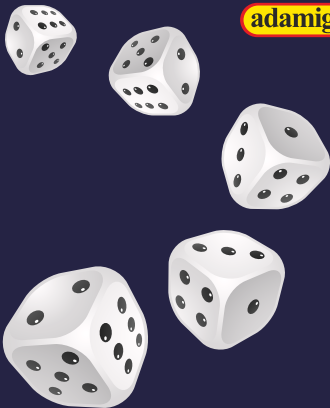


adamigo®



Instrukcja 5 gier

Setka

Gra dla dowolnej liczby uczestników. W grze korzysta się z dwóch kostek. Każdy gracz ma do dyspozycji tylko jeden rzut kostkami w jednej serii rzutów. Kolejność graczy ustala się w sposób dowolny. Gracz wykonuje rzut, a suma oczek na kostkach lub ich iloczyn w przypadku „pary” są liczbą punktów uzyskanych przez gracza w danej serii. Punkty z kolejnych serii sumuje się. Wygrywa ten uczestnik gry, który pierwszy minie granicę 100 pkt.

10 000

W grze może wziąć udział dowolna liczba graczy. Podczas gry wykorzystuje się 5 kostek. Każdy z grających może skorzystać z trzech rzutów. Po każdym rzucie można odłożyć dowolną liczbę kostek i rzucać tylko pozostałymi. Gracze nie muszą wykorzystywać wszystkich

rzutów, mogą zakończyć swoją rundę po pierwszym lub drugim rzucie. Punkty podlicza się na końcu rundy.

Punkty zdobywa się tylko przypadku, kiedy na końcu rundy graczowi uda się uzyskać co najmniej na trzech kostkach taką samą liczbę oczek, czyli meldunek.

Punktacja za meldunki przedstawia się następująco:

 = 1000	 = 400
 = 200	 = 500
 = 300	 = 600

Ponadto punkty uzyskuje się za czwartą i piątą kostkę, z tą samą co meldunek liczbą oczek. Za każdą kostkę ponad meldunek, gracz otrzymuje dodatkowo tyle samo punktów, co za meldunek.

Przykład:

$$\underbrace{\begin{array}{|c|c|c|} \hline \cdot\cdot & \cdot\cdot & \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{400} \underbrace{\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot\cdot & \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{400} \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array} = 800$$

$$\underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot\cdot \\ \hline \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{400} \underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot\cdot \\ \hline \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{400} \underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot\cdot \\ \hline \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{400} = 1000$$

Dodatkowe punkty otrzymuje się także za pojedyncze kostki z jednym i pięcioma oczkami:

1 oczko - 100 pkt

5 oczek - 50 pkt

Przykłady:

$$\underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot\cdot \\ \hline \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{400} \underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot\cdot \\ \hline \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{400} \underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array}}_{100}$$

$$\underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{300} \underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{300} \underbrace{\begin{array}{|c|} \hline \cdot\cdot \\ \hline \cdot\cdot \\ \hline \end{array}}_{50}$$

Po rundzie zapisuje się uzyskane przez gracza punkty, ale tylko wtedy kiedy uzyska ich co najmniej 350. Najwyższą możliwą wartością jest 3000 pkt., za wynik 1 1 1 1 1. Punkty z kolejnych rund sumuje się. Zwycięzcą jest osoba, która jako pierwsza przekroczy 10 000 pkt.

Yota

Gra przeznaczona jest dla dowolnej liczby uczestników. W trakcie gry wykorzystuje się pięć kostek. Każdy z graczy ma prawo do pięciu rzutów w jednej rundzie. Liczbę rund ustalają uczestnicy gry przed jej rozpoczęciem. Po każdym rzucie grający odkłada na bok jedną kostkę o dowolnej liczbie oczek, ale nie mniejszej niż największa liczba oczek na jednej z odłożonych kostek. Jeśli nie uda się spełnić tego warunku, wówczas gracz otrzymuje 0 pkt w tej serii. Nie trzeba wykorzystywać pięciu rzutów. Z rzutu (lub rzutów) można zrezygnować, ale przed jego wykonaniem. Suma oczek na kostkach jest liczbą punktów w danej serii. Zwycięża ten uczestnik gry, który w ustalonej liczbie rund zbierze największą liczbę punktów.

