

Mały strit

Aby wybrać tę kategorię, gracz musi wyrzucić 4 kolejne liczby oczek według kolejności cyfr. Tu warto pamiętać o tym, że kolejność cyfr na kostkach nie ma znaczenia, gdyż kostki nie mają przypisanej numeracji. Po wybraniu tej kategorii, gracz otrzymuje 30 pkt.
Przykład: 2, 2, 3, 4, 5.

Duży strit

Aby wybrać tę kategorię, gracz musi wyrzucić 5 kolejnych liczb oczek według kolejności cyfr. Tu warto pamiętać o tym, że kolejność cyfr na kostkach nie ma znaczenia, gdyż kostki nie mają przypisanej numeracji. Po wybraniu tej kategorii, gracz otrzymuje 40 pkt.
Przykład: 1, 5, 4, 2, 3.

General

Aby wybrać tę kategorię, gracz musi wyrzucić 5 jednakowych liczb oczek. Jeżeli warunek zostanie spełniony, a gracz wybierze tę kategorię, to otrzymuje 50 pkt.
Przykład: 5, 5, 5, 5, 5.

Szansa

Jest to kategoria, gdzie nie ma żadnych wymogów - gracz po rzucie zlicza sumę cyfr ze wszystkich kostek i zapisuje ją w tej kategorii.

UWAGA! Każda z podanych kategorii może zostać wybrana w dowolnym momencie, nawet, gdy gracz nie uzyska wymaganego układu - równa się to jednak z tym, że wtedy otrzyma on 0 pkt w danej kategorii.

GRA **w** KOŚCI

INSTRUKCJA



WWW.ABINO.COM.PL

Stwórz grupę 2-5 osób i zapraszamy do gry w kości!

Gra polega na rzucaniu kostkami, ale... nie jest to wcale takie banalne. Oczywiście, możesz polegać na farcie, ale możesz również uprzedzić swoich przeciwników i wykorzystać sprytne umiejętności kalkulacji.

Kości, opierają się na schemacie 1 rundy, w której mamy 13 kolejek - w danej kolejce każdy z graczy może wykonać do 3 rzutów kostkami. Po pierwszym rzucie (5 kostkami) gracz może wybrać, które kostki chce zostawić, a które ponownie rzucać by móc uzyskać jak najlepszy wynik w wybranej kategorii.

Przykład: 1, 5, 5, 4, 6 - po pierwszym rzucie gracz pozostawił dwie 5; następny rzut wykonuje 1, 4, 6....

Po zakończeniu swoich rzutów (może to nastąpić po 1, 2 lub 3 rzutach), gracz zapisuje swój wynik w wybranej kategorii, która nie może być już użyta przez gracza w jej dalszej części.

Koniec gry równoznaczny jest z zakończeniem wszystkich 13 kolejek (wtedy wszystkie kategorie powinny zostać wypełnione). Wygrywa ten z graczy, którego suma punktów ze wszystkich kategorii jest najwyższa.

OPIS KATEGORII:

Kategorię możemy podzielić na 2 podkategorie:

Jedynki, dwójki, trójki, czwórki, piątki oraz szóstki

Jeżeli gracz wybierze jedną z podanych kategorii, to zlicza sumę oczek z kostek, które przedstawiają daną liczbę (np. trójki - zlicza tylko kostki, na których wypadły 3). Przykład: gracz wyrzucił układ 5,4,4,1,2.

Jeżeli wskaże kategorie jedynek - jest 1 pkt (gdyż w tym układzie została wyrzucona jedna 1); dwójek - są 2 pkt (gdyż w tym układzie została wyrzucona jedna 2); trójek - jest 0 pkt (gdyż w tym układzie brak jest 3); czwórek - jest 8 pkt (gdyż w tym układzie mamy dwie 4).

Premia - gracz uzyskuje premię 35 dodatkowych punktów, jeżeli suma punktów z wyżej podanych kategorii przekroczy wartość 63 punktów.

3 jednakowe, 4 jednakowe, full, mały strit, duży strit, generał, szansa

3 jednakowe

Aby wybrać tę kategorię, gracz musi wyrzucić 3 jednakowe liczby oczek. Po spełnieniu tego warunku, zlicza sumę oczek ze wszystkich wyrzuconych kostek. Przykład: 3, 3, 4, 5, 3 - wynik 18 pkt.

4 jednakowe

Aby wybrać tę kategorię, gracz musi wyrzucić 4 jednakowe liczby oczek. Po spełnieniu tego warunku, zlicza sumę oczek ze wszystkich wyrzuconych kostek. Przykład: 3, 3, 3, 6, 3 - wynik 18 pkt.

Full

Aby wybrać tę kategorię, gracz musi wyrzucić 3 jednakowe liczby oczek oraz 2 jednakowe liczby oczek. Po wybraniu tej kategorii, gracz otrzymuje 25 pkt. Przykład: 3, 3, 4, 3, 4.