

Dominó

Minden játékos (2-4 személy) kiválaszt találomra hét dominót, ha esetleg maradnak darabok, azok alkotják a talont. Az első játékos kitesz egy dominót az asztalra pontokkal felfelé, azután a többi játékos egymás után letehet a sor bármelyik végére egy-egy újabb dominót, feltéve, hogy az érintkező lapok szomszédos oldalán azonos számú pont található. Ha a játékos nem tud a sorhoz csatolni egy újabb elemet a birtokában lévő dominókból, akkor a talonból kell választania egy új darabot magának. Az a játékos nyer, aki elsőként tudja lerakni az összes dominóját. Ellenfelei megmaradó pontjainak összegével (a maradék lapocskák összesített pontjaival) azonos számú pontot kap.

Cornhole

A játékot 2-4 játékos játszhatja. A játékosok egy vonal mögött helyezkednek el 6-8 méterre a táblától. Mindenki a saját körében egy zsákot dob a táblára. A játék célja, hogy a zsákot a táblán lévő lyukba dobja (3 pont), vagy legalább a zsákot a táblára helyezze (1 pont). Amint a 8 zsákot eldobtátok, a körnek vége és a pontokat össze kell számolni. A körök addig követik egymást, amíg az egyik csapat eléri a 21 pontot és ezzel nyer.

Létrafokos

A golyópárokat a létra fokaira kell rádobni, de nem mindegy hova sikerül! Minden fok más pontot ér: a legfelső 1 pont, a középső 2 pont, a legalsó pedig 3 pont.

Cél 4 dobás alatt a lehető legtöbb pontot összegyűíteni.

Csúzli

A labdát úgy kell ellőni, hogy minél több vödört találjon el. Ahány vödör eldől, annyi pontot kap a játékos. Cél minél több pont elérése.

Nagy rádobálós

Egy játékosnak öt dobási lehetősége van. A karikákat igyekezzünk arra a bõtra dobni, amelyiken a legnagyobb számot látjuk.

Az nyer, aki a legtöbb pontot szerzi.

Kis rádobálós

A játék öt dobásból áll. A karikákat rá kell dobni a botra, lehetőleg arra a botra, ami a legtöbb pontot éri. Az nyer, aki a legtöbb pontot szerzi.

Labdaterelő

A labdát ütő segítségével kell átvezetni a kapukon. Az nyer, aki kevesebb ütéssel viszi végig a labdát a pályán.

Malom

A játék célja az, hogy az ellenfél köröngjait levegyük, vagy olyan helyzetbe kerüljünk, hogy az ellenfél képtelen legyen lépni. Ennek elsődleges módja a malmok kialakítása (függőleges vagy vízszintes sorokban három köröng egymás mellett), ugyanis egy malom létrejöttével levehetünk egy köröngöt az ellenfél készletéből (abból, ami a táblán van). Ha valakinek csak két köröngja marad, elvesztette a játékot.

A játék alapvetően három fázisból áll: a bábuk felrakása a táblára, lépegetés a táblán, ugrálás a táblán (a köröngöt bárhova lehet rakni)

Az első fázisban az üres táblára a játékosok felváltva rakják fel a köröngöket, mindig a világos kezd. Ha valaki malmot rak ki, akkor levehet egy köröngöt az ellenfelétől, azt követően az ellenfele következik.

Az ellenfél malmából nem vehetünk el köröngöt, kivéve, ha az ellenfél minden köröngja malomban áll! Mindkét játékosnak 9-9 köröngja van, ha ebből egyet már levettek, az természetesen már nincs játékban.

