

KOŚCI



2250

PIRACKIE



Zawartość pudełka: 1) Kostki do gry - 6 szt., 2) Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość pudełka z listą umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie opakowania. W razie niezgodności prosimy o kontakt:

e-mail: alexander@alexander.com.pl

10000

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 6

Celem gry jest jak najszybsze zdobycie 10000 punktów.

Gracz, który wyrzuci największą sumę oczek dwoma kostkami rozpoczyna grę. Następni rzucają kolejno zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli gracz w czasie gry wyrzuci jednorazowo elementy punktowane (jedną z poniższych kombinacji), zdobywają podaną liczbę punktów:

1 x „5” – 50 pkt.

1 x „1” – 100 pkt.

3 x „2” – 200 pkt.

3 x „3” – 300 pkt.

3 x „4” – 400 pkt.

- 3 x „5” – 500 pkt.
- 3 x „6” – 600 pkt.
- 3 x „1” – 1000 pkt.
- strit (od „1” do „6”) – 2000 pkt.

Gracze sami decydują o liczbie oddanych rzutów w swojej kolejce, ale każdy z rzutów powinien zawierać co najmniej jeden element punktowany. Pierwszy raz rzuca się wszystkimi kostkami. Następnie rzuca się tylko kostkami, które nie zostały wybrane jako elementy punktowane zaliczające wcześniejsze rzuty. Gracz, który uzyska elementy punktowane na wszystkich sześciu kościach ma bardzo dogodną sytuację strategiczną, gdyż może wówczas wykonać następny rzut wszystkimi kośćmi, zachowując zdobyte wcześniej punkty. Gracz może sam zdecydować kiedy przerwać swoją kolejkę rzutów.

Sumuje wówczas punkty za punktowane elementy zdobyte w tej kolejce, a kolejka rzutów przechodzi na następnego uczestnika gry. Jeśli gracz nie zdobędzie w ostatnim rzucie żadnego punktu, to traci wówczas wszystkie punkty zdobyte we wcześniejszych rzutach w tej kolejce, a kolejka rzutów przechodzi na następnego gracza.

Przykłady rzutów w jednej kolejce:

Przykład 1

- w pierwszym rzucie sześcioma kostkami zostały wyrzucone: 1-3-3-4-4-5. Gracz może zapisać sobie $100+50=150$ pkt.(za 1 i 5) i zrezygnować z dalszych rzutów w tej kolejce. Ponieważ jednak liczba zdobytych punktów jest mała, gracz może zostawić tylko kość z 1 (za 100 pkt.) i wykonać drugi rzut pozostałymi pięcioma kostkami.

- w drugim rzucie pięcioma kostkami zostały wyrzucone: 3-5-5-5-6. Gracz zdobywa razem 600 pkt. (100 pkt. za 1-szy rzut i 500 pkt. za drugi rzut). Może zapisać uzyskany wynik i przerwać kolejkę lub grać dalej, rzucając np. dwoma kostkami, które nie przyniosły mu punktów. W tym rzucie jednak ryzyko utraty zdobytych w tej kolejce punktów jest bardzo duże. Jeśli gracz zdecyduje się na rzut dwoma kostkami i nie uda mu się wyrzucić w tej konkretnej sytuacji 5 lub 1- to traci 600 pkt.

Przykład 2

- w pierwszym rzucie zostały wyrzucone: 1-2-3-4-5-6. Gracz miał wielkie szczęście - zdobył aż 2000 pkt. za strita. Może już zrezygnować z dalszych rzutów w tej kolejce lub rzucać ponownie wszystkimi kostkami.

Ryzyko utraty punktów jest nieduże.

- w drugim rzucie sześcioma kostkami zostały wyrzucone: 1-3-4-4-6-6. Gracz zdobył w tym rzucie 100 pkt. za 1, razem po dwóch rzutach 2100 pkt. Może zapisać uzyskany wynik i przerwać kolejkę lub grać dalej, rzucając pięcioma kostkami, które nie przyniosły mu punktów.

. Przykład 3

- w pierwszym rzucie zostały wyrzucone:

2-2-3-4-4-5. Gracz zdobył 50 pkt za 5.

