en een 1. Dit kan gezien worden als 412, 214, 421 etc. Na drie beurten moet een spe

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 19 You're having a good time at the exit, 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: In 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 arranged by lot which player plays the white men and should therefore start the game. Each player places her men on the dark squares closest to him on the board. White makes the first move by playing one of the men diagonally forward, followed by black and so on. The men's movements.A draughtsman can only move forward diagonally, one square at a time. Capturing is done by jumping over the opponent's man either forward or backward.

A man can never be shoved backward.A man is crowned when it captures one of 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 onto 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 man. 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 the 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 as 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 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 unsurmounted 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) places 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 at 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 the 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.Five Singles;

1 player, 16 white and 16 black draughtsmen. A game for one player. All circles are taken by 2 x 16 draughtsmen except for the middle circle. The player can now take all men in a straight line consecutively, in 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 board's eight corners. 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, 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 the 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.

15.Criss-Cross;

4 players, 6 white, 6 black draughtsmen, 6 white and 6 black chess pawns.

The players position their pawns or men on the six 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. 9 black mans are placed on three borders. The other 8 black men are placed in groups of 4 next to the men already positioning. 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 the encirclement and tries to take as many Fish as he can, according to the rules of draughts. The Heron has won when less than 9 Fish remain.

17. Mini Three-in-a-Row;

2 players, 9 white and 9 black chess pawns.The nine middle circles in mini-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 places in 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, 1 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 pawn 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, 15 white and 15 black men and 15 black draughtsmen.

Firstly, the dice are cast to determine who plays what colour, leaving the choice to the player throwing the highest points. The 4 dice are then cast after which the players choose their dice in turn.

During the game the players cast the two dice chosen. Winner of the game is the player who has placed his 15 men off the board.The draughtsmen are positioned according to the straight arrows. Depending the direction indicated, from top right to bottom right. Black plays in reverse. It is not allowed to play backward. The players take turns in casting both dice and move a draughtsman the amount of points indicated by one of the dice. After that, the same draughtsman or another one is moved the amount of points indicated by the other dice. A square enables the player to 4 moves. With each move any draughtsman can be moved the amount of points indicated by one of the dice. Double 5 entitles the player to take 5 points in 4 moves.

The player should always move if possible. A man cannot be placed where there are already 2 or more of the opponent's draughtsmen. A man is taken and removed from the board when alone in a position and an opponent's draughtsman reaches this particular point. To re-enter a draughtsman into the game, the player has to throw the amount of points necessary to get his man into the opponent's home base on a point where there is not more than one man of the opponent. The player places his man there.

If this place is taken by one or the opponent's men, the man must be taken off and placed on the board by throwing the right amount of points. For example, with a draughtsman on 4, one of the dice must indicate at least 4 points in order to play this man off the board.

21. Trio-Trac;

2 players, 2 dice, 15 white and 15 black draughtsmen.

The classic game of Trio-Trac is played on the Backgammon-board. Each player stack men and the 4 black pawns on the board's circles. Seven circles around the two white draughtsmen should remain free, 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 the 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.

22. Jack-Pot;

2 players, 2 dice, 15 white and 15 black draughtsmen.

Each player chose of Trio-Trac is played on the Backgammon-board. Each player stack men and the 4 black pawns on the board's circles. Seven circles around the two white draughtsmen should remain free, 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 the 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.

23. Tri-Tac;

2 players, 2 dice, 15 white and 15 black draughtsmen.

The classic game of Tric-Trac is played on the Backgammon-board. Each player stack men and the 4 black pawns on the board's circles. Seven circles around the two white draughtsmen should remain free, 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 the 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.

24. Tri-Tac II;

2 players, 2 dice, 15 white and 15 black draughtsmen.

Each player can cast once, the player with the highest score begins to move by casting his chosen number. If he succeeds he can start drawing the matchstick figure by casting the dice in turn. The winner is first. There are 9 lines in total; 2 for the feet, 1 for the body, 2 for the arms and 4 for the head and is a circle. The player to first finish his figure is the winner.