Ha az összes köröngöt felrakták a táblára, illetve már nem tudnak többet rakni, akkor következik a második fázis, a lépegetés. A köröngök vízszintes és függőleges irányban mozdíthatók, átlósan nem. Olyan mezőre nem léphetünk, ahol már áll egy köröng, és mindig csak a közvetlenül szomszédos csúcspontig léphetünk a vonal mentén. Ha egy játékos nem tud lépni (be van szorulva), akkor elvesztette a játszmát. Különleges esetű szabály: Ha a lerakási fázisban egy olyan pontba kerül a köröng, ahol egyszerre két malom alakul ki, akkor 2 köröngöt lehet levenni. Ha valakinek már csak három köröngja maradt, akkor azokkal szabadon ugrálhat a pálya bármely pontjára, és ugrálva is alakíthat ki malmot. Ha valaki úgy alakít malmot, hogy az ellenfelének csak három köröngja maradt, és azok is malmot képeznek, akkor abból el lehet venni. Ez esetben a játéknak is vége, mert az ellenfelünknek csak két köröngja maradt.

Üvegre hajítás

Egy játék öt dobásból áll. Az a karika ér pontot, amelyik az üveg nyakára esik, amelyik közé vagy a földre, nem ér semmit. Amennyiben párban játszunk az nyer, akinek több pontot sikerül elérnie.

Memóriajáték

A játékosok előtt táblák vannak lerakva a hátlapjukkal fölfelé.
Felváltva, lépésenként két tetszőleges kártyát kell felfordítaniuk.
Amennyiben az egyik játékos párt talál, azt leszedheti magának és még
egyszer jöhet.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát szedte le

Gumis foci

A játékot két személy tudja játszani. Mind a két játékosnak 5-5 zsetonja van. Az asztal közepén elhelyezkedő kapun keresztül kell átlőni a gumi segítségével a zsetonokat.

Az nyer, aki először tudja átjuttatni az összes zsetont az ellenfél térfelére.

Léghöki

A léghökiban a szabályok a játékosok közti megegyezéstől függ. Így különböző variációk léteznek. Egyik játékos ütője sem mehet át az ellenfél térfelére. A játékot addig játsszák, amíg a játékosok el nem érik a megadott számú gólt. A szabályokat azonban tetszés szerint módosíthatják.

4 lyukú dobálós

A játék 5 dobásból áll. A teniszlabdát valamelyik lyukba kell dobni,
lehetőleg abba, ami a legtöbb pontot éri.

Az nyer, aki az 5 dobás alatt a legtöbb pontot szerzi meg.

Táblás rádobáló

Minden játék öt dobásból áll. A dobások annyi pontot érnek, amennyi a bábú alatt szerepel.

Cél a lehető legtöbb pontot elérni.

Mi van a hálóban?

Egy játék öt dobásból áll. A babzsákokat lehetőleg abba a hálóba kell dobni, amelyik a legtöbb pontot éri. A végén össze kell számolni a pontokat, az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

Asztali Curling

Csapatonként 4-4 kő áll a rendelkezésünkre, de egyszerre csak egy követ lökhetünk el. Amennyiben az első és a második vonal között áll meg a kő, le kell venni a pályáról, illetve az utolsó vonalon túlmenőt is.

Az ellenfél a saját kővel ellökheti a kőünket. A piros körbe kell juttatni a köveket. Pontok: kék kör - 1 pont, fehér kör - 2 pont, piros kör - 3 pont. Az új játékot mindig az kezdi, aki több pontot ért el az előző körben. A játékot minimum két személy tudja játszani.

Az a csapat nyer, aki előbb megszerzi a 30 pontot.

Hörgászás

A játék lényege, hogy az összes halat kifogd a hörgászbottal, és rátedd a megfelelő színű pálcára.

Amennyiben nem egyénileg, hanem csapatban játszunk, akkor az nyer, aki először gyűjti össze az összes egyszínű halat.

Üvegezés másként

A játék célja az, hogy a karikát az üveg nyakára helyezzük a lehető legrövidebb idő alatt.

