

### KUŽELKY (BOWLING)

- ✚ Kuželky rozestavíme na vymezené území (dráha, hrací plocha apod).
- ✚ Hrát může libovolný počet hráčů či družstev. Cílem hry je na jeden hod porazit co nejvíce kuželek.
- ✚ Můžete si vybrat ze dvou variant hry:
  - a) *Plné* – hráč hází každým hodem do plného stavu devíti kuželek. Hra končí, pokud některý z hráčů či družstev dosáhne 50 bodů (možno měnit podle potřeb).
  - b) *Dorážková* – hráč po prvním hodu do plných doráží dalším hodem kuželky, které zůstaly stát. Po jejich doražení, se celý způsob opakuje. Hra končí po 20 minutách (čas lze opět měnit podle potřeb) nebo je možné hrát na určitý počet kol. Vyhrává ten, kdo má vyšší počet bodů.
- ✚ Každá regulérně poražená kuželka představuje jeden bod (lze například určit více bodů po sražení královské kuželky). Kuželky mohou být řádně poraženy přímo koulí nebo nárazem jedné kuželky do druhé. Neregulérně poražené kuželky jsou sražené koulí odražené od zadní odrazové stěny či od boční stěny.

### ČLOVĚČE, NEZLOB SE

- ✚ Cílem hry je dovést své figurky ze startovního do cílového *domečku*.
- ✚ Hráči figurkou posunují o počet políček rovný hodů kostkou. Skončí-li s figurkou na políčku obsazeném cizí figurkou, je tato vrácena do startovního domečku. Na políčko obsazené figurkou stejné barvy vstoupit nelze.
- ✚ K nasazení figurky je potřeba hodit šestku, nemá-li hráč nasazenou žádnou figurku, hází třikrát. Po šestce hází hráč ještě jednou.
- ✚ Vyhrává hráč, který má v domečku jako první všechny své figurky.

### FOTBAL

✚ Hry se účastní dva týmy, každý hráč má svého fotbalistu. Na hru dohlíží rozhodčí: hlavní rozhodčí se pohybuje mezi hráči na hrací ploše a má plnou odpovědnost k řízení zápasu; je vybaven píšťalkou, kterou signalizuje zahájení a přerušení hry. Těsně za okrajem hrací plochy na delších okrajích hřiště se pohybují dva asistenti rozhodčího, kteří hlavnímu rozhodčímu praporkem signalizují některé druhy porušení pravidel. Nemají však samostatnou rozhodovací pravomoc.

✚ Hraje se jedním kulatým míčem, kterým hráči pohybují na hrací ploše.

Ale no tak, fotbal zná snad každý...

✚ Stlačením horní části fotbalisty dojde ke kopu, dál pokračuje hráč, kterému se zastavil míč na jeho barevné půlce.

✚ Můžete hrát na čas nebo do určitého počtu vstřelených gólů.

### KROKET

- ✚ Branky se rozestaví zcela libovolně.
- ✚ Na začátku je startovní kolík, na konci cílový, projíždí se všechny branky mezi nimi.
- ✚ Po dotyku cílového kolíku se stejná trasa jede zpět (každá branka opačným směrem).
- ✚ Hrají-li proti sobě jednotlivci, má každý vlastní kouli; hrají-li páry, hrají střídavě, každé kolo jeden.
- ✚ Jsou-li použity křížené branky ("myší díra"), je nutno projet obě současně, projede-li koule jen jednu nebo zůstane stát uprostřed, je to neprojetí a musí se projet znovu. Projetí je ale za dva body.
- ✚ Průjezd brankou v opačném směru nebo brankou mimo pořadí není nijak penalizován, takový průjezd se ignoruje, dotyk soupeřovy koule - tah navíc.

### KROUŽKY

- ✚ Kroužky se rozdělí tak, aby měl každý hráč stejný počet kroužků.
- ✚ Po rozlosování, kdo začne hrát, začnou hráči házet kroužky postupně na cíl.
- ✚ Hráč, který nejvíce krát zasáhne cíl (jeho kroužek proletí a zůstane na tyči) vyhrává.
- ✚ Hru dohrávají všichni hráči.