25. Finish;

2 players or more, 1 dice.

The youngest player calls out a number between 1 and 6. The other players have to be added up and then divided by the points indicated by the dice. The player with the highest amount of points wins.

26. Kings;

2 players or more, 6 fishes per player, pen and paper.

The players cast 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 at one of the players, now casts that number the King has to pay 2 fishes. If the other player does not cast this number, they have to pay the King 1 fish. If a player casts a 1, he becomes King. The player to have most fishes wins.

27. Casting Trumps;

2 players or more, 1 dice

The youngest players cuts out a trump number before the game starts. The oldest player starts the game by casting the dice. He can maximum 10 times or as many 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

28. Banker;

3 players or more, 2 dice, pen and paper.

The youngest player starts with throwing 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 for stakes, the winner has to pay all other players one fish for any open number they have left. The winner receives fishes from the losers for all the crosses through their number.

29. Multiply;

from 2 players, 2 dice, pen, paper, calculator.Each player casts the 2 dice in turn and multiplies these. After 12 casts the player with the highest number of points.

30. 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 fattest 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 example, when a player casts 6 points, he has to add 6 matches to the stake.

31. Fifteen;

from 2 players, 2 dice, 15 matches per player.Each player puts 5 matches in the pot. 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.

32. The Glutton;

from 2 dice, 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. It will until 12 are written in the figure, with 2 in the head, 3 in the body, 2 in each of the arms (clockwise), 4, 5 and 6 between the arm and the leg, 8 in between the legs, 6 10 and 11 between the leg and the other arm and 12 in between the arm and the head. The 7 is in the belly.Each player receives 4 pawns and casts, taking turns, the 2 dice. The pawns must correspond 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 uncorrupted until someone else comes along. More than one pawn can take over 7. This 'only' forms the stakes for the winner. When a player runs out of pawns, he is out of the game.

33. Doubles;

from 2 players, 2 dice.

The player whose birthday comes up first 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 his points. The player to have 100 points first is the winner.

34. High to low;

from 2 players, 3 fishes per player, 2 dice. Each player gives 3 fishes to the pot. The player with the highest number of points comes up first starts the game. The dice is empty, the game starts again; now the second number of points counts. Each player has to bag the highest 3 fish. The player to run out of fishes is the winner.

35. 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 to move by casting his chosen number. If he succeeds he can start drawing the matchstick figure by casting the dice in turn. The winner is first. There are 9 lines in total; 2 for the feet, 1 for the body, 2 for the arms and 4 for the head and is a circle. The player to first finish his figure is the winner.

36. Right to Left;

2 players or more, 1 dice.

The youngest player calls out a trump number. The other players have to add up the points thrown and move one pawn. Moves are made in the direction of the last 6 points.

Each cast gives the player the opportunity to choose between dropping 2 draughtsmen or adding up the points and move one man. After 15 men have been placed on the last six points, the removal of the personal men can start.

For instance; if there are men on the last but two points and 2 and 5 points are cast, the player should always add points and remove the other from the board. Adding up the amount of points thrown is no longer allowed. Once a man has been taken off the board, it has to be re-entered into the game. Throwing the men off the board is not allowed when the previously removed men have not returned to the last six points. Every player will try to hinder the opponent with strategic blockades. The player to first remove all his men is the winner.

Mill board

22. Three-in-a-row;

2 players, 9 white and 9 black draughtsmen. It is assigned by lot who plays white and therefore should start the game by placing a man on one of the blue line's corners. Black then does the same.

Draughts. The Heron has won when less than 9 Fish remain.

37. Number 3;

from 2 players, 2 dice, 15 matches per player.Each player puts 5 matches in the pot. 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 dice, 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. It will until 12 are written in the figure, with 2 in the head, 3 in the body, 2 in each of the arms (clockwise), 4, 5 and 6 between the arm and the leg, 8 in between the legs, 6 10 and 11 between the leg and the other arm and 12 in between the arm and the head. The 7 is in the belly.Each player receives 4 pawns and casts, taking turns, the 2 dice. The pawns must correspond 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 uncorrupted until someone else comes along. More than one pawn can take over 7. This 'only' forms the stakes for the winner. When a player runs out of pawns, he is out of the game.