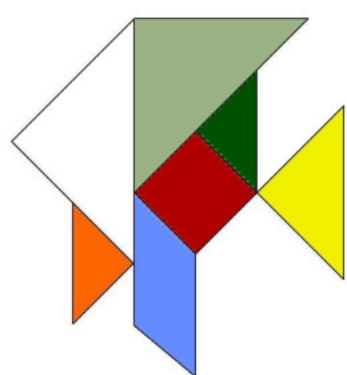
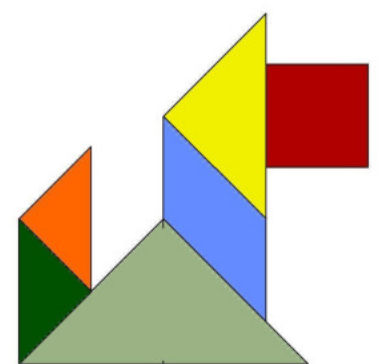
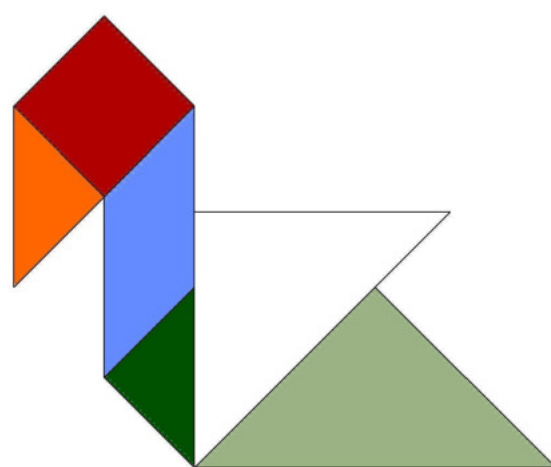
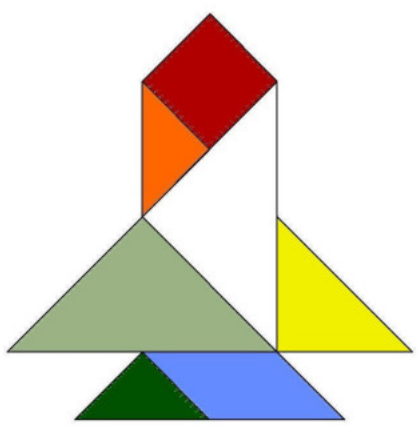
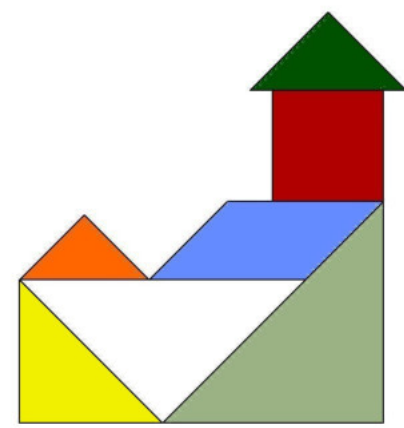
Üvegezés másként

A játék célja az, hogy a karikát az üveg nyakára helyezzük a lehető legrövidebb idő alatt.

Tangram

A játék hét egyszerű mértani alakzatot tartalmaz: egy négyzetet, egy paralelogrammát, a többi darab derékszögű, egyenlő szárú háromszög, amely közül kettő nagy, egy közepes, és két kicsi darab.

Ezekből számtalan figura kirakható, amelyek árnyképszerűen emberekre, állatokra, tárgyra emlékeztetnek. Hagyományosan az összes darabot fel kell használni, és a darabok nem fedhetik át egymást.



Asztali bowling

Az asztal végén felállítunk 10 db bábút, amiket egy golyó segítségével lehet ledönteni. A végén az nyer, aki a legkevesebb gurítással dönti le az összes bábút.

Kört a körbe

Az asztalon három kört láthatunk, a külső kör fehér - 1 pontot ér, a középső kör sárga - 2 pontot ér, a harmadik kör zöld - 3 pontot ér. A játékot két személy játssza. Mindenkinek 5 - 5 zsetonja van. A gumi segítségével a zsetonokat a körökbe kell irányítani.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűíti.

Konzervdoboztorony

A konzervdobozokat $3+2+1$ állásba kell felállítani. A játék lényege, hogy minél kevesebb dobással essen le az összes konzervdoboz.