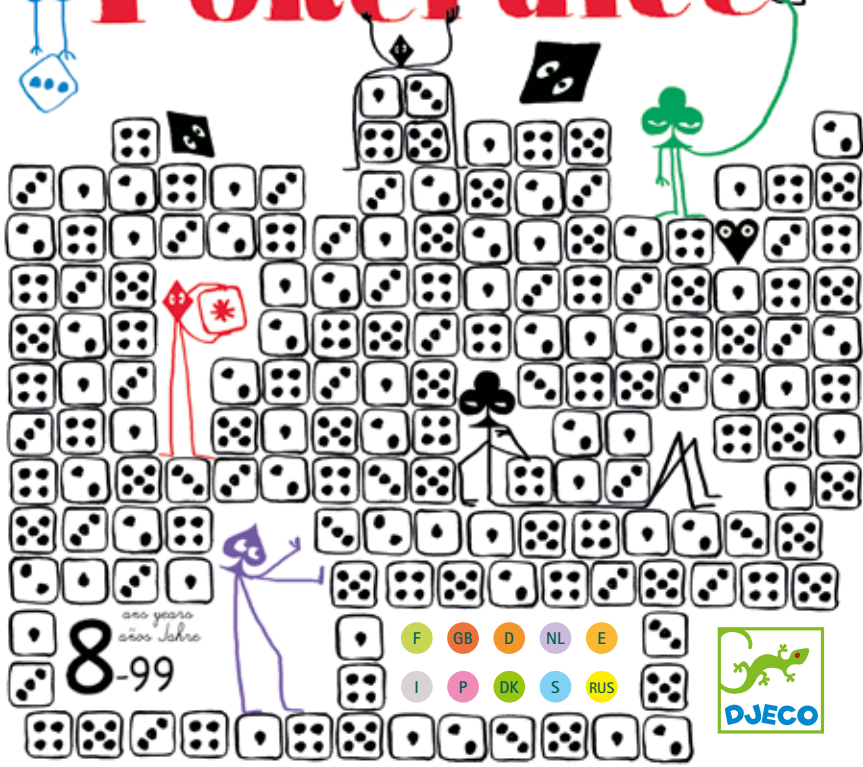




Pokerdice



800 years
800 Jahre

8-99





Pokerdice

DJ08480



x 50



x 5



8-99 lat



2 do 5 graczy



10 min

Zawartość:

5 kostek, 50 kart: 5 serii po 10 kart „zadanie”.

Cel gry:

Zdobyc jak najwięcej punktów, realizując określone kombinacje kostką.

Przygotowanie gry:

Każdy z graczy bierze serię 10 kart wybranego przez siebie koloru. Najmłodszy gracz jest wyznaczony, jako „gracz aktywny” w trakcie pierwszej kolejki. Następnie kolejka w drugiej rundzie przechodzi na gracza po jego lewej stronie i tak dalej.

Przebieg gry:

Aktywny gracz rzuca 5 kostek.

W stosunku do wyniku na kostkach, każdy gracz w ukryciu wybiera jedną ze swoich kart „zadanie”, która jeszcze nie była grana, którą kładzie odwróconą do dołu, przed sobą.

Gdy wszyscy gracze wybrali swoje karty z zadaniem, gracz aktywny i tylko on, odwraca swoją kartę z zadaniem, stroną widoczną do góry.

Aktywny gracz może, jeśli tego chce, rzucić wszystkie lub część ze swoich kostek

i to 2 razy z rzędu, (nie musi tego robić: może nie rzucać kostek wcale, rzucić jeden raz lub dwa razy i nie ma żadnej obligacji, co do ilości rzucanych kostek i które to mają być kostki).

Gdy aktywny gracz zdecyduje nie rzucać już kostek, losowanie jest już definitywnie zakończone.

Pozostali gracze odkrywają po kolei swoje karty „zadanie”, następnie wszyscy gracze sprawdzają czy ich zadanie zostało zrealizowane.

- Jeśli jeden gracz (czy jest graczem aktywnym, czy nie) widzi, że jego zadanie zostało zrealizowane, wygrywa swoją kartę i kładzie ją widoczną stroną, przed sobą. Wygrywa ilość punktów, jaka jest zaznaczona na karcie.
- Jeśli gracz aktywny nie mógł zrealizować swojego zadania, traci swoją kartę i karta jest definitywnie usunięta z gry.
- Jeśli zadanie innego gracza nie jest przez niego wykonane, to aktywny gracz wygrywa kartę tego gracza i kładzie ją przed sobą widoczną stroną, obok kart już wygranych prze siebie. Ta karta dodaje mu 1 punkt, tak jak jest to pokazane na odwrocie karty.



Zadania



Joker



Wygrana: 1pkt

Para

2 strony kostek identyczne



Wygrana: 1pkt

Trójka

3 strony kostek identyczne



Wygrana: 2 pkt

Dwie pary

strony 2 par kostek powinny być różne



Wygrana: 3pkt

Strit

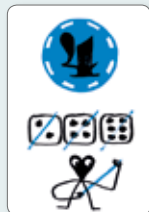
4 strony kostki, następujące po sobie



Wygrana: 3pkt

Bez parzystej

Na żadnej ze stron kostki nie może być liczby parzystej



Wygrana: 4 pkt

Bez nieparzystej

Na żadnej ze stron kostki nie może być liczby nieparzystej



Wygrana: 4 pkt

Full

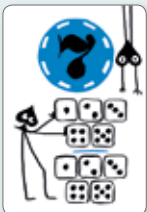
1 trójka+ 1 para strony trójki i pary muszą być różne



Wygrana: 5 pkt

Poker

5 stron kostek, które są jedna po drugiej



Wygrana: 7 pkt

Kareta

4 strony kostek identyczne



Wygrana: 7 pkt

NB1: cel „Joker” jest automatycznie wygrany przez gracza, niezależnie od wyrzuconych kostek.

NB2: „kto może zrobić więcej może zrobić mniej” tzn. np. jeden gracz może osiągnąć cel „para” nawet jeśli przy losowaniu są 3 kostki identyczne. Tak samo przy niektórych innych zadaniach.

Koniec gry:

Gdy już wszystkie kolejki zostały zagrane, każdy z graczy liczy swoje punkty: dodaje punkty naznaczone na swoich wygranych kartach „zadanie” i po 1 punkcie za wygrane karty od przeciwnika. Wygrywa gracz z największą ilością punktów.

NB3: w przypadku gry z mniejszą ilością graczy niż 5, karty „zadanie”, których nie grali zawodnicy są odłożone na bok.

Strategia gry dla 2 graczy: każdy gracz bierze 2 paczki kart i gra za każdym razem 2 karty.