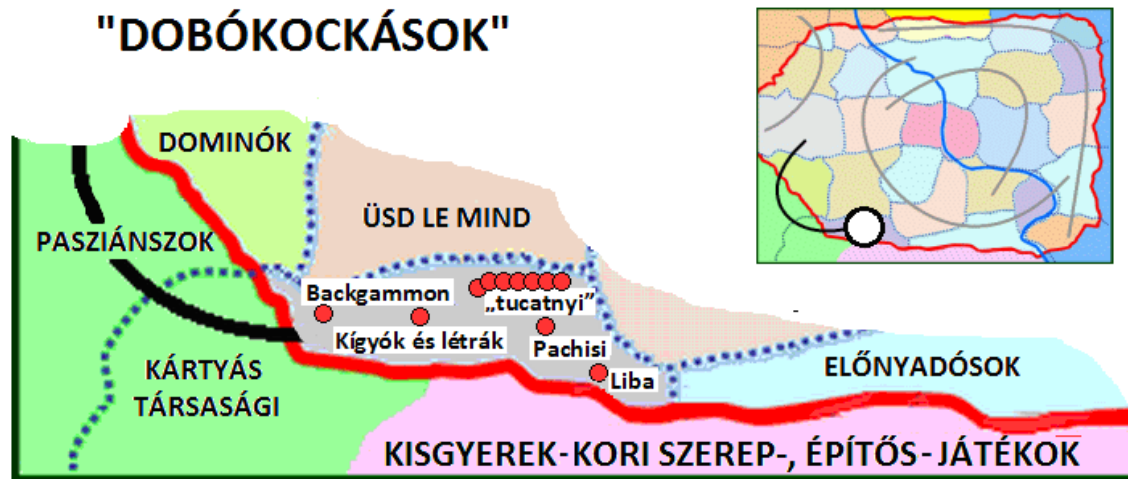


"DOBÓKOCKÁSOK"



Ezekben a játékokban szerepet kap a (többnyire dobókockával előhívott) véletlen, a szerencsetényező.

Azért pedig, hogy Fortuna asszony kegyeltjeinek a sikerélményét ne csökkentse az a tudat, hogy valójában "csak" szerencsénkkel jutottak győzelemhez, szinte mindig megjelenik a verseny tétje, többnyire a pénz. (lásd „ kaszinójátékok”, amik jó lenne, ha inkább csak az idősebbek körében lennének népszerűek.) A játék tétjének az elnyerése feletti öröm "elvakítja" a gondolkodót is, érdektelennek tűnik számára, mekkora szerepe is van az eredményben saját valódi teljesítményének. Általában (éppúgy mint mindennapi életünkben) a játékok során is hajlamosak vagyunk megfélemezni segítő társainkról, az elért eredményt nem a szerencsénknek, hanem jó megérzésünknek, bölcs szisztémánknak, azaz saját érdemünknek tekintjük.

A véletlennel is kombinált táblás játékok, többnyire leginkább a nagyon tetszetős, témájukban valamilyen (mese-, film-, könyv-, stb.) sikert felidéző grafikájukban (és persze "piacképes" csomagolásukban) különböznek egymástól. Szinte mindegyikben van valamilyen, a játékot is színesítő, figyelemre érdemes ötlet, de a lényeg sokukban azonos: a játékosok egy kezdőállásból indítva bábuikat, lépésről-lépésre dobókockával dobott értéknyivel haladhatnak előre velük a táblán, (többnyire) egy célpont elsőkénti elérésében versenyezve. A játék közben pedig, ha bábujuk valamilyen kitüntetett pontra érkezik, akkor vagy valami előnyös, vagy hátrányos kell tenniük.

Számos változatban nem feltétlenül a Fortuna istenasszony dönti el a küzdelmet. Az érdekesebbekben a "véletlen eredménye" valószínűség számítással előre megbecsülhető és a dobókockával előhívott véletlen mellett, lépésről-lépésre, a játék további menetét befolyásoló, kockázatokat felvállaló döntéseket is hozhatnak a játékosok. Egyre több ilyen játékban kap szabad utat a játékosok fantáziája is, előtérbe kerül az "ami nincs tiltva, azt szabad" elv, és kiegészül a játék-készlet: bonyolultabb feladatokat és ötleteket adó kártya-paklival.