### KULIČKY

- ✚ Cílem hry je dostat jako první všechny kuličky své barvy do jamky. Hrát mohou 2 a více hráčů. Kuličky by měly být barevně odlišeny.
- ✚ Nejdříve každý hodí jednu kuličku od počátku minigolfového hřiště k jamce. Kdo je blíže jamce, začíná.
- ✚ Vítěz rozvodu hází všechny své kuličky po jedné od počátku hřiště k důlku a snaží se jej zasáhnout. Poté udělají to samé ostatní hráči.
- ✚ Dále se pokračuje cvrnkáním. Každý cvrnká jen do svých kuliček, hráči se střídají po jednom cvrnku, bez ohledu na to zda kulička skončila v důlku.
- ✚ Správný cvrnk je pohyb pouze jednoho prstu, přičemž se smíte dotknout jen své kuličky. Ta pak může zasáhnout jakoukoliv jinou i soupeřovu kuličku.
- ✚ Kdo má všechny své kuličky v jamce, vyhrává.

## KOSTKY

### Sekvence

Hráči se pravidelně střídají v házení šesti kostek. Objeví-li se na vržených kostkách sekvence po sobě jdoucích čísel, která začíná jedničkou, získá hráč podle její délky příslušný počet bodů.

<b>Jednička s dvojkou</b>	<b>5 bodů</b>
<b>Jednička, dvojká a trojka</b>	<b>10 bodů</b>
<b>Jednička, dvojká, trojka a čtyřka</b>	<b>15 bodů</b>
<b>Jednička, dvojká, trojka, čtyřka a pětka</b>	<b>20 bodů</b>
<b>Jednička, dvojká, trojka, čtyřka, pětka a šestka</b>	<b>25 bodů</b>

Hráči si počítají body získané v jednotlivých kolech. Hráč, který jako první dosáhne sta bodů, vítězí.

Napětí ve hře můžeme zvýšit zavedením pravidla, že hráč, který hodí současně tři jedničky, přichází o všechny body které dosud nasbíral.

### Hra v kostky

Kromě šesti kostek potřebujete tabulku na zaznamenávání výsledků jednotlivých hráčů.

Kombinace	Hráč č. 1	Hráč č. 2	Hráč č. X
<b>Jedničky</b>			
<b>Dvojky</b>			
<b>Trojky</b>			
<b>Čtyřky</b>			
<b>Pětky</b>			
<b>Šestky</b>			
<b>Řada</b>			
<b>Páry</b>			
<b>Pyramida</b>			
<b>Vrchcáb</b>			
<b>Poker</b>			
<b>Generál</b>			
<b>Body k dobru</b>			

Hráč hází šesti kostkami a má možnost dvou opravných hodů. Po prvním hodu se hráč může rozhodnout, že některé z kostek odloží stranou. Opravný hod pak provede se zbývajícima kostkami. Pak se opět podle výsledku druhého hodu rozhodne, zda provede třetí hod, případně kolik kostek odloží před tímto hodem stranou. Kostky, které hráč odložil, po prvním hodu může s ohledem na výsledek druhého hodu vzít zpět do ruky a též je házet znovu. Po třetím hodu se rozhodne, jestli a jakou naházenou kombinaci si zapíše do výsledkové listiny.

# Zahradní minigolf...

...a zahradní hry (šachy, kuželky, člověče nezlob se, dáma, domino...)



Samozřejmě není možné si zapsat body za kombinaci, kterou hráč nenaházel, ale v případě možnosti výběru záleží čistě na jeho rozhodnutí. Hráč se může rozhodnou i po prvním či druhém hodu. Jestliže si hráč připsal za některou kombinaci body, nesmí si již tuto položku opravit. Počet bodů je dán součtem oček na kostkách, které se uplatňují v dané kombinaci. Nevyužité opravné hody si запиše do kolonky *Body k dobru* a smí je využít v následujících kolech k zvýšení počtu opravných hodů (v tom případě si je samozřejmě odečte :-). A jak je to s jednotlivými kombinacemi?

