

KOŚCI

INSTRUKCJE



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. Wygrywa ten uczestnik gry, który pierwszy minie granicę 100 pkt.

10 000

W grze może wziąć udział dowolna liczba uczestników. Do gry wykorzystuje się pięć kostek. Każdy grający może korzystać (ale nie musi) z trzech rzutów w serii. Podczas rzutów korzysta się z dowolnej ilości kostek. Można je odkładać i ponownie włączać do gry. Punkty liczy się tylko z kostek

odłożonych. Punktowane są tylko te serie rzutów, w których uzyska się „trójki”, czyli trzy kostki o jednakowych ilościach oczek. Dodatkowe premie są za „czwórki” i „piątki”. Obecność kombinacji kostek z jednym lub pięcioma oczkami podnosi wartość rzutu. Punktacja:

„1” - 200 pkt.

„5” - 150 pkt.

układy „trójek”:

2,2,2,4,6 - 200 pkt

3,3,3,4,6 - 300 pkt

4,4,4,2,3 - 400 pkt

6,6,6,3,4 - 600 pkt

1,1,1,3,4 - 1000 pkt

5,5,5,2,6 - 500 pkt

układy „czwórek” i „piątek”
(przykładowe) - uzyskuje się tu wielokrotność premii za daną „trójkę”:

3,3,3,4,6 - 300 pkt

3,3,3,3,2 - 600 pkt

2,2,2,2,2 - 600 pkt

1,1,1,1,4 - 2000 pkt

układy „trójek” i „czwórek” z jedynkami i piątkami:

4,4,4,1,6 - $400 + 200 = 600$ pkt

2,2,2,5,5 - $200 + 150 + 150 = 500$ pkt

6,6,6,1,5 - $600 + 200 + 150 = 950$ pkt

6,6,6,6,1 - $1200 + 200 = 1400$ pkt

Najwyższą wartość, jaką może dopisać gracz do swoich wyników jest 3000 pkt (za kombinację: 1,1,1,1,1). Gracz nie dopisuje nic do swoich wyników, jeśli w serii uzyska mniej niż 400 pkt. Zwycięzcą zostaje ten uczestnik gry, który jako pierwszy przekroczy 10 000 pkt.

YOTA

Gra przeznaczona jest dla dowolnej liczby uczestników. W trakcie gry wykorzystuje się pięć kostek. Każdy z grających ma prawo do pięciu rzutów w jednej serii. Ilość serii ustalają uczestnicy gry przed jej rozpoczęciem. Po każdym rzucie grający odkłada na bok

jedną kostkę o dowolnej liczbie oczek, ale nie mniejszej niż największa ilość 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 ilości serii zbierze największą liczbę punktów.



PIĄTA KOŚĆ - Gra Marynarska

W grze może uczestniczyć dowolna liczba graczy. Do gry korzysta się z pięciu kostek. Każdy z uczestników ma do dyspozycji 1 rzut w serii i planszę punktową na całą grę.

Po wyrzuceniu kostek gracz wybiera dowolnie dwie pary. Suma oczek w każdej z par, jest wpisywana w odpowiednie

SUMA	PUNKTY	-					+					REZULTAT	„PIĄTAKOŚĆ”				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		?				
2	8																
3	5																
4	4																
5	3												?				
6	2																
7	1																
8	2																
9	3												?				
10	4																
11	5																
12	8																
													WYNIK:				

wiersze tabeli w postaci krzyżyków poczynając od lewej strony tabeli. Ilość oczek piątej kości wpisuje się w tabeli „piąta kość” w miejscu oznaczonym znakiem zapytania. Tabela „piąta kość” ma miejsce na trzy różne wartości piątej kości (ilości oczek). Po każdym rzucie sumy oczek z kości tworzących dwie pary są wpisywane w odpowiednie wiersze za pomocą krzyżyków, natomiast wartość piątej kości, jeśli jest zaznaczona znakiem „?”, zaznacza się krzyżykiem w jednym z ośmiu pól. Jeśli „piąta kość” ma wartość inną niż trzy wpisane w tabelę „piąta kość”, to wówczas do tabelki wpisuje się tylko wartość par. Gdy piąta kość ma wartość taką, że w tabeli „piąta kość” wpisze się osiem krzyżyków, wówczas gracz mający taką sytuację kończy grę i czeka na konkurentów. Gra toczy się tak długo, aż wszyscy gracze zakończą. Zwycięzcą zostaje ten, który uzbiera największą ilość punktów.

Tabelka podzielona jest na trzy części: ujemną, dodatnią i „piąta kość”. Wartości punktowe uzyskujemy z części ujemnej i dodatniej. Jeśli po zakończeniu gry w którymś z wierszy nie została zapisana żadna wartość, wówczas w rubryce „Rezultat” w tym wierszu wpisujemy 0. Jeśli wszystkie kratki (4) części ujemnej w danym wierszu są zakreślane, a żadna z kretek części dodatniej, wówczas jako rezultat także wpisujemy 0. Jeśli w części ujemnej w danym wierszu są wypełnione od 1 do 3 kretek, wówczas ilość niewypełnionych kretek części ujemnej mnoży się przez punkty przyznane tej sumie oczek i uzyskany wynik wpisuje się do rubryki.

„Rezultat” ze znakiem „-”. Zakreślane kratki części dodatniej mnoży się przez punkty przyznane odpowiedniej sumie oczek i wpisuje jako rezultat ze znakiem „+”. Bilans wszystkich rezultatów daje „Wynik” i wyłania zwycięzcę.



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 o liczbie trzech oczek, w karcie zapisów w swojej rubryce

w odpowiednim miejscu wpisuje sobie punkty dodatnie

np. układ oczek

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 ilości 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 w dowolnej wolnej rubryce wpisuje 10 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 (bilansuje się) i wyłania się zwycięzcę.

UDANEJ ZABAWY !

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:									

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:									

SUMA	PUNKTY	-					+					REZULTAT	„PIĄTA KOŚĆ”						
2	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5		?							
3	5																		
4	4																		
5	3																		
6	2											?							
7	1																		
8	2																		
9	3																		
10	4											?							
11	5																		
12	8																		
															WYNIK:				

SUMA	PUNKTY	-					+					REZULTAT	„PIĄTAKOŚĆ”				
2	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		?				
3	5																
4	4																
5	3																
6	2												?				
7	1																
8	2																
9	3																
10	4												?				
11	5																
12	8																
													WYNIK:				

SUMA	PUNKTY	-					+					REZULTAT	„PIĄTAKOŚĆ”				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		?				
2	8																
3	5																
4	4																
5	3												?				
6	2																
7	1																
8	2																
9	3												?				
10	4																
11	5																
12	8																
													WYNIK:				

✦ **SETKA**

✦ **10 000**

✦ **YOTA**

✦ **PIĄTA KOŚĆ**

Gra Marynarska

✦ **POKER**

Gra dwuetapowa

adamigo®

COPYRIGHT © ADAMIGO® 2010