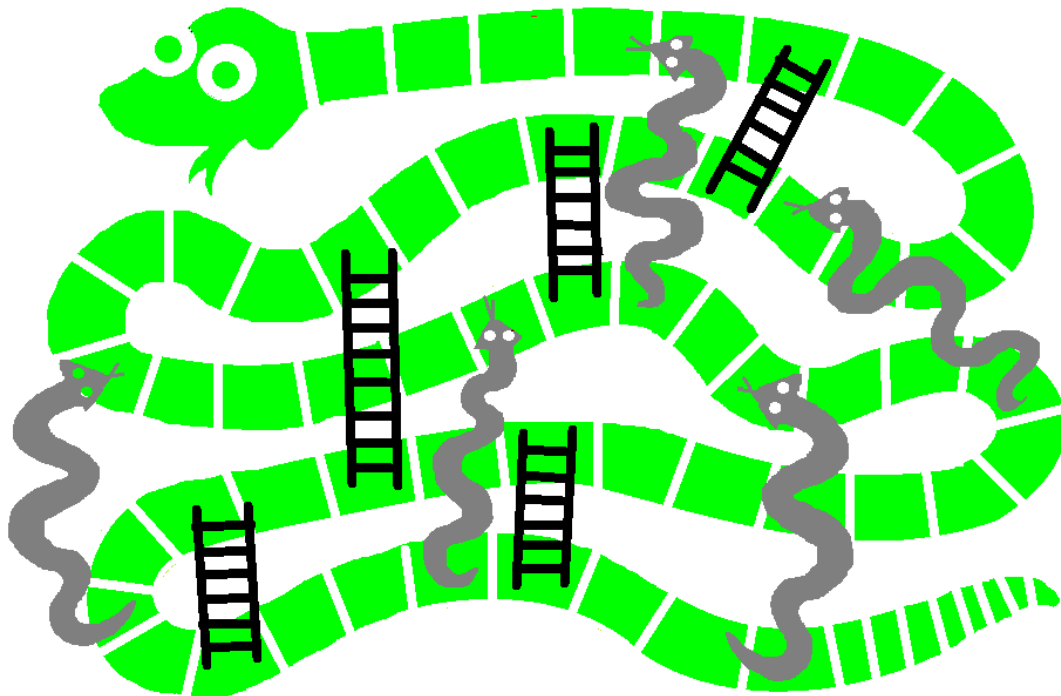
Évszázadok óta és napjainkban is születnek olyan játékötletek, amelyekben az egyetlen hozzávaló, néhány dobókocka. Meg persze a játékszabály! Kicsik kedvence lehet pl.: a „Csillag-átló-fortocska”, nagyobbaknak pl. a „Hákszám-játék” és akár felnőtteknek is pl. az „Oskola”.

A "csúcs" pedig az olyan életszerű játék, melyben a "véletlen" már egyáltalán nem véletlen, hanem játékos társaink egyenkénti döntéseinek összességétől függ. Legegyszerűbb talán az „legkisebb egyke”, de lásd pl. a "vetés-termés-szaporulat"- modellek számítógéppel vezérelt játékaitól, a menedzsertréningek "kereslet-kínálat-áralakulás" tesztjein át, a tőzsdén élesben játszóknak rövidtávú stratégiáikig...

Forrás: Nagylaci (<http://www.jatektan.hu>)

Kígyók és létrák (dobókockával)

A kicsik (iskolás kor előttiék) célba-érős dobókockása, ezért a sokféle tábla-kínálatból a legkisebbek közül javasolt választani és megegyezés szerint kipróbálni rajta a szabályváltozatokat.



A dobott értéket leléped.

Ha egyik létra aljához értél, akkor folytatod „felkapaszkodással”;

ha kígyófejre érteztél, akkor lecsúszol a kígyó farkához.

Változatok (egymással kombinálva 12 féle):

Aki 6-ost dob, az újra dobhat? (Esetleg helyette: aki 3-ast dob, az újra dobhat?)

Ha ellenséges bábura érkezel, akkor azt kiütöd?

Pontosan kell beérni a célba, vagy elegendő a túldobás is?

Ha pontosan kell, akkor helyben maradsz a túldobásnál,

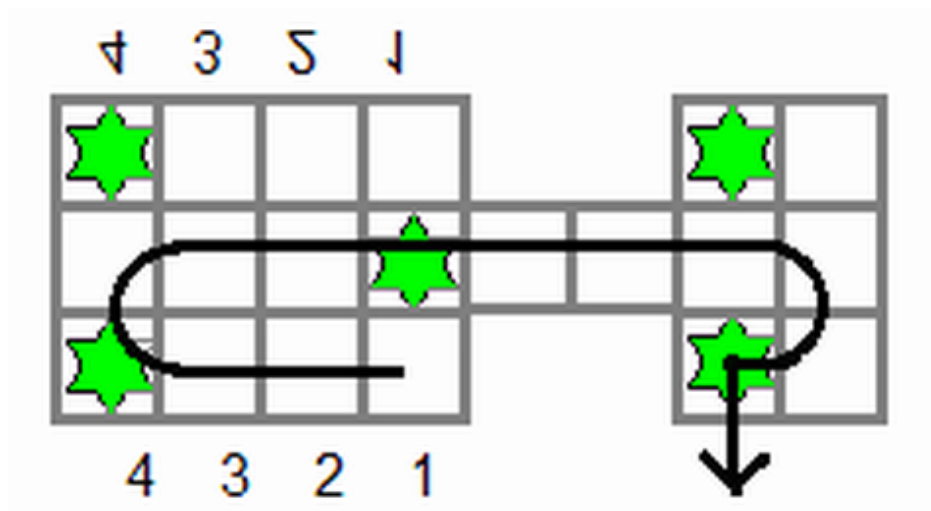
vagy visszafelé le kell lépned?

The Royal Game of Ur (Király-játék)

Hasonlít a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábuja van.

Kezdekör:
a táblán kívül.



Kívülről bábu az 1,2,3,4 mezők egyikére lép be a táblára, a dobás értékétől függően, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke „csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

Dobókockával játszva: a 6-os, az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütközik az „egy mezőn egy bábu áll szabályba”. Ellenfél bábujaára érkezve, azt kiütöd(*), ha nem védett (azaz nem csillagos) mezőn áll.