*Jedničky* cílem hráče je naházet co největší počet jedniček

*Dvojky* cílem hráče je naházet co největší počet dvojek

*Trojky* cílem hráče je naházet co největší počet trojek

*Čtyřky* cílem hráče je naházet co největší počet čtyřek

*Pětky* cílem hráče je naházet co největší počet pěttek

*Šestky* cílem hráče je naházet co největší počet šestek

*Řada* cílem hráče je naházet řadu čísel od jedné po šestku (1,2,3,4,5,6)

*Páry* cílem hráče je naházet tři dvojice stejných hodnot (2,2,5,5,6,6 / 1,1,4,4,5,5)

*Pyramida* cílem hráče je naházet tři stejná (nejvyšší), dvě stejná a jedno číslo (nejnižší) (4,4,4,3,3,1 / 6,6,6,3,3,2)

*Vrchcáb* cílem hráče je naházet tři stejná (nejnižší), dvě stejná a jedno číslo (nejvyšší) (1,1,1,5,5,6 / 4,4,4,5,5,6)

*Poker* cílem hráče je naházet čtyři stejná a dvě stejná čísla (4,4,4,4,1,1 / 2,2,2,2,5,5)

*Generál* cílem hráče je naházet šest stejných čísel (2,2,2,2,2,2 / 6,6,6,6,6,6)

Hra končí v momentě, kdy jeden z hráčů hodí a запиše poslední kombinaci. Zvítězí hráč s nejvyšším bodovým součtem. Do celkového skóre se počítají i nevyužité body k dobru.

### ZAHRADNÍ MINIGOLF

- ✚ Cílem hry je dopravit v co nejmenším počtu úderů míček ze základního umístění do jamky. Vítězem je hráč s nejmenším součtem úderů na všech dráhách.
- ✚ Dráhy se hrají v libovolném pořadí. Začíná se ze základního umístění. Pokud míček po úderu nepřekoná překážku, musí hráč další úder hrát opět ze základního umístění.
- ✚ Maximální počet úderů na jamku je 6. Pokud se nepodaří trefit do jamky na šest úderů, hráč obdrží jeden trestný úder a zapíše si do tabulky 7.
- ✚ Dojde-li k překonání překážky, hraje se další úder z místa, kde se míček zastavil. Zastaví-li se míček u okraje dráhy nebo blízko mantinelu, je možné míček položit kolmo (cca 20 cm od mantinelu) a hrát úder z tohoto místa.
- ✚ Pokud míček opustí dráhu před překážkou, hraje se další úder ze základního umístění, opustí-li dráhu za překážkou, hraje se úder z místa, kde míček dráhu opustil. Při vyskočení míčku z dráhy není započítáván trestný bod.
- ✚ Postavení hráče je vždy mimo hřiště.

### PETANQUE

- ✚ Hra začíná vhozením prasátka (nejmenší koule) na minigolfově hřiště. Prasátko se vyhazuje od počátku minigolfového hřiště.
- ✚ První kouli hází družstvo nebo hráč, který vrazil prasátko.
- ✚ Cílem hry je hodit svou kouli, co nejbliže k prasátku. Hráč či družstvo, jehož vhozená koule bude nejbliže, vyhrává.
- ✚ Při hře je povoleno postrkovat a měnit pozice prasátka i koulí svých spoluhráčů, ale pouze vhozenými koulemi.

### PING PONG

- ✚ Hráč, který vyhrává losování, podává prvních pět míčků. Podání nemusí být křížem při dvouhře. Při servisu má každý jen jeden pokus na podání, výjimkou je akorát NEC, tedy situace, kdy míček zavadí o sítku a pak dopadne na soupeřovu část stolu.
- ✚ Po odehrání pěti míčků (samozřejmě při chybě soupeře se Vám přičte bod a naopak) se podání střídá a tak se pokračuje, dokud první hráč nedosáhne 21 bodů a ten je pak vítěz setu. Vítěz musí vyhrát aspoň o 2 body. Nastane-li stav 20:20, mění se podání, ale to se pak nestřídá po pěti míčcích, ale po každém odehraném míčku.
- ✚ Jedna hra se hraje na 2 sety, podáním na začátku nového setu zahajuje poražený při losování o servis před 1. setem.
- ✚ Je-li po 2 odehraných sadách, stav 1:1 na sety, hraje se třetí rozhodující set, který s konečnou platností rozhodne o vítězi hry.