Żuczek

W grze może brać udział od dwóch do sześciu graczy.

Rekwizyty:

1. kostka do gry
2. ołówek, kartki papieru
3. rysunek żuczka, na którym każdą część ciała opisuje się liczbą oczek:



- tułów



- głowa



- nogi



- oczy



- czułki



- ogon

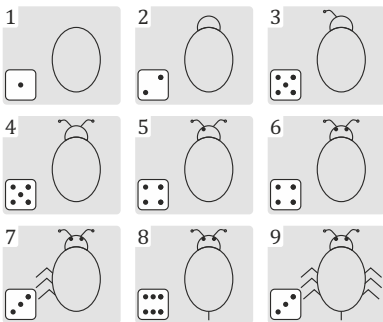
Cel gry:

Gracze starają się jak najszybciej narysować żuczka. Gracz, który jako pierwszy narysuje żuczka wygrywa.

Zasady gry:

Gracze kolejno rzucają kostką. Oczka należy wyrzucać w określonej kolejności. Najpierw trzeba wyrzucić 1 oczko, aby móc narysować tułów. Potem trzeba wy-

rzucić 2 oczka, aby móc dorysować głowę, potem dwa razy 5 oczek – czułki, dwa razy 4 oczka – oczy. Po wyrzuceniu 3 oczek gracz dorysowuje trzy nogi. Teraz musi wyrzucić 6 oczek, aby móc narysować ogon. Grający kończy grę, gdy ponownie wyrzuci 3 oczka. Zwycięża gracz, który pierwszy narysuje swojego żuczka.



Poker – gra dwuetapowa

Jest to gra przeznaczona dla dowolnej liczby grających. Do gry potrzeba pięciu kostek. Kostki za każdym razem należy wyrzucać z kubeczka. Zwycięzcą gry zostaje gracz, który w całej grze zgromadzi największą liczbę punktów. W każdej serii rzutów gracz ma prawo (ale nie musi) rzucać trzy razy. W każdym z trzech rzutów gracz może korzystać z dowolnej liczby kostek.

W I etapie („dwójkowym”) jest sześć serii rzutów. Należy uzyskać wszystkie sześć par z jednakową liczbą oczek, od 1–1 do 6–6 (w dowolnej kolejności). Jeśli gracz w trzech rzutach uzyska parę np. 4–4, wtedy w karcie zapisów w odpowiednim miejscu wpisuje 0, np. układ oczek 4,4,2,1,6 – wpis 0 pkt. Gracz, który uzyska parę np. 3–3 i dodatkowo wyrzuci jedną, dwie lub trzy kostki z trzema oczkami, w karcie zapisów wpisuje sobie punkty dodatnie.

Np:	3,3,3,4,4	- premia	+	3 pkt
	2,2,2,2,5	- premia	+	4 pkt
	5,5,5,5,5	- premia	+	15 pkt

Gracz, który nie uzyska pary, albo uzyska parę, którą już wykorzystał, w karcie zapisów w dowolnie wybranym miejscu swojej tabelki wpisuje -10 pkt. Gracz, który uzyska dwie pary lub parę i trójkę, wybiera do zapisu tą parę, której jeszcze nie wykorzystał. Koniec etapu następuje, gdy zostaną zapełnione wszystkie miejsca w tabelce u wszystkich grających.

Wówczas sumuje się wyniki z poszczególnych dwójek, a suma przechodzi do II etapu, będącego grą właściwą (pokerem). Zwycięzca I etapu w nagrodę otrzymuje premię +10 pkt.