39. Higher;

from 2 players, 2 dice.

The player whose birthday comes up first 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 his points. The player to have 100 points first is the winner.

40. Doubling;

from 2 dice, pen and paper.

Each player writes down the numbers 1 - 6 on his paper. The player whose birthday comes up first starts the game by the dice. Each player crosses out the numbers on his paper, according to the number of points thrown. Only after all draughtsmen are at the home base can the player start to move the dice off the board by throwing the right amount of points. For example, with a draughtsman on 4, one of the dice must indicate at least 4 points in order to play this man off the board.

41. Add up and divide;

from 2 players, 2 dice.

The 2 dice are cast in turn, the youngest player plays first. Points have to be added up and then divided by the points indicated by the 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 and keeps track of the amount of times he has thrown up. When a player casts 2 x 3 in one cast, this counts double, so 4 x 3. The first player to reach the 15 times 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 or 3. When more players take part, the last player who cast a pair of one cast kills a fish. Losing Tuer 1 a players possibilité d'éliminer des pions adverses, le coup avec lequel on peut éliminer le plus de pions est jouer. Un pion neuf ne peut en couper d'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 sautée alors au dessus de la pièce de l'adversaire. Il n'est pas obligé de jouer plusieurs fois. Le pièce adverse est enlevée du jeu. On peut éliminer plusieurs pièces adverses en un coup s'il y a plus de place d'une case libre entre chacune. De même pour un coup de Dame. Toutefois, cette Dame peut sauter plus d'une case libre à la fois.Lorsque Tuer a plusieurs possibilités d'éliminer des pièces adverses, le coup avec lequel on peut éliminer le plus de pièces est jouer. Un pion ne peut en couper d'une Dame sont de la même valeur. Lorsque l'on peut éliminer plusieurs pièces de jouer le coup correspondant.

Lorsque l'on a la chance de remplacement 3 fois de suite, le dernier d'un est retourné 2 fois sur la même case, la partie est remise et terminée.

44. 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 du façons horizontale et verticale tant que la case de destination reste tancke.

45.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, on peut déplacer les pièces du façons horizontale et verticale tant que la case de destination reste tancke.

46. Dames anguleuses;

2 personnes, 9 dames blanches et 9 dames noires. L'échiquier est placé de coté, avec les carrés foncés du côté des joueurs. Chaque joueur place ses 9 dames en forme de pointe sur les cases foncés situées du son côté. L'objectif est de parvenir avec ses dames sur le triangle de l'adversaire, en se déplaçant à chaque fois sur les cases foncés. On peut passer par dessus une dame de l'adversaire si une case située derrière est libre. On ne peut pas passer par dessus ses propres dames. Le vainqueur est celui qui arrive le premier avec toutes ses pièces dans le triangle opposé.

47. 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 est libre. Le joueur qui arrive le premier avec toutes ses pièces sur l'emplacement de départ de son adversaire a gagné.

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 right 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 celle 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 cours de parcours, les joueurs peuvent rencontrer les pages suivants.

No.3: le pont est un peu bancal, passez en revire prend du temps, passez alors votre tour.

No.16: l'auberge est agréable , jetez le dé encore une fois et recule d'autant.

No.25: Pour ne pas tomber dans le puits, Attendez jusqu'à ce qu'un autre joueur arrive sur le numéro 25, qui prendra alors votre place.

No.26: Pour cause ses oeufs, passez alors votre tour.

No.33: Pour cet perdu; vous ne pouvez reporter que lorsqu'un autre joueur aura obtenu un jet blanc de dé.

No.43: vous êtes enchaîné, 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 au report dans l'autre sens.

Lorsque l'on jouera avec 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, 1 pions blanc et 6 pions rouges.Ce jeu est pour comme le jeu de l'oie, cependant chaque joueur commence avec 6 pions. Celui qui atteint le premier la case 51 avec 4 pions à gagné.