## ZAHRADNÍ ŠACHY

- ✚ Hraje se na hrací desce 8x8. 2 sady kamenů skládající se z krále, královny, 2 věží, 2 jezdců, 2 střelců, 8 pěšců. Cílem hry je dát soupeřovi králi mat.
- ✚ Pěšci stojí v druhé řadě, ostatní bílé kameny stojí v první. V rohových polích jsou věže, vedle nich jezdci, dále ke středu jsou střelci. Na zbylém bílém poli stojí dáma a na černém král.
- ✚ Hru zahajuje bílý, hráči se v tazích pravidelně střídají.
- ✚ Hráč na tahu přenesení jeden ze svých kamenů na jiné pole, buď volné, nebo obsazené soupeřovým kamenem. V druhém případě tento tah končí odstraněním soupeřova kamene z desky.
- ✚ Jednotlivé kameny se mohou pohybovat podle následujících pravidel:
  - Pěšec* - se smí posunout pouze o jedno pole vpřed. Výjimkou je přesun z výchozího pole, kdy může být posunut o jedno nebo dvě pole. Pěšec, který bere soupeřův kámen, se nepřesune přímo vpřed, ale o jedno pole vpřed doprava nebo doleva diagonálně.
  - Věž* - může postoupit přes libovolný počet volných polí ortogonálně v řadě nebo sloupci, kde se právě nachází.
  - Jezdec* - se přemísťuje zvláštním způsobem - o jedno pole v té řadě nebo sloupci, kde právě stojí, a bez zastávky pokračuje v pohybu o jedno pole v diagonálním směru, přičemž se od svého původního stanoviště vzdaluje. Jezdec jako jediná figura smí přeskakovat kameny, které mu stojí v cestě.
  - Střelec* - se přesunuje po diagonálách, na kterých právě stojí o libovolný počet volných polí.
  - Dáma* - smí postoupit přes jakýkoli počet volných polí libovolným směrem - diagonálně i ortogonálně. Během jednoho tahu nesmí tyto směry kombinovat.
  - Král* - může postoupit libovolným směrem (ortogonálně i diagonálně) jen na sousední pole, které není ohroženo žádným soupeřovým kamenem. Výjimka platí při rošádě.
- ✚ Když pěšec dosáhne nejvzdálenější řady od výchozího pole, je ihned jako součást téhož tahu proměněn za dámu, věž, střelce nebo jezdce téže barvy.
- ✚ Král je v *šachu*, jestliže je ohrožen alespoň jedním soupeřovým kamenem, tj. tento kámen by mohl v příštím tahu vstoupit na královo pole. Hlášení šachu není povinné. Král, který se v šachu, musí této hrozbě uniknout v bezprostředně následujícím tahu. A to přesunem na jiné, bezpečné pole, zajetím soupeřova kamene, který dává jeho králi šach, nebo zrušením šachu kamenem postavením mezi krále a šachující soupeřovu figuru.
- ✚ Nedokáže-li hráč zlikvidovat svým nejbližším tahem ohrožení svého krále a král zůstane dál v šachu, hra končí jeho porážkou. Podle ustálené zvyklosti se říká, že dostal *mat*.
- ✚ Hráč, který považuje svou situaci za beznadějnou a nechce mařit čas, může prohlásit, že se vydává. Vítězem je soupeř, aniž by musel dát králi mat.
- ✚ Partie je nerozhodná:
  - a) Pokud král hráče, který je na tahu, není v šachu a hráč nemůže provést žádný přípustný tah. Říká se, že partie skončila *patem*.