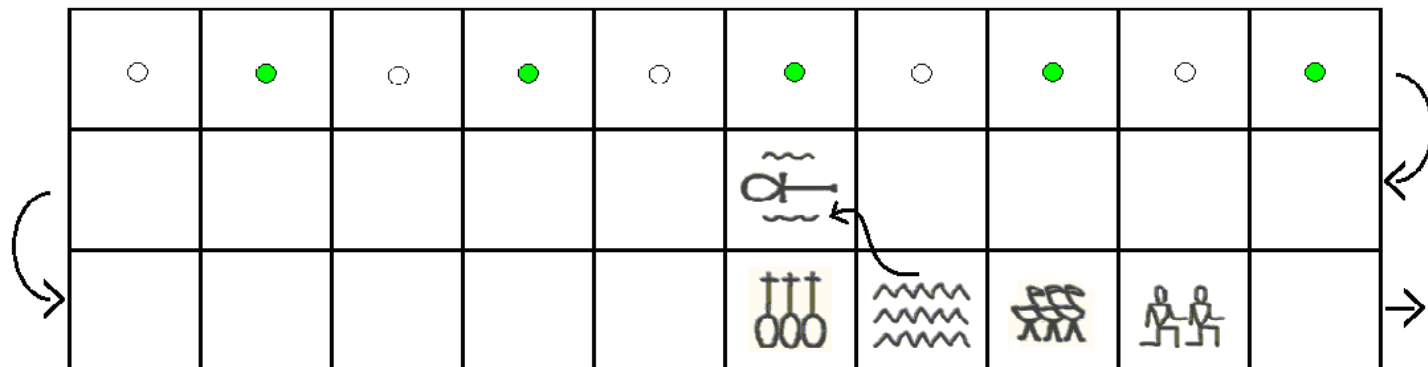
(* Le kell venni a tábláról, de újra játékba hozható).

Újra dobhatsz akkor is, ha védett (csillagos) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az újabb dobás értékét.

(Vedd észre: A bejárando útvonalból csak a térfélválasztó 8 db mező közös a versenytárséval; a be- és ki-lépés tükrösen eltérő.)

SENET (a fáraók játéka dobókockával, 5 sötét és 5 világos bábuval)

Kezdőállásból induló párbajt az nyeri, aki mind az öt bábujaival kígyózó vonalban végighaladva lelép a tábláról.



Sötét bábukkal játszik és az a játékos kezd, aki elsőként 1-est dob. Ezt lelépi, majd újra dob. Azt is lelépi és újra dob..., mindaddig, amíg „2”-t, vagy „3”-at nem dob. A következőkben is a 2-es, vagy 3-as dobás után vált másik játékosra a lépés joga.

Az eredeti játék félbevágott pálcikái helyett, 4 db dobókockával is játszható úgy, hogy 3 db páros=1, 2 db páros=2, 1 db páros=3 és 4 db páros=4, és ha nincs páros, akkor 6 a dobott érték, ami bármelyik saját bábuval leléphető.

Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ütés = helycsere. Nem esik ki a játékból az ütött bábu, hanem visszalép oda, ahonnan az őt ütő ellépett.

Védelem: két egymást (közvetlenül) követő egyszínű bábu egyike sem üthető.

Blokkolás: három egymás után álló ellenséges bábút átlépni tilos.

Ilyenkor visszafelé kell lelépni a dobást.

Extra mezők: A folyóba érkező bábu visszalép 12 mezőt. Ha az nem üres, akkor még vissza tovább az első útba eső üres mezőre.

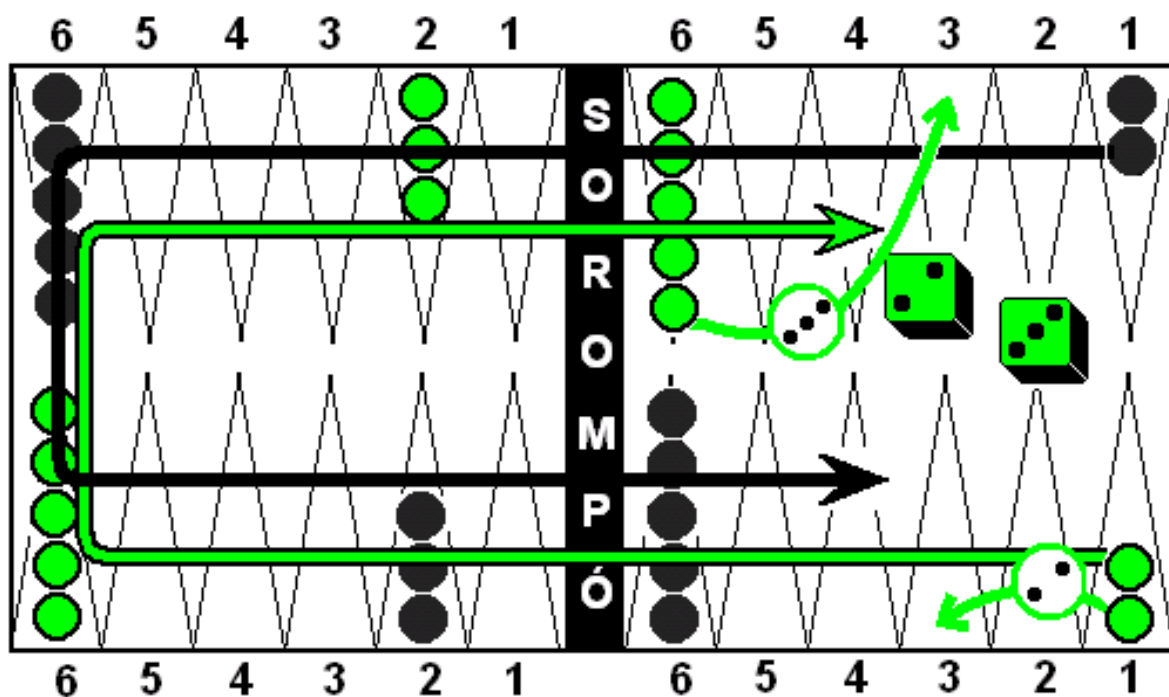
A folyó előtti egy és az utána következő két mezőn álló bábuk, nem üthetők ki.