- w drugim rzucie pięcioma kostkami zostały wyrzucone: 2-3-3-4-6. Gracz nie zdobył punktów. Traci zdobyte wcześniej 50 pkt. i prawo do rzutów w tej kolejce. Gracze, którzy „finiszują” i zdobyli już 9500 pkt. lub więcej,

muszą brakujące do 10000 punkty osiągnąć w jednym rzucie. Jeśli po ostatniej kolejce mają np. 9600 pkt., to muszą zdobyć minimum 400 pkt. Gdy liczba zdobytych punktów w jednym rzucie jest mniejsza, to nie są one liczone, a kolejka rzutów przechodzi na następnego uczestnika gry. Z drugiego lub trzeciego rzutu można zrezygnować.

STRITY

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 6

Gra składa się z dziesięciu kolejek rzutów. Celem gry jest zdobycie największej sumy punktów po zakończeniu wszystkich kolejek.

Każdy z graczy może rzucać kostkami w swojej kolejce 3 razy -pierwszy raz sześcioma, przy drugim i trzecim rzucie - sześcioma lub mniejszą liczbą kostek. Z drugiego i trzeciego rzutu gracz może zrezygnować.

Kombinacje oczek, jakie należy wyrzucić w czasie gry i ich punktacja:

Mały Strit 1-2-3-4-5 – 15 pkt.

Duży Strit 2-3-4-5-6 – 20 pkt.

Pełny Strit 1-2-3-4-5-6 – 40 pkt.

Układ trójka-para-singel – 30 pkt.

(np.2-2-2-5-5-1)

Jeżeli gracz zdobędzie jedną z powyższych kombinacji w pierwszym rzucie swojej kolejki, to liczba zdobytych w tym rzucie punktów ulega podwojeniu.

Gracz otrzymuje 0 pkt.za kolejkę w której nie ułożył żadnej

z punktowanych kombinacji.

Przykłady rzutów w jednej kolejce:

Pierwszy rzut: 1-2-3-5-5-6. Gracz odkłada 2-3-5-6 i rzuca drugi raz pozostałymi dwoma kostkami.

Drugi rzut: 3-6. Gracz nic nie odkłada, ponownie rzuca tymi samymi kostkami.

Trzeci rzut: 4-5. Gracz uzyskał Dużego Strita i zdobył 20 pkt. w tej kolejce.

GENERAL

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 5

Celem gry jest jak najkorzystniejsze wypełnienie tabeli kombinacji oczek, a w końcowym podsumowaniu zdobycie

największej liczby punktów. Każdy z graczy ma w swojej kolejce prawo do trzech rzutów. W pierwszym rzucie korzysta z wszystkich kości. W drugim i trzecim rzucie korzysta z dowolnej liczby kości, odstawiając te, które uzna za potrzebne. Gracz może zrezygnować z drugiego lub trzeciego rzutu. Po zakończeniu każdej kolejki gracz musi wpisać wynik do tabeli. Koniec gry następuje gdy zostaną zapełnione wszystkie miejsca w tabelce u wszystkich grających. Wówczas sumuje się wyniki z poszczególnych pozycji, dla każdego gracza oddzielnie. Wzór tabelki przedstawiony jest na str.10, a na stronach 29 - 32 umieszczone są tabelki, które gracze mogą wykorzystać w czasie gry.

<i>parę</i>	<i>imie</i>	<i>Ania</i>	<i>Jerzy</i>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
<i>Para</i>			
<i>Dwie parę</i>			
<i>Trójka</i>			
<i>Maty strit</i>			
<i>Duzy strit</i>			
<i>Full</i>			
<i>Kareta</i>			
<i>Generat</i>			
<i>Ratunek</i>			

I

II

III

IV

Opis tabeli:

Górną część tabeli (oznaczonej przez I) wypełniamy gdy wyrzucimy kostki o takiej samej liczbie oczek. Im będzie ich więcej, tym lepiej. Aby uzyskać wartość = 0, trzeba wyrzucić trzy kości o takiej samej liczbie oczek. Gdy gracz np. wyrzuci 3 x „2” , to zapisuje w wierszu 2 w swojej kolumnie 0 pkt.. Jeśli wyrzuconych z taką samą liczbą oczek kostek będzie więcej lub mniej, to gracz zdobywa odpowiednio więcej lub mniej punktów. Kiedy gracz wyrzuci 2 x „2” , zapisuje -2 pkt., gdy wyrzuci 4 x „2”, zapisuje +2 pkt., a jeśli wyrzuci 5 x „2” to zapisuje aż 4 pkt. (najwyższy wynik w wierszu 2). Gracz, który zebrał np. 5 x „6” może wpisać w wierszu 6 aż 12 pkt.