Przykładowe kombinacje oczek, jakie należy uzyskać i punktacja:

Para	np. 2,2,4,1,5	+ 4 pkt
Dwie pary	np. 3,3,6,6,1	+ 18 pkt
Mały street	np. 1,2,3,4,5	+ 15 pkt
Duży street	np. 2,3,4,5,6	+ 20 pkt
Trójka	np. 4,4,4,1,2	+ 12 pkt
Full	np. 6,6,6,2,2	+ 22 pkt
Kareta	np. 5,5,5,5,3	+ 20 pkt
Poker	np. 4,4,4,4,4	+ 20 pkt

Ratunek I	np. 2,5,1,4,6	+ 18 pkt
Ratunek II	np. 1,4,3,2,6	+ 16 pkt

Punkty wpisywane w odpowiednim miejscu w tabeli zależą od liczby oczek na kostkach.

Jeśli gracz uzyskał układ oczek, który już wykorzystał np. full (3,3,3,1,1), to wynik wpisuje w rubryce nie wykorzystanej np. dla trójki 9 (3+3+3) albo dwóch par 8 (3+3+1+1) lub pary 6 (3+3) albo 2 (1+1). Jeśli nie ma możliwości zamiany, wówczas wynik będący sumą oczek wszystkich kostek wpisuje do rubryki „Ratunek”, np. 1,1,2,2,6 + 12 pkt albo do jednej z wolnych rubryk wpisuje 0 pkt. Full, kareta i poker są dodatkowo nagradzane punktami:

Full	+ 10 pkt
Kareta	+ 15 pkt
Poker	+ 20 pkt

Po wypełnieniu tabeli punkty obu etapów sumuje się i wyłania zwycięzcę. Tabele wyników znajdują się na stronach 10–19.

IMIE PARY	1 - 1									
	2 - 2									
	3 - 3									
	4 - 4									
	5 - 5									
	6 - 6									
	I etap - dwójkowy									
	SUMA									
PREMIA										

II etap - poker									
Para									
Dwie pary									
Mały street									
Duży street									
Trójka									
Full									
Kareta									
Poker									
Ratunek I									
Ratunek II									
WYNIK									

IMIĘ PARY	1 - 1								
	2 - 2								
	3 - 3								
	4 - 4								
	5 - 5								
	6 - 6								
	I etap - dwójkowy								
SUMA									
PREMIA									

II etap - poker									
Para									
Dwie pary									
Mały street									
Duży street									
Trójka									
Full									
Kareta									
Poker									
Ratunek I									
Ratunek II									
WYNIK									

IMIE PARY	1 - 1									
	2 - 2									
	3 - 3									
	4 - 4									
	5 - 5									
	6 - 6									
	I etap - dwójkowy									
	SUMA									
PREMIA										

II etap - poker									
Para									
Dwie pary									
Mały street									
Duży street									
Trójka									
Full									
Kareta									
Poker									
Ratunek I									
Ratunek II									
WYNIK									

IMIE PARY	1 - 1									
	2 - 2									
	3 - 3									
	4 - 4									
	5 - 5									
	6 - 6									
	I etap - dwójkowy									
	SUMA									
PREMIA										

II etap - poker									
Para									
Dwie pary									
Mały street									
Duży street									
Trójka									
Full									
Kareta									
Poker									
Ratunek I									
Ratunek II									
WYNIK									

IMIE PARY	1 - 1									
	2 - 2									
	3 - 3									
	4 - 4									
	5 - 5									
	6 - 6									
	I etap - dwójkowy									
	SUMA									
PREMIA										

II etap - poker									
Para									
Dwie pary									
Mały street									
Duży street									
Trójka									
Full									
Kareta									
Poker									
Ratunek I									
Ratunek II									
WYNIK									

Pod poniższym linkiem
można pobrać tabele wyników
do gry POKER w formacie PDF
do samodzielnego wydruku.

www.adamigo.pl/kosci/tabele.pdf





Setka



10 000



Yota



Żuczek



Poker

adamigo[®]

COPYRIGHT © ADAMIGO[®] 2017