Fontos szabály: egyetlen bábud sem léphet le a tábláról, amíg a nyitó állást az összes többi bábud el nem hagyta.

BACKGAMMON (2x15 db bábu, 2 dobókocka)

A kezdőállásból társaddal ellenkező irányban haladtok, abban versenyezve, melyiktöknek sikerül előbb beérnie összes bábujaival a saját utolsó negyedébe, majd ha az összes beért, akkor onnan továbbhaladva, levenni őket a tábláról.

A kocka kidobott két számát egy, vagy két bábuddal lépheted le a saját utolsó negyeded felé., de nem léphetsz olyan „csúcsra” (így hívják itt a mezőket), amin több ellenséges bábu tartózkodik. Ha csak egy van, akkor azt kiütöd és az a tábla középvonalában lévő „sorompóba” kerül.



Akinek a sorompóban bábuja van, csak azzal léphet, és mindaddig kimarad, amíg egyik dobott kockaértéke nem mutat az ellenfél utolsó negyedének 1-től 6-ig számozott csúcsai közül olyanra, amire kiléphet (amin nem áll több ellenséges).

A párdobás értékei duplán leléphetők.

"CSAK DOBÓKOCKÁKKAL", de nem "csak" szerencsejátékok

Napjaink hatlapú dobókockáival szinte minden társasjátékban találkozhatunk, ha abban a véletlen választásnak, a játékosok szerencsével való kapcsolatának szerepe van. Többnyire pontértékekre kockázunk (immár több, mint 5000 éve...).

Egy, vagy több dobókockával a legmagasabb számot, vagy összeget kivető játékos jut előbb a célba..., vagy nyeri el társai pénzét. Ez utóbbiban kell keresni a szerencsejátékok varázsát.

A játéknak tétje van!

A tétet pedig nem a "jobb", nem az "ügyesebb", hanem a "szerencse kegyeltje" nyeri el. Egy-egy sok tapasztalatot, észt, gyakorlatot, képességeket igénylő játékban sikerélmény az ellenfélen diadalmaskodni. Megmérettetés, amelyben jobbnak találtathatunk.

Jelentheti-e ugyanezt az élményt egy kockavetés, aminek eredménye független tőlünk?

A játékszenvedélyt fellobbantó izgalmat csak akkor érezhetjük, ha megjelenik a játék tétje: a pénz.

Van akinek pl. egy jó étel, vagy ital, van akinek pl.: egy jó ruha, stb. lenne vonzó tét a játékban.

A pénz "közös nevező", jelenthet ételt, ruhát, stb. szinte bármire becserélhető...

Szerencsejáték ritkán, de nem túlzott, ha azt állítjuk: soha nem lesz izgalmas tét nélkül. Gondoljunk csak egy kártya-póker partira! Ha a játék egyik "legje", a blöff nem működik, márpedig tét nélkül mindig akad majd partner, aki minden lapot megnéz és kiterít.

Hiába a jól kitalált szabályok, a játék elveszti varázsát.

Vagy például: a közismert 21-es játékban 17-re ráhúzni tét nélkül, ha csupán a győzelmünk, vagy vereségünk függ az eredménytől...? Tét nélkül bizonyosan ráhúzok, mert ha veszítek: "nem volt szerencsém", ha pedig nyerek: "én játszottam jól"...

A következőkben mutatott játékokat pénzben (vagy kisebbek csokiban), ill. a játék végeztével "értékre" váltható zsetonokban kell űzni, különben a játékszabályok "nem működnek".

Annyiszor, ahányszor (3-10 játékos, 1 db kocka)

A játékosok megállapodnak a dobásokra következő sorrendjében. (Általában a körbeült asztal közepére tett óra mutatójának körbemozgási irányában következnek sorra a játékosok és az kezdi a dobásokat, aki egy próbadozásból a legmagasabb pontértéket dobja).

A játék annyi körből áll, ahányan játszanak, hogy mindegyik játékos kezdőként is sorra kerülhessen. Minden dobás eredményét mindegyik körben, játékosonként feljegyzik és a parti végén összeadják.

A partit a legmagasabb összértéket elért játékos nyeri meg.