Damier

03. Jeu de dames;

2 personnes, 20 dames blanches, 20 dames noires.

On tire au sort pour déterminer lequel des 2 jouera les dames blanches. Ce joueur peut commencer le jeu. Chaque joueur place des dames sur le carré foncé les plus proches de lui. Blanc fait le premier coup et place une de ses dames dans une case et en ce dessinant. Pour prendre une pièce adverse, il faut sauter par dessus cette pièce. Les pions ne peuvent pas se déplacer vers l'arrière.

On obtient une "Dame" lorsqu'une pièce a éliminée et qu'elle arrive alors sur la dernière ligne adverse. Le pion qui atteint cette ligne par la 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 sautée alors au dessus de la pièce de l'adversaire. Il n'est pas obligé de jouer plusieurs fois. Le pièce adverse est enlevée du jeu. On peut éliminer plusieurs pièces adverses en un coup s'il y a plus de place d'une case libre entre chacune. 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 jouer. Un pion ne peut en couper d'une Dame sont de la même valeur.

Lorsque l'on jouera avec une des cases de jouer le coup correspondant.

Lorsque l'on a la chance de remplacement 3 fois de suite, le dernier d'un 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 du façons horizontale et verticale tant que la case de destination reste tancke.

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, on peut déplacer les pièces du façons horizontale et verticale tant que la case de destination reste tancke.

06. Dames anguleuses;

2 personnes, 9 dames blanches et 9 dames noires. L'échiquier est placé de coté, avec les carrés foncés du côté des joueurs. Chaque joueur place ses 9 dames en forme de pointe sur les cases foncés situées du son côté. L'objectif est de parvenir avec ses dames sur le triangle de l'adversaire, en se déplaçant à chaque fois sur les cases foncés. On peut passer par dessus une dame de l'adversaire si une case située derrière est libre. On ne peut pas passer par dessus ses propres dames. Le vainqueur 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 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 jetd'abord la dame blanche sur le noid du centre du plateau. L'autre joueur les poisons, prendl les 17 dames noires et les place comme suit : dans les trois 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 toujours un pion de plus et devant et derrière le héron il reste 3 noids libres. Les poissons essayent 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 de se balade pas encercler et essaie d'éliminer le plus de poissons possible à la façon du jeu de dames. Quand le nombre de poissons éliminés atteint 9, 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 noids les plus centraux. Chaque joueur place ses 3 pions sur cet emplacement, en prenant quelque pions. Chaque joueur à tour à présent, chaque joueur essaie d'avoir de 3 de suite sur une ligne droite ainsi on moulin. Chacun essaie d'éviter cela et de bloquer le trois ligne droite de l'adversaire. Les joueurs déplacent alors tour à tour une pièce sur les lignes bleues afin d'obtenir 3 pièces alignées. Chaque fois qu'un joueur obtient cet alignement, il peut enlever un des pions de l'adversaire du jeu. Qui reste à l'un des joueurs seulement 4 pions, il a le droit de sauter. Il ensuite il perd encore une pièce, il a perdu.

Le jeu à un dé

23. Quadorze;

2 personnes, 1 dé, 1 pion, 1 dé, jetons (par exemple, des pions du jeu de dames).

Les jetons sont distribués aux joueurs qui décident de leurs mises.Le joueur qui a son anniversaire le premier peut commencer et jette le dé. Les points sont ajoutés à ceux des jetons du joueur suivant. Le gagnant est celui qui, tout jetant, arrive exactement à 14 points.

Le gagnant est celui qui, tout jetant, arrive à plus loin de 14 points, est la grand perdant et doit payer à tous les joueurs une boisson.

24. Treize;

2 personnes ou plus, 1 dé.

Il ouvrir de commencer le jeu avec peut commencer à jeter le dé. Seul le nombre "1" compte et ajoutant avec tous les points du dé jeté. Si on n'obtient pas le "1", le tour passe au joueur suivant.

