



I Hazard

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 2k6

Hráč zvolí číslo mezi 5 a 9 a háže oběma kostkami. Hodí-li v součtu zvolené číslo, vyhrává. Hodí-li 2, 3, 11 či 12, prohrává. Při jiném součtu hází dál. Ostatní sází na to, zda vyhraje či nikoli.

II Ship, Captain and Crew

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 5k6

Každý z hráčů má až tři hody kostkami. Musí získat loď (6), kapitána (5) a posádku (4). Tyto kostky musí hráč odložit přesně v tomto pořadí. Zbylé dvě kostky představují náklad a hráč s nejvyšší hodnotou nákladu vyhrává. V případě nerozhodného výsledku se hraje další kolo.

III Chouette

Počet hráčů: 3+

Potřebné kostky: 3k6

Dva hráči (Dům a Kapitán) soupeří proti sobě a snaží se získat lepší kombinaci. Ostatní hráči vsázejí na to, kdo vyhraje. Dům vždy háže první, Kapitán se jej snaží překonat.

Výherní kombinace (od nejlepší):

1. předem smluvená hodnota součtu
2. trojice
3. dvojice
4. sudá čísla
5. lichá čísla

Vyšší čísla v kombinaci jsou lepší (např. 4,4,1 je lepší než 3,3,6). V případě nerozhodnosti se háže znovu.

Hráčské role se mohou střídát postupně či náhodně.

IV Poker s kostkami

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 5k6

Každý z hráčů hodí pěti kostkami a snaží se získat co nejlepší kombinaci. Vybrané kostky může jednou přehodit znovu.



Výherní kombinace (od nejlepší, vyšší hodnota vyhrává):

1. Pětice (5 stejných čísel)
2. Čtveřice (4 stejná čísla)
3. Full house (trojice a pár)
4. Trojice
5. Dva páry
6. Jeden pár
7. Nejvyšší kostka

V Farkle (Jedničky a pětky)

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 6k6

Každý z hráčů se snaží svými kostkami dosáhnout smluveného počtu bodů (např. 5000). V každém kole hráč hodí všemi kostkami a může odložit ty kostky, které mu přidávají body. Se zbylými kostkami může házet dál, kdykoli se však může rozhodnout kolo ukončit. V případě, že žádná z vržených kostek body nepřidává, hráč ztrácí všechny body v kole získané. Pokud se hráči podaří směnit všechny kostky, smí pokračovat znovu se všemi kostkami.

Bodování kostek:

- 5 - 50 bodů
- 1 - 100 bodů
- 2,2,2 - 200 bodů
- 3,3,3 - 300 bodů
- 4,4,4 - 400 bodů
- 5,5,5 - 500 bodů
- 6,6,6 - 600 bodů
- 1,1,1 - 1000 bodů
- čtveřice - dvojnásobek trojice
- pětice - trojnásobek trojice
- šestice - čtyřnásobek trojice
- 1,2,3,4,5 - 500 bodů
- 2,3,4,5,6 - 750 bodů
- tři páry - 750 bodů
- 1,2,3,4,5,6 - 1500 bodů

VI Gambit Osudu

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 3d6

Hráči se snaží dosáhnout součtu 18, který nesmí překročit. Po každém hodu se mohou rozhodnout, jestli si své body ponechají, nebo budou pokračovat dalším hodem. Vyhrává ten, kdo je číslu 18 nejbliž.



VII Výzva Temného Pána

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 2k6

Po dohodnutý počet kol se hráči střídají v házení kostek a snaží se získat páry (= lovit monstra). Sází se na první úlovek, získá nejsilnějšího monstra a vlastně na cokoli dalšího.

Monstra:

1,1 - had

2,2 - medvěd

3,3 - kostlivý

4,4 - vlkodlak

5,5 - černokněžník

6,6 - drak

VIII Sázka Osudu

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 1k10 za každého hráče

Hráči tajně házejí kostkou nejvýše třikrát (vždy si nechávají nový hod). Vyhrává nejvyšší hod.

IX Léčitelova Ruka

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 2k6

Hráči současně hážou kostkou. Hod přičtou ke svému celkovému výsledku. Padne-li jednička, celkový výsledek je vynulován. Vyhrává ten, kdo jako první přesně dosáhne celkového výsledku 15.

X Gobliní tlupa

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 6k6

Hráč hodí všemi kostkami. Odloží padlé dvojky (velcí goblini) a padlé jedničky (malí goblini). Ostatními kostkami může házet znovu, za přehození ovšem musí jedním gobliním mládětem zaplatit - příslušnou kostku zcela zahodit. Vyhrává hráč s nejsilnější tlupou - největším součtem na odložených kostkách.



XI Krvavá Msta

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 1k6 za každého hráče

Hráči se střídají v házení kostky. Šestka značí ránu soupeři. Kdo jako první udělí tři rány, vyhrává. Ostatní hráči sázejí na vítěze nebo v dalším kole vítěze vyzvou.

XII Požehnání a prokletí

Počet hráčů: 2+

Potřebné kostky: 1k6 + 1k10 za každého hráče

Hráči hodí oběma kostkami a v kruhu (začíná ten s nejnižší hodnotou k10, v případě shody ten s nejnižší hodnotou k6, v případě shody ten, kdo má v životě větší smůlu) vyhodnocují efekty. Desetistěnná kostka značí získané body a na konci hry musí být její hodnota co největší. Šestistěnná kostka umožňuje seslat požehnání nebo prokletí:

- 1 - Hráč znovu hodí svou desetistěnnou kostkou a použije ten menší z hodů.
- 2 - Hráč znovu hodí svou šestistěnnou kostkou, nový efekt se vyhodnotí jako poslední.
- 3 - žádný efekt
- 4 - žádný efekt
- 5 - Hráč vybere hráče, který musí znovu hodit svou desetistěnnou kostkou.
- 6 - Hráč znovu hodí svou desetistěnnou kostkou a použije ten větší z hodů.

XIII Dračí oheň

Počet hráčů: 3+

Potřebné kostky: 1k6 za každého hráče + 1d10

Jeden hráč se ujímá role Draka, ostatní jsou dobrodruzi, kteří chtějí draka oloupit o jeho poklad (jeho vsazené peníze). Drak hodí desetistěnnou kostkou, která představuje oheň. Pokud dobrodruh sílu ohně překoná svým hodem šestistěnné kostky, získává poklad v hodnotě svého hodu. V opačném případě je popálen a žádnou část pokladu nezíská. Pokud Drak hodí 10, zabil celou družinu a od každého hráče dostává poklad v hodnotě 2.

Roli draka postupně zaujmou všichni zúčastnění hráči a je tedy bojováno o sázku každého z nich. Po ukončení kole se může hrát další kolo, v roli draka tentokrát začne někdo jiný. Doporučená sázka je 30 (zl, st, md nebo čehokoli jiného, na čem se hráči shodnou).