Egy-egy körben a soron következő annyiszor dobhat egy kockával, ahányszor csak akar, mindaddig, amíg dobása eredménye 3 nem lesz. Egy-egy körben a soron következő játékos dobásainak értékei összeadódnak. Ha azonban nem hagyta abba pontgyűjtését a 3 eredményű dobás előtt, akkor abban a körben nem szerez pontot.

Párok és hetes (3-10 játékos, 2 db kocka)

A játék menete és logikája lényegében megegyezik az előzőével, csak egy kicsit több figyelmet igényel, mert itt a játékosok egyszerre két kockával dobnak. Itt is annyiszor, ahányszor csak kívánnak, kivéve, ha a két kockán kivetett érték összege hetes. (Amelyik körben hetest dob a játékos, abban a körben nem szerez pontot.)

Mindannyiszor pedig, amikor két egyformát sikerül dobni (függetlenül annak értékétől), az adott dobókörben addig szerzett pontok duplázódnak.

Fentiek szerint pl: az 1+2, 4+6, 2+2, 5+3, 1+1 eredményű, öt egymást követő dobásból álló sorozat pontértéke $((3+10) \times 2 + 8) \times 2 = 68$ lesz, hacsak nem "nullázza ki" eredményét a "mohó dobó" egy hetessel (pl.: 2+5).

A dobások pontértékét játékosonként feljegyzik, a partit (mely itt is annyi körből áll, ahányan játszanak) a legmagasabb összpontértéket elérő nyeri meg..

Csillag, átló, fortocska, ... (3-10 játékos 3-5 db kocka)

A "nagyok játéka"-hoz kedvet kapó, akár a még számolni sem tudó kicsik is kockázhatnak, ha az egyes oldalakat képileg csoportosítjuk, pl.: nevezzük: "csillagoldalnak" azokat a kockaoldalakat, amelyeknek a közepén is pont van (1, 3 és 5)

"átlósnak" azokat az oldalakat, melyeken a jelek átlót képeznek (3, 5, ezen belül: egyátlós a 3, kétátlós az 5)

"ablakocskának" ("fortocskának") nevezzük a négyes oldalt, "létrának" a hatost, stb.

Döntsük el hány kockával dobnak és melyik nevezetes oldalt jutalmazzák a játékosok.

Osszuk el egyenlően a zsetonokat a játékosok között, de úgy hogy azért a "kasszában" is maradjon. Egyezzünk meg a dobók sorrendjében.

A játék során egyszerre az összes kockával, egyszer dob a sorra következő játékos.

Ha a dobás eredményében van kiválasztott nevezetes oldal, akkor a játékos kivehet a kasszából (annyi zsetont, ahány nevezetes jelet dobott), ha viszont nem sikerült egy nevezetes oldalt sem dobnia, akkor be kell tennie a kasszába (egy zsetont)...

A játék végeztével (még mielőtt unalmassá válna) a zsetonok pl. csokoládéra válthatók be...

Szultán ("tedd, amit mondok" 3-10 játékos 2 db kocka)

(A kisebbek tanulságos játéka, nagyon hamar ráéreznek a "bankos"-szultán előnyére.)

A játék kezdetén a játékosok kisorsolják az első "szultánt" és megállapodnak a dobásra következő sorrendjében. (Pl. egy kockával dobva, az első hatost dobó élhet a szultán jogaival.)

A szultán "megparancsolja"; hogy a dobásra következő játékos két kockával történő dobásának összege mennyi legyen. Ez legalább 2, de nem több 12-nél és nem "kérhet" 7-est sem.

Ha a játékos megdobja a kívánt összeget, akkor a szultántól zsetont kap, ha nem sikerül megdobnia, akkor ő "fizet" a szultánnak. Ha valamelyik játékosnak a "parancs végrehajtása" során hetes összeget sikerül kivetnie, akkor azt követően ő lesz a szultán és a játék folytatódik...

Adok, vagy kapok (3-10 játékos, 1 db kocka)

A játékasztalon jelöljük ki négy zsetonhelyet "2", "3", "4" és "5" számozással. (pl.: kistányérokat használhatunk, vagy akár egy kartonlap sarkaiba rajzolt körökbe írjuk a számokat) A játék lényege, hogy egy kockával történt dobás eredménye kijelöli a zsetonhelyet. A soron következő játékos dobása alapján: ha dobásának eredményével megjelölt helyen zsetont talál, azt leveheti, ha a sarok üres, akkor tennie kell rá egy zsetont. Két nevezetes dobás van: az 1 esetén mind a négy helyre kell tennie a játékosnak egy-egy zsetont, ha pedig 6-ost dob, akkor az éppen található összes zsetont leveheti.

Adok, vagy kapok (3-10 játékos, 2 db kocka)

Az előző játék igencsak "megbolondítható", ha 2 kockával játsszák, olyan megegyezéssel, hogy az egyik kocka eredménye a "helyet" jelöli ki, a másik kocka eredménye a "tétet" jelöli. A játékos a dobás eredménye ismeretében szabadon eldöntheti, hogy a két dobott szám közül melyik jelent helyet, melyik tétet. Ám, ha a választott helyen a mutatott tétnél kevesebb zseton van, azt köteles kiegészíteni a tét értékére, ha kevesebb, vagy a téttel egyenlő zsetont talál ott, akkor azt leveheti. Nevezetes dobásokkor, értelemszerűen: ha 1 és 6 az eredmény, akkor nem mozog zseton, ha 1 és 1 akkor a négy sarokba 6-6 zseton kerül, ha 6 és 6, akkor minden fentlévő zseton levehető, ha 6 és pl.4, akkor levehető helyenként max. 4-4 zseton, ha 1 és pl.3, akkor mindenhova további 3-3-zseton felrakandó...