W części II i III należy uzyskać opisane niżej kombinacje oczek. Sumę oczek na kostkach uzyskanej kombinacji gracz zapisuje w swojej kolumnie. Wyrzucając np. 1-3-6-6-6 gracz zapisuje w wierszu Trójka w swojej kolumnie 18 pkt. (3 x „6”). Gdy gracz zebrał kombinację oczek, którą już wcześniej wykorzystał, np. Full (2,2,2,6,6), to stara się zamienić na inną, nie wykorzystaną jeszcze kombinację. W tej sytuacji może to być Trójka (z 6 pkt.), Dwie Pary (z 16 pkt.) lub Para (z 12 pkt.). Jeśli nie ma możliwości zamiany (gdy inne kombinacje są już także wykorzystane) korzystamy z Ratunku, umieszczonego na dole, w IV części tabelki. Wówczas zapisujemy sumę wszystkich wyrzuconych oczek (2+2+2+6+6), czyli 18 pkt. w wierszu Ratunek.

Jeśli wykorzystamy Ratunek i nie mamy innej możliwości zapisu, to wpisujemy w dowolnie wybranym miejscu tabeli „0”. Generał, Karetą i Full są dodatkowo premiowane punktami:

Generał +50 pkt.

Karetą +20 pkt.

Full +10 pkt.

Elementy tabelki

Para: jednakowa liczba oczek na dwóch kościach

Dwie Pary: podwójnie j.w., np.3-3-5-5-1, także 4-4-4-4-5

Trójka: jednakowa liczba oczek na trzech kościach

Mały Strit: 1-2-3-4-5

Duży Strit: 2-3-4-5-6

Full: Trójka i Para, np. 1-1-1-5-5, także 4-4-4-4-4

Kareta: jednakowa liczba oczek na czterech kościach

General: jednakowa liczba oczek na pięciu kościach

Ratunek: dowolna liczba oczek na kościach

Przykład rzutów w jednej kolejce:

- pierwszy rzut pięcioma kostkami:

2-3-4-4-6. Gracz decyduje się rzucać do trzech czwórek. Zostawia dwie kości z „4” i rzuca drugi raz trzema kostkami.

- drugi rzut trzema kostkami :

3-5-5. Nie ma dalszych „4”. Gracz decyduje teraz rzucać do trzech piątek. Odkłada dwie kości z „5” i rzuca trzema kostkami.

- trzeci rzut trzema kostkami: 2-6-6.

- Zapis końcowy:

Gracz nie zebrał Trójki, ale może zapisać Parę ($6+6=12$) lub Dwie Pary ($6+6+5+5=22$), lub Ratunek ($6+6+5+5+2=24$), lub 0 pkt. w innym wierszu tabelki, lub (najbardziej niekorzystne) w Trójce „6” (-6) czy Trójce „5” (-5).

Dodatkowe premie i kary:

Gracz, który w I części tabelki uzyska w sumie +10 lub więcej punktów, otrzymuje premię +30 pkt.

Gracz, który w I części tabelki uzyska w sumie 0 lub poniżej 0, otrzymuje za karę -30 pkt.

Gracz, który wypełni III część tabelki bez „0” otrzymuje premię +30 pkt.

DO BAZY

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 6

Gracz, który wyrzuci większą sumę oczek dwoma kostkami rozpoczyna grę. Każdy gracz wykonuje w swojej kolejce jeden rzut sześcioma kostkami i wybiera jedną z cyfr z wyrzuconych kości jako bazę. Różnice między cyframi z pozostałych pięciu kości a cyfrą bazową należy do siebie dodać i zapisać jako wynik końcowy kolejki gracza. Wyniki z następnych kolejek należy dodawać do siebie. Przy wyborze cyfry bazowej należy starać się, by różnica między tą cyfrą a cyframi z pozostałych kości była jak najmniejsza.

Gracz, który jako pierwszy przekroczy 100 pkt. przegrywa grę. Pozostali gracze walczą dalej do momentu, kiedy ostatniemu z nich uda się nie przekroczyć 100 pkt. Ten gracz zostaje zwycięzcą gry.

1. Przykładowy rzut: 1-1-3-4-4-6

Należy wybrać cyfrę 3 lub 4 jako cyfrę bazową.

Jeśli wybieramy cyfrę 3, to obliczamy kolejno: $(3-1)+(3-1)+(4-3)+(4-3)+(6-3)=9$ pkt.

Jeśli wybieramy cyfrę 4, to sumujemy: $(4-1)+(4-1)+(4-3)+(6-4)=9$ pkt.