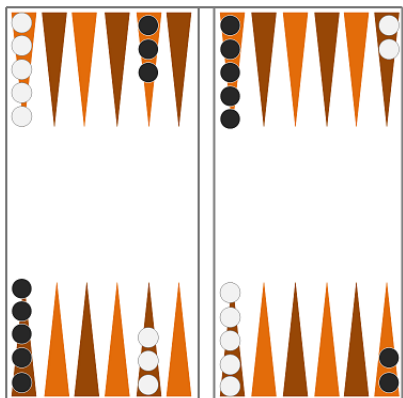
### ZAHRADNÍ DOMINO

- ✚ Všechny kostky se rozloží lícem dolů a důkladně zamíchají.
- ✚ Každý hráč si vezme tolik kostek, aby byla celá sada rozebrána. Kostky si hráč postaví tak, aby je neviděl jeho soupeř. Hráči se při partiích střídají.
- ✚ Začínající hráč vybere jednu ze svých kostek a položí ji doprostřed stolu. V první partii je to vždy kostka se dvěma šestkami. V dalších partiích to může být libovolná kostka.
- ✚ Hráč, který je na tahu, vybere ze svých kostek takovou, která má alespoň na jedné straně stejný počet koleček, jako jeden konec řady kostek vyložených na stole. Tuto kostku přiloží na konec řady tak, aby se strany se stejným počtem koleček dotýkaly.
- ✚ Kostku lze přiložit pouze na jeden či druhý konec řady. Větvení uprostřed řady není dovoleno.
- ✚ Hráč, který nemá kostku, kterou je možné přiložit k řadě, řekne *dál*. Nesmí se vzdát tahu, pokud táhnout může.
- ✚ Partie končí, když jeden hráč přiloží k řadě svou poslední kostku. Hráči si sečtou hodnotu kostek, které jim zbývají v ruce. Partii vyhrává ten, jehož součet je nižší, a získává za ni tolik bodů, kolik zbylo v ruce druhé dvojici.

### MLÝN

- ✚ **Cíl hry** - Utvořit „mlýn“, zabránit soupeři ve vytvoření mlýna.
- ✚ **Výchozí situace** - Hra začíná s prázdnou hrací deskou. Hráč se v tazích pravidelně střídají. Začíná bílý. V první fázi hry hráč na tahu položí svůj kámen na libovolné volné pole.
- ✚ **Za mlýn** jsou považovány tři kameny jedné barvy ležící na jedné ortogonální linii. Hráč, který položil ke svým dvěma kamenům třetí a dokončil tak mlýn, smí odstranit z hrací desky jeden soupeřův kámen. Nesmí to však být kámen ze soupeřova uzavřeného mlýna.
- ✚ **Když oba hráči dokončí** kladení kamenů na desku, začíná druhá fáze hry. Hráč na tahu posune svůj kámen na sousední volné pole. Skákání přes jiné kameny není dovoleno. Když je dokončen mlýn, může se soupeři odebrat libovolný kámen, který není právě součástí jeho mlýna. V případě, že všechny soupeřovi kameny tvoří mlýn, odebere kterýkoli kámen tvořící mlýn. Hráči mohou kdykoli odsunout z mlýna kámen a v příštím tahu jej vrátit na původní místo. Za nové uzavření mlýna získávají právo na odstranění dalšího soupeřova kamene.
- ✚ **Konec hry** - Komu zůstanou ve hře poslední tři kameny, smí po čarách skákat přes soupeřovy kameny, ale vždy jen přes jeden jediný. Ztratí-li přesto další kámen a zbývají mu už jen dva, nemůže již tedy utvořit mlýn, hra končí jeho porážkou. Pokud hráč nemůže provést tah, prohrává.

### VRHCÁBY (BACKGAMMON, TAVLI)



Hrací deska (oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně desky vnitřní pole, druhým šesti vnější pole.). Základní rozestavení, viz obrázek.

**Cílem hry** je dostat všechny své kameny do svého vnitřního pole a pak je odebrat z desky.

**Hra** - Oba hráči hodí kostkou. Komu padne vyšší počet ok, zvolí si barvu kamenů. Hráč, který prohrál, začíná hru.

Hráč na tahu hodí oběma kostkami a posune jeden nebo víc kamenů o tolik polí, kolik ok na kostkách padlo. Tahy jsou povinné. Pokud ale hráč nemůže část nebo celý tah provést, musí se ho vzdát. Hráči se v tazích pravidelně střídají.

Bílé a černé kameny putují po desce v protichůdném směru, a to vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dál přes vnitřní pole.

Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své kameny. První o tolik polí, kolik padlo na první kostce, druhý o tolik, kolik padlo na druhé kostce.

Hráč může místo dvou různých kamenů posunout jediným o tolik polí, kolik padlo na obou kostkách dohromady. Jedním kamenem hráč táhne hráč také v případě, že nemůže využít hodu druhé kostky.

Padne-li na obou kostkách stejné číslo, je to jako by tato čísla hodil na čtyřech kostkách místo na dvou. Hráč tedy může tohoto hodu využít dvakrát, čtyřmi různými způsoby.

Kámen může být přesunut jen na tzv. otevřený klín, který není obsazen dvěma či více soupeřovými kameny.

Klín, který je obsazen jen jedním kamenem, se nazývá nekrytý klín. Skončí-li soupeřův kámen na tomto poli postup, je osamělý kámen dočasně odstraněn ze hry a přesunut na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole.

Klín, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považován za opěrný bod. Kámen jiné barvy tam nesmí skončit postup, může ho jen při postupu přejít bez zastavení.

Dokud má hráč jeden nebo více kamenů na přepážce, musí před tím, než může pokračovat ve hře, vrátit všechny kameny z přepážky zpět do hry na některé ze soupeřových vnitřních polí. Hráč smí vrátit kámen do hry, pokud počet ok na jedné z obou vržených kostek odpovídá pořadovému číslu soupeřova vnitřního otevřenému klínu.

# Zahradní minigolf...

...a zahradní hry (šachy, kuželky, člověče nezlob se, dáma, domino...)



Jakmile se hráči podaří nasadit všechny své kameny do hry, normálně pokračuje (např. pokud měl jen jeden kámen na přepážce a číslem z jedné kostky nasadil kámen do hry, může čísla z druhé kostky normálně využít k dalšímu tahu).

Když hráč přesune všechny své kameny do svého vnitřního pole, začíná druhá fáze hry - vyvádění kamenů z desky ven. Stejně jako při přesunu kamenů lze i v této fázi využít obou kostek pro jeden nebo dva kameny a při stejných číslech pro tři nebo čtyři kameny.

Padne-li na kostce číslo, které odpovídá číslu vnitřního pole, na němž stojí kámen, lze tento kámen vyvést z desky.

Jestliže padne číslo, které odpovídá prázdnému poli, nesmí být podle této kostky vyveden z desky kámen stojící na jiném poli a hráč musí (pokud je to možné) udělat nějaký přípustný tah odpovídající tomuto číslu. Jediná výjimka platí tehdy, když žádné pole s vyšším číslem už není obsazeno naším kamenem. Potom může hráč využít i tento hod a vyvést z desky ven kámen ležící na pole nejvzdálenějším od okraje desky.

Hráč není nucen odebrat kámen, pokud je možno udělat nějaký jiný legální tah.

Pokud během procesu odebrání dojde k tomu, že hráč nemá všechny své kameny ve svém vnitřním poli (což nastane, když mu je během odbírání nějaký kámen přesunut na přepážku), vyvádění se přerušuje a hráč musí nejprve všechny své kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl pokračovat.

## Konec hry

Hráč, který první vyvede z desky všechny své kameny, vyhrává.

Vítěz získává po skončení hry následující počet bodů:

- 4 body za každý soupeřův kámen, který je na přepážce nebo ve vítězových vnitřních polích
- 3 body za každý soupeřův kámen, který je na vítězových vnějších polích
- 2 body za každý soupeřův kámen, který má soupeř ve svém vnějším poli
- 1 bod za každý soupeřův kámen, který má soupeř ve svém vnitřním poli

**Ve vrhcábch existují tři druhy proher.**

Obyčejná, která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal odebírat. Obyčejná prohra je za počet bodů, které ukazuje zdvojevací kostka.

Gammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat a nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce. Gammon je za dvojnásobek počtu bodů na zdvojevací kostce.

Backgammon, který nastane, pokud ten, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce a nevyvedl ještě ani jeden kámen z desky. Backgammon je za trojnásobek počtu bodů, které ukazuje zdvojevací kostka.

