



Rzut kośćmi. Drewniana gra towarzyska LE 2364



Wiek

- 6+

Gra w kości polegająca na odwróceniu jak największej ilości liczb na planszy za pomocą przeliczania punktów wyrzuconych oczek na kostkach do gry.

Informacje ogólne

- materiał: drewno
- ilość graczy: 1-4

Zawartość opakowania

- drewniana plansza 1 szt.
- kostki do gry 2 szt.

Cel gry

Celem gry jest przewrócenie jak największej ilości płytek z numerami lub najlepiej wszystkich nich z, tak żeby na koniec każdej rundy gry kiedy pozostałe numery zostają dodane zdobyć jak najmniej punktów.

SI IN LE 2364 4/23



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Instrukcja grania

Przygotowanie do gry: Wszystkie płytki z numerami powinny być podniesione. Zanim gra się zacznie gracze decydują o ilości rozgrywanych rund. Dla czterech graczy polecana jest jedna runda, dla dwóch – pięć. Należy przygotować kartę papieru lub zeszyt oraz długopis do notowania punktów ujemnych. Kolejność graczy może iść zgodnie ze wskazówkami zegara lub według własnych ustaleń.

Zasady gry

Gracz rzuca obiema kostkami i dodaje do siebie wyrzucone cyfry, następnie przewraca cyfry po swojej stronie planszy, których suma lub pojedyncza cyfra odpowiada sumie wcześniej wyrzuconych.

Tylko jedna lub dwie płytki mogą zostać przewrócone w czasie jednej tury rzutu kośćmi i zawsze przynajmniej jedną płytkę trzeba złożyć.

Jeśli przynajmniej jedna tabliczka z numerem mogła zostać złożona, gracz rzuca kostką i składa pasującą płytkę zgodnie z liczbą punktów swojego drugiego rzutu.

Powtarza rzuty i składania płytek do czasu, aż nie pozostaną żadne płytki, które mogą być przewrócone zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek na kostce. W tym momencie runda się kończy i następuje kolej następnego gracza. Cyfry z pozostałych płytek należy dodać i zanotować jako punkty ujemne. W ten sam sposób swoją rundę prowadzi każdy z graczy.



Przykładowe wyliczenia

Jeśli gracz wyrzuci na kostkach cyfry dające sumę dziewięć, przykładowo mogą zostać przewrócone następujące płytki:

- a. 9 może zostać przewrócona
- b. 8 i 1 mogą zostać przewrócone
- c. 7 i 2 mogą zostać przewrócone
- d. 6 i 3 mogą zostać przewrócone
- e. 5 i 4 mogą zostać przewrócone

Wszystkie podane kombinacje po dodaniu równać się będą sumie oczek na kostkach.

Wygrana i rozstrzygnięcie rozgrywki

Gra kończy się każdy z graczy rozegra swoją rundę. Wygrywa osoba, która zbierze najmniej ujemnych punktów.