STO DWADZIEŚCIA

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 2

Gracz, który wyrzuci większą sumę oczek dwoma kostkami rozpoczyna grę. Każdy gracz wykonuje w swojej kolejce jeden rzut dwoma kostkami. Suma wyrzuczonych przez gracza oczek stanowi liczbę zdobytych punktów w tej kolejce. Jeśli gracz wyrzuci dwie kostki z taką samą liczbą oczek, to do sumy tych oczek dodaje jeszcze premię +20 pkt. Zwycięża gracz, który pierwszy osiągnie 120 punktów.

PIĄTKA

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 5

Każdy z graczy ma pięć rzutów w swojej kolejce. Liczba kolejek jest dowolna, uczestnicy ustalają ją przed

rozpoczęciem gry. Gracz w swojej kolejce pierwszy raz rzuca wszystkimi kostkami. Następnie odkłada jedną kostkę i rzuca czterema kostkami. Po każdym rzucie gracz odkłada jedną z kostek. Liczba oczek na odkładanej aktualnie kostce jest dowolna, ale nie może być mniejsza od największej liczby oczek jednej z wcześniej odłożonych kości. Jeśli gracz np. ma odłożone po trzech rzutach kolejno kości z oczkami 2-3-5, to w następnym rzucie na jednej z dwóch kości, którymi rzuca musi mieć 5 lub 6. Jeśli na obu wyrzuconych kościach będzie mniejsza liczba oczek, to gracz traci zdobyte już 10 pkt. (czyli sumę oczek z odłożonych kości) i otrzymuje w tej kolejce 0 pkt. Gracz nie musi wykorzystać wszystkich rzutów w swojej kolejce.

Jeśli boi się straty zdobytych punktów może zrezygnować z jednego lub kilku rzutów, ale musi to zgłosić przed jego (lub ich) wykonaniem. Suma oczek na odłożonych kostkach - to liczba zdobytych punktów przez gracza w danej kolejce. Wygrywa gracz, który zbiera najwięcej punktów w uzgodnionej wcześniej liczbie kolejek.

SIEDEMSETKA

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 6

Celem gry jest jak najszybsze zdobycie 300 punktów. Gracz, który wyrzuci największą sumę oczek dwoma kostkami rozpoczyna grę. Następni rzucają kolejno zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Gracz w swojej kolejce może rzucać kostkami dowolną ilość razy, ale każdy rzut musi być „zaliczony”. W pierwszym rzucie korzysta z wszystkich kości. Rzut zostaje zaliczony jeśli na co najmniej trzech kościach jest taka sama liczba oczek lub strit (czyli minimum trzy kolejne oczka, np. 2-3-4, 4-5-5). Wówczas należy zsumować oczka, dzięki którym rzut został zaliczony. W następnych rzutach gracz rzuca tylko tymi kostkami, dzięki którym zaliczono wcześniejszy rzut. Kości „zaliczające” te rzuty gracz wyszukuje spośród wszystkich kości - tych które zostały na stole i tych, którymi ostatnio rzucał. Sumy oczek z kolejnych rzutów należy do siebie stale dodawać.

Gracz może w dowolnej chwili przerwać rzuty i zapisać sumę zdobytych punktów (oczek) w całej kolejce. Do gry przystępuje wówczas następny uczestnik gry. Jeśli jednak gracz nie zaliczy któregoś rzutu, to traci wszystkie zdobyte wcześniej w tej kolejce punkty. Kolejka rzutów przechodzi na następnego gracza.

Przykład rzutów w jednej kolejce:

- pierwszy rzut sześcioma kostkami: 2-3-4-4-5-5.

Gracz „zalicza” rzut stritem:2-3-4-5 (razem 14 pkt.). Zostawia dwie kości 4-5 i rzuca drugi raz kostkami 2-3-4-5

- drugi rzut : 1-2-4-6.

Po dodaniu odłożonych kości 4-5 gracz układa strita: 4-5-6 (razem 15 pkt.). Odkłada kości 1-2-4 i rzuca trzema kostkami 4-5-6: - trzeci rzut : 3-4-4.

Po dodaniu odłożonych kości 1-2-4 gracz może zaliczyć rzut stritem: 1-2-3-4 (razem 10 pkt.) lub trójką 4-4-4 (razem 12 pkt.). Gracz wybiera korzystniejszy drugi zapis.

SKREŚLANKA 1

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 2

Celem gry jest jak najszybsze skreślenie numerów ze swojej kartki.