Le joueur qui parvient le premier à obtenir 13 les "1" est le gagnant. Faites attention à jouer le jeu le plus rapidement possible.

25.Trappe;

2 personnes ou plus, 1 dé.

Avant de commencer le jeu, les joueurs décident d'un nombre.

Chacun étant à son tour, commence en jettant tour à tour le dé. Les points sont noté. Si le joueur jette un nombre identique à celui du trappe et tout ses points sont annulés. Ce dernier doit recommencer. Le gagnant est celui qui obtient le premier le chiffre décrit au début du jeu.

26. Colonne;

2 personnes ou plus, 1 dé, stylo et papier.

Chaque joueur a un papier et un stylo. On dessine trois colonnes sur le papier. Chaque joueur prend à tour de rôle le dé et jette. Il ouvrir de commencer le jeu, chaque joueur inscrit dans la première colonne, la centaine, dans la deuxième, la dizaine et dans la troisième, l'unité.

Le joueur qui a plus jouer peut commencer à jeter le dé et écrit le nombre obtenu dans une des colonnes au choix. Les autres joueurs jetent à leur tour le dé et inscrivent également le nombre obtenu dans une des colonnes. Lorsque une colonne a été utilisée une fois, elle ne peut être employée à nouveau. Au bout de 3 tours, les trois chiffres de celui qui obtient le plus haut montant est gagnant.

27. Le jeu de l'oie;

2 personnes ou plus, 1 dé, 1 pion par joueur, 1 dé et 1 pion par joueur.

Chacun jette le dé une fois et celle 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 cours de parcours, les joueurs peuvent rencontrer les pages suivants.

No.3: le pont est un peu bancal, passez en revire prend du temps, passez alors votre tour.

No.16: l'auberge est agréable , jetez le dé encore une fois et recule d'autant.

No.25: Pour ne pas tomber dans le puits, Attendez jusqu'à ce qu'un autre joueur arrive sur le numéro 25, qui prendra alors votre place.

No.26: Pour cause ses oeufs, passez alors votre tour.

No.33: Pour cet perdu; vous ne pouvez reporter que lorsqu'un autre joueur aura obtenu un jet blanc de dé.

No.43: vous êtes enchaîné, 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 au report dans l'autre sens.

Lorsque l'on jouera avec 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.

28. Le jeu de l'oie II;

2 personnes, 1 pions blanc et 6 pions rouges.Ce jeu est pour comme le jeu de l'oie, cependant chaque joueur commence avec 6 pions. Celui qui atteint le premier la case 51 avec 4 pions à 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 ronds de départ de sa couleur. Chaque 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. Le joueur doit ensuite, que chaque fois qu'il obtient le plus grand nombre de points obtenu, jouer avec un pion. Le joueur doit jouer avec un pion, si il ne peut pas, il passe son tour.

Le mouvement des pions :

Une pièce peut seulement se déplacer en diagonale et dans l'avant et d'une case à la fois. L'élimination d'une pièce adverse peut se faire en sautant sur une l'avant, sur vers l'arrière. Une pièce ne peut jamais se déplacer vers l'arrière.

On obtient un "Dame" lorsqu'une pièce a éliminée et qu'elle arrive alors sur la dernière ligne adverse. Le pion qui atteint cette ligne par la 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 sautée alors au dessus de la pièce de l'adversaire. Il n'est pas obligé de jouer plusieurs fois. Le pièce adverse est enlevée du jeu. On peut éliminer plusieurs pièces adverses en un coup s'il y a plus de place d'une case libre entre chacune. 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 jouer. Un pion ne peut en couper d'une Dame sont de la même valeur.

Lorsque l'on jouera avec une des cases de jouer le coup correspondant.

Lorsque l'on a la chance de remplacement 3 fois de suite, le dernier d'un est retourné 2 fois sur la même case, la partie est remise et terminée.

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. Il consiste à éliminer toutes les dames sauf une. Le but du jeu consiste à éliminer toutes les dames sauf une. Le but du jeu consiste à éliminer toutes les dames sauf une. Le but du jeu