### OTHELLO/REVERSI

- ✚ Na začátku jsou na čtyřech středových polích (d4, e4, d5, e5) položeny kameny. Na d4 a e5 bílé, na d5 a e4 černé. Ostatní pole jsou prázdná. Začíná hráč s černými kameny, poté se hráči střídají.
- ✚ Každý hráč ve svém tahu položí kámen své barvy (tj. svou barvou nahoru) na prázdné pole tak, aby mezi tímto kamenem a jiným kamenem jeho barvy ve stejné řadě, sloupci nebo úhlopříčce byla souvislá nepřerušovaná řada soupeřových kamenů. Všechny tyto soupeřovy kameny pak otočí svou stranou nahoru, takže se z nich stanou jeho kameny. Je-li takto uzavřeno více řad soupeřových kamenů, otočí se všechny. Při otočení může dojít k tomu, že se další souvislá řada soupeřových kamenů ocitne mezi jinými dvěma kameny hráče, který je na tahu; tyto kameny se však již neotáčejí. Otáčejí se jen ty řady, které jsou z jedné strany uzavřeny nově přiloženým kamenem.
- ✚ Hráč musí táhnout tak, aby otočil aspoň jeden soupeřův kámen. Není-li takový tah možný, řekne „pas“ a na tahu je soupeř. Pokud však může táhnout, pak táhnout musí, i kdyby to pro něj bylo nevýhodné.
- ✚ Hra končí, když je zaplněno všech 64 polí nebo když ani jeden z hráčů nemůže táhnout. Vyhrává ten, kdo má na desce více kamenů. Mají-li oba stejně, hra končí remízou. Skóre hry je počet kamenů vítěze ku počtu kamenů poraženého (např. 36:28). Pokud hra skončila tím, že oba hráči nemohli táhnout a na desce ještě zbyla volná místa, přičtou se volná místa ke skóre vítěze, takže součet bodů bude vždy 64.

### PIŠKVORKY

- ✚ Hra je určena pro dva hráče, hraje se na hrací desce 8x8.
- ✚ Hráči se střídají v pokládání kamenů, každý má k dispozici 32 kamenů.
- ✚ Vítězem je hráč, který jako první sestaví řadu pěti kamenů.

### RYCHLOPIŠKVORKY

- ✚ Hra je určena pro dva hráče, hraje se na hrací desce 3x3.
- ✚ Hráči se střídají v pokládání kamenů, každý má k dispozici 4 kameny.
- ✚ Vítězem je hráč, který jako první sestaví řadu tří kamenů.
- ✚ Aby nebyl první hráč zvýhodněn, lze pravidla rozšířit o doplnění, že první hráč nesmí položit první kámen na středové pole.
- ✚ Hrát lze například na deset výher.

### DRÁ-KULA

- ✚ Každý hráč hraje 4-mi koulemi. Podle trefení díry se určuje počet bodů. Body se sečtou za každé kolo a pokračuje další hráč.
- ✚ Hráči se střídají a hrají do zvoleného počtu bodů – např. 100.
- ✚ Vítězem je hráč, který jako první v součtu trefí 100 bodů.
- ✚ **Tip:** poslední kouli v každém kole lze hrát za dvojnásobek bodů.

### DOMÁCÍ BOWLING

- ✚ Každý hráč hraje dvěma koulemi a začíná hrát do plného počtu 10-ti kuželek. Počítá se počet sražených kuželek. Kuželka = 1 bod.
- ✚ Vítězem je hráč, který jako první zahraje domluvený počet bodů.
- ✚ **Tip:**
  - pokud hráč shodí všechny kuželky první ranou, již nepokračuje, započítává 10 bodů a v dalším kole při první ráně podle počtu sražených kuželek toto *násobí třemi*.
  - pokud hráč shodí všechny kuželky druhou ranou (tzn. dohraje po prvním úderu zbytek kuželek, započítává 10 bodů a v dalším kole při první ráně podle počtu sražených kuželek toto *násobí dvěma*.

### GOLFOVÝ BOWLING

- ✚ Stejný princip jako u Domácího bowlingu. Hra je ale výrazně jednodušší a všechny odehrané míčky se vrací na start k hráči.