Kockázás pontértékre (3-5 játékos, 4-6 db kocka)

A játékosok körben helyet foglalnak az asztalnál, annak közepére beteszik 1-1 zsetonjukat, majd mindannyian egy kockát dobnak, amelyet "eredményével felfelé" maguk elé tesznek. Ezt követően a +1 db kockával a dobásra következő sorrendjében dobhatnak egyet-egyet, ám mindegyik dobás előtt újabb 2 db zsetonnal kell megvásárolni a dobás jogát. Az asztalon lévő tétet két dobással, a dobások pontértékének legmagasabb összegével (vagy szorzatával***) lehet elnyerni. Az első dobás eredményének ismeretében minden játékos szabadon dönt: folytatja-e a játékot, vagy veszni hagyja addig betett zsetonjait. Akik a folytatás mellett döntöttek újabb 2-2 zsetont tesznek be. Ha a második dobás után pontegyenlőség alakulna ki, akkor bent marad(!) az addig összegyűlt tét, és valamennyi játékos részvételével folytatódik, (kezdődik újra) a játék.

(***) összeg, vagy szorzat? Érdemes elgondolkodni a különbségen! Két kocka mutatta számok 21 féle kombinációjának összege: 2, 3, 4, ..., 12, azaz összesen 11 féle lehet. Összegnél tehát 10-szer lehet azonos eredmény (pl.: $5+3=6+2=4+4$), melyekkel szemben a szorzat eredménye már különbözni fog (pl.: $5 \times 3=15$, $6 \times 2=12$, $4 \times 4=16$). Ám, a szorzat is csak 18-féle eredményt fed le a 21-ből, mert pl. $6 \times 2=4 \times 3=12$, melyeknél viszont az összeg lesz különböző: $6+2=8$, $4+3=7$)

Ha egy kétkockás dobás eredményét mind a 21 lehetőség esetén erőssorrendbe kívánjuk állítani, akkor megegyezhetünk pl. abban, hogy előbb az összeg dönt, ha pedig ez egyenlő (és csak akkor!), akkor a szorzat dönt. Akkor pedig, ha a két kockadobás eredményét: egy kocka kétszeri dobásából számítjuk, (vagy egyszerre, de különböző színű kockákkal dobunk) a sorrendet is figyelembe véve, már 36 féle eredmény lehet,

Kockázás összegre (3-10 játékos 4-5(*) kocka)

Éppúgy, mint a kockázás pontértékre játékokban, de az a játékos viszi el a tétet, aki négy dobásának eredményösszegével (alulról) leginkább megközelíti a 21-et. Ha nagyobb az összeg, a játékos "befuccsolt" mint a 21-es (Black Jack) kártyajátékban...

(*)5 kockával, 5 dobással, de változatlanul 21-es összegre játszva a játék hazard-jellege növekszik.

„koca” Kockapóker (3-10 játékos, 5 db kocka)

A játékosok dobási sorrendet, kezdő dobót választanak és beteszik tétjeiket.

(A kezdés joga körbejár, a parti annyi körből áll, ahány játékos van.)

A betett tétet az a játékos nyeri el, akinek a legmagasabb számkombinációt sikerül dobnia az öt kockával, három dobásból (azaz maximálisan két javító dobás lehetőségével). A játékos minden dobáskor szabadon dönt, hogy hány és melyik kockával kíván újra próbálkozni.

A dobások erősorrendjében a szinteken belül a magasabb érték a nagyobb:

az értékelt szintek	pontértéke
pár (=két azonos érték)	2
két pár (a magasabb értékű pár dönt)	7
drill (=három azonos érték)	25
sor (kicsi)	49
sor (nagy)	51
full (=drill+pár, a drill dönt)	75
4-es póker	200
5-ös póker	1000
(5-ös pókert gyakorta, de helytelenül, "royalflös"-nek is nevezik)	

Sokan úgy játsszák, hogy öt körben jegyzik fel a játékosok dobásának pontértékét és ezek összege alapján a legtöbb pontot elérő játékos nyeri (viszi) el a tétet.

Dobókockával is megpróbálkozhatunk a póker némileg izgalmasabb változatával, de tudnunk kell, a játék speciálisan kártyára lett kitalálva... (Gondoljunk csak arra, hogy egy 52 lapos kártyacsomagból több mint 2,5 millió különböző "pókerkéz" rakható ki, szemben az öt kockán kivethető 7776 féle eredménnyel... és akkor még nem is érintettük a "vajon mi lehet ellenfelem kezében" kérdés és a hozzátartozó "pókerarc" izgalmait...) Érdemes legalább egyszer kipróbálni a következő változatot:

„picit már” Kockapóker? (2-10 játékos, 6 db kocka)

A játékosok sorsot húznak, ki lesz a két "aktív" és kik lesznek a "fogadó" játékosok, majd az aktív játékosok dobhatnak 1-1 kockával, amelynek eredményét társuk elől is és a "fogadók" elől is eltakarják. (Pl.: rajtuk maradnak a dobópoharak)

Ezt követően felváltva négy-négy kockával, kétszeri javítási lehetőséggel újra dobnak, amely dobások eredményét feljegyzik. Az érvényes pontértékhez természetesen hozzátartozik a "takart" ötödik kocka is, de annak értékét a licit során csak egyedül a dobó játékos ismeri. A "fogadók" is csak a négy nyílt eredményű kockát látják, amely alapján tetszésük szerint döntenek melyik játékosal "nevetnek-sírnak" a licit, vagy a terítés befejeztével. (Vagy a két aktív játékos, egyikének győzelmére fogadva, két részre osztódva teszik meg tétjeiket, amelyet a győztesre fogadók vihetnek majd el.)