Wszyscy gracze piszą na kartce numery od 1 do 12.

Następnie pierwszy gracz wykonuje jeden rzut dwoma kostkami.

Po rzucie wykreśla ze swojej kartki cyfry równe cyfrom wyrzuconym na kostkach lub cyfrę (liczbę) równą sumie wyrzuconych cyfr. Teraz rzuca kostkami kolejny gracz. Gracz, który wyrzuci powtórnie wykreślone cyfry, których suma także była już wykreślona, oddaje kości następnemu graczowi bez skreślenia w tym rzucie. Zwycięża gracz, który jako pierwszy wykreśli wszystkie numery ze swojej kartki.

Przykłady trzech rzutów (w trzech kolejkach) jednego gracza:

- pierwszy rzut :

3-5. Gracz skreśla wylosowane numery. Na liście zostaje mu jeszcze: 1-2-4-6-7-8-9-10-11-12.

- drugi rzut, w następnej kolejce: 6-6.

Ponieważ wyższe numery jest trudniej wyrzucić, gracz decyduje się na skreślenie sumy wyrzuconych numerów -12. Na liście zostaje mu jeszcze: 1-2-4-6-7-8-9-10-11.

- trzeci rzut :

4-5. Ponieważ 5 została już wykreślona, gracz może w tej kolejce wykreślić tylko 4 lub sumę wyrzuconych numerów-9. Gracz skreśla 9, ponieważ trudniej będzie ją powtórnie wyrzucić. Na liście zostaje mu jeszcze: 1-2-4-6-7-8-10-11.

SKREŚLANKA 2

Liczba graczy: dowolna

Liczba kości: 3

Celem gry jest wykreślenie jak największej liczby numerów ze swojej kartki.

Wszyscy gracze piszą na kartce swoje numery od 3 do 18. Następnie pierwszy gracz wykonuje w swojej kolejce dwa rzuty : pierwszy dwoma kostkami, a drugi dwoma lub jedną kością. Gracz może też z drugiego rzutu zrezygnować (ale przed jego wykonaniem). Suma oczek wyrzuczonych w pierwszym i drugim rzucie daje cyfrę (lub liczbę), którą gracz wykreśla ze swojej listy numerów. Teraz rzuca kostkami kolejny gracz.

Gracz, który w kolejnej kolejce otrzyma liczbę (sumę wyrzucanych oczek), która była już wykreślona lub jest większa od 18, oddaje kości następnemu graczowi bez skreślenia w tej serii rzutów. Zawodnicy mają dwadzieścia kolejek rzutów. Zwycięża gracz, który wykreśli najwięcej numerów ze swojej kartki. Liczbę kolejek gracze mogą skrócić lub wydłużyć, ale muszą to uzgodnić wspólnie przed rozpoczęciem gry. Gracze mogą także założyć, że grają nie licząc kolejek do chwili, kiedy jednemu z nich uda się skreślić wszystkie swoje numery. Ten zostaje zwycięzcą gry.

Przykłady rzutów w trzech kolejkach jednego gracza:

- I kolejka, pierwszy rzut :
3-5-6.

Po pierwszym rzucie gracz ma w sumie 14 oczek. Rezygnuje z drugiego rzutu i skreśla ze swojej listy 14. Na liście zostaje mu jeszcze: 3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-15-16-17-18.

- II kolejka, pierwszy rzut :

1-3-5, razem 9 oczek.

- II kolejka, drugi rzut dwoma kostkami :

4-5, razem 9 oczek. Suma oczek z obu rzutów wynosi 18 i tą liczbę gracz skreśla w tej kolejce. Na liście zostaje mu jeszcze: 3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-15-16-17

- III kolejka, pierwszy rzut :

2-3-6, razem 11 oczek.

- II kolejka, drugi rzut jedną kostką:

3 oczka. Suma oczek z obu rzutów wynosi 14. Ponieważ ta liczba już została skreślona, gracz nie wykreśla w tej kolejce numerów.

I część

imię						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
suma						
premia						

II część

III część

IV

Para						
Dwie pary						
Trójka						
Mały strit						
Duży strit						
Full						
Kareta						
Generał						
Ratunek						
Razem						

I część	imię						
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	suma						
	premia						

II część	Para					
	Dwie pary					
	Trójka					
III część	Mały strit					
	Duży strit					
	Full					
	Kareta					
	Generał					
IV	Ratunek					
	Razem					

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.