A licitet javasolt (mondjuk) három körre (ezen belül pl.: öt zsetonra maximált emelésre) korlátozni és ha az alatt egyik aktív játékos sem adta fel a tétért folyó küzdelmet, akkor kell csak a takart kockákat teríteni...

Bemondások a zsetonmozgásokkal egy időben, értelem szerint...:

"hívok", "megadom és ráhívok", "megadom és mutatom", "megadom", "ráhívok", vagy "feladom"

Látni fogjuk, hogy már az egyetlen takart kocka is sokkalta érdekesebbé teheti a játékot, mintegy bizonyítva: a póker valójában tényleg a kártyára lett kitalálva...

Házzám (3-10 játékos, 2 db kocka)

A játékosok eldöntik, ki kezdi a dobásokat és milyen sorrendben következnek a többiek. (A játék során természetesen a kezdés joga is körbejár.)

Mindegyik játékos beteszi belépő tétjét (1 zsetont), majd, ha sorra kerül és úgy dönt, hogy versenyben marad, akkor további 2 zsetont kell betennie. A kezdő játékostól indulva, a sorrend szerint három kockával egyszer dobnak.

A dobás értéke a három eredményszámából kialakítható legnagyobb szám (legmagasabb házzám). Például 1,5,2 esetén a megjegyzendő érték 521 lesz, amelynél a következő dobónak, ha versenyben akar maradni határozottan nagyobbat kell elérnie. Tehát, a belépő tétek lerovása után a kezdő beteszi a dobásra jogosító további 2 zsetonját, és dob. Eredményének ismeretében a következő játékos szabadon dönt, megvásárolja-e 2 zsetonnal a nagyobbat dobás jogát, vagy veszni hagyja eddig betett zsetonjait és így tovább egészen addig, amíg már nem akad "fizető vállalkozó", vagy valamelyik játékos három 6-ost nem dobott.

(Figyelem! Ha a nagyobb dobásra vállalkozó "kisebbit" dob kiesik az aktuális tétért folyó versenyből. Azonban úgy is izgalmas lehet a játék, ha a kisebbet dobó: további 4, majd azt követően -újabb sikertelen dobásakor, ezt is duplázva - még 8 zseton betételével, a játékosok megegyezése szerint, pl.: összesen háromszor próbálkozhat.)

További változatában: egyre többen játsszák úgy, hogy a páros és a hármas dobáseredmények megelőzik a három különböző eredményű dobás értékét. Ekkor pl.: a 211 magasabb, mint a 654, ill. a 111 magasabb, mint a 665...

Oskola (3-10 játékos, 5 db kocka)

A játék lényege, hogy meghatározott számú (általában 14-18) dobáskörben a játékosoknak meghatározott kombinációjú eredményeket kell teljesíteniük.

A teljesítés sorrendjét már a dobás részeredményének ismeretében a dobó játékos dönti el. A néhány éve újra (arra nem érdemtelenül) "divatba jött" játék számos változatával találkozhatunk.

Többnyire kétszer annyi dobókörből áll egy parti, mint ahány kombináció teljesítése a feladat. Az összes dobás megtörténtét követően, a nem teljesített feladatok (például) egységesen, de hiányonként 30 pont levonást jelentenek.

Mód van viszont plusz pontok gyűjtésére, amelyek (pl.) annyiszor 10 pontot jelentenek az elszámoláskor, ahányas sorszámú (nehézségi fokú) feladatot duplikálva teljesítettünk. (Emiatt az egyszerűen megjegyezhető pontozási szabály miatt kapott 15-ös sorszámot az öt egyforma.) A táblázat utolsó sorának "+" jelű összege az aktuális dobás öt kockájának értékösszege. Ehhez hasonlóan, többnyire a túlteljesítést premizáló alap-értékhez hozzáadják a kockák értékét is. Pl. így a 4 db 2-es ($5 \times 10 + 4 \times 2 = 58$) kevesebbet ér mint a 4 db 6-os ($5 \times 10 + 4 \times 6 = 74$).

Fontos! A "Kötelező" oszlopba csak "-30", vagy "O.K!" (azaz nem teljesítve, vagy teljesítve) bejegyzés kerülhet. Miután a pluszpontokat csak a prémium oszlop hozza, többnyire hazard dilemma eldönteni, hogy pl. ha egy "négyes" 6-osból sikerül, azt előbb a prémium rovatba írassuk-e -számítva arra, hogy fogunk még négyest elérni-, vagy könyveltessük-e el egyszerű "O.K!"-nak.)

		1.játékos		2.játékos		...
Sorsz.	Feladat	Kötelező	Prémium	Kötelező	Prémium	...
1.	Pár					
2.	Két pár					
3.	Hármas					
4.	Három+pár					
5.	Négyes					
6.	Kis sor					
7.	Nagy sor					
15.(!)	Öt egyforma					
+	Összeg					

Szinte minden változat fontos szabálya: valamennyi dobás eredménye meg kell jelenjen a táblázatban, tehát ha az adott dobás értéktelen (a táblázat egyik üres rubrikájába sem jegyezhető be), akkor a dobó játékosnak meg kell neveznie, melyik prémium (vagy ha azok már elfogytak, melyik kötelező) teljesítés helyére kerüljön a 0 (vagy a - 30) érték.

Egy körben minden játékos öt kockával maximum háromszor dobhat. A dobások eredményétől függően azonban a két "javító dobásban" szabadon döntheti el, mely kockákkal kíván újra dobni.

(Pl.: Az első dobás különböző (ám nem értékelhető) eredményét látva, megpróbál "sorra" játszani, és egy kockával dob újra. Miután a sor nem sikerült, de adódott 2 db hatosa, a maradék három kockával most már minél több hatosra fog játszani.)

Forsz-licit, v. kocka-svindli (3-5 játékos, 2 db kocka)

A játékosok dobási sorrendet, kezdőjátékost választanak, rögzítik a dobások pontértékének sorrendjét (ajánlott változatokat lásd lent), és egyenlően szétosztják a zsetonokat.

Egymást követően, 2 db kockával dobnak, de úgy, hogy a dobás eredményét a soron következő dobásra váró ne láthassa: átlátszatlan dobópohár használatával, „kukucskálással”; vagy korrekt és egymásban meg is bízó játékosok között: kézzel való takarással...)

A dobó játékos bemondja dobásának "eredményét", amelynek legalább akkorának kell lennie, mint az őt megelőző dobó bemondott --és elfogadott-- eredménye.

(Ha nem sikerült akkorát dobnia, akkor kötelező füllentenie!)

Ha a dobásra következő "elhiszi"-elfogadja a bemondott eredményt, akkor egyúttal arra is vállalkoznia kell, hogy ő is legkevesebb akkora pontértéket dobjon (legalább is mondjon).

Ha "nem hiszi el" a bemondott eredményt, akkor a dobó játékos megmutatja dobása értékét.

Ha ez kevesebb az általa bemondottnál, akkor zsetont fizet, ha pedig több(!) mint a bemondott érték, akkor a "hitetlenkedő" teszi be büntető zsetonját.

(!)Vegyük észre, hogy ez az érdemtelenül ritkábban játszott szabályváltozat nem bünteti a "kisebbit hazudást", így több lehetőséget ad a "taktikázó blöffölésekre" is.

A dobások pontértékeinek sorrendje:

Lehet pl. a "házzám" fantázianevű játékban leírtakhoz hasonló, azaz a két kocka eredményéből kirakható legnagyobb kétjegyű szám tekintendő a dobás pontértékének.

Kombinálható azzal, hogy a párdobásokat magasabbra értékeli az eltérő értékű dobásoknál. Ekkor pl.: a 11 nagyobb, mint az 54). A talán legérdekesebb változatban kitüntetett szerepet adnak a 21-nek (lakatosinas), amely a 66-ost is megelőzve, a legmagasabb értéknek számít.

Kocka bridzs (2 + 2 fő, 4 db kocka, 4 db pohár)

Az asztalt körbeülő négy játékos közül az egymással szemben helyet foglalók alkotnak párost. (Mint a bridzsben: Észak-Dél és Kelet- Nyugat játszik "egy-egy kasszára".)

Mindegyik játékos dob 1-1 db kockával, de a dobás eredményét társai elől eltakarja.

A betett téteket az a páros nyerheti el, amelyik tagjai dobása eredményének a szorzata magasabb értéket ad. A letakart eredmények terítését megelőzően azonban a játékosok egymásra licitálva (a betét elnyerésére fogadva) egyúttal emelik az adott dobókör betétjét.

A parti négy játékból áll. Az elsőben "Kelet" kezdi a licitet, a másodikban "Dél", majd "Nyugat" és "Észak". Mindegyik játékban max. három körig tart a licit (mindegyik játékos háromszor emelheti a tétet -pontosabban az utoljára szóló kétszer-).

Megengedett bemondások: 1-től 4-ig tetszőleges zsetonszámmal növelt tét betételével egyidőben: a "ráhívott tét értéke", a ráhívott tét betételével egyidőben: "megadom". Esetleg, a takart dobásunk ismeretében és társunk licit-információjában megbízva, folytatható, tetszés szerint: "és ráhívok" ..., a "ráhívott tét" bemondása 1-től 4-ig, vagy "és nem hívok rá" ..., vagy "passz". Terítés akkor következik, ha háromszor fordult körbe a licit (ekkor mindig "megadom"-mal zárul), előbb csak akkor, ha egymás után három(!) passz hangzott el.

Ha bármelyik licitkörben, az egyik pár mindkét tagja úgy passzol, hogy közben az ellenfélnek értékes (emelő) bemondása volt, akkor az ellenfél terítés nélkül (dobása eredménye megmutatása nélkül) "söpörheti be" az összegyűjtött tétet.