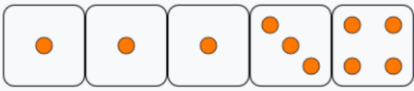
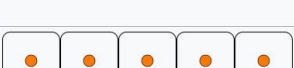


KOŚCI - ZASADY

W każdej kolejce gracz ma do dyspozycji 3 rzuty kostkami. Pierwszy rzut odbywa się zawsze wszystkimi 5 kostkami. Przy następnych dwóch nieobowiązkowych rzutach gracz może wybrać ze wszystkich kostki zatrzymane, a pozostałymi wykonuje rzut. Celem rzutów w kolejce jest uzyskanie odpowiedniej kombinacji. Po wykonaniu rzutów układ oczek uzyskany na kostkach **musi** zostać zapisany przez gracza w tabeli punktacji do jednej z kategorii. Za wybraną kategorię otrzymuje się odpowiednią liczbę punktów. Raz wybrana kategoria nie może zostać użyta ponownie.

Wyboru każdej z wolnych kategorii można dokonać niezależnie od posiadanego układu, przy czym jeśli nie spełnia on określonych wymagań, to otrzymuje się 0 pkt. (taki wybór za 0 pkt. jest czasami konieczny, kiedy układ nie pasuje do żadnej z wolnych kategorii).

Kategoria	Wynik	Przykład
Jedynki	Suma wyrzuconych jedynek	 Wynik: 3 punkty
Dwójki	Suma wyrzuconych dwójek	 Wynik: 6 punktów
Trójki	Suma wyrzuconych trójek	 Wynik: 12 punktów
Czwórki	Suma wyrzuconych czwórek	 Wynik: 8 punktów
Piątki	Suma wyrzuconych piątek	 Wynik: 5 punktów
Szóstki	Suma wyrzuconych szóstek	 Wynik: 18 punktów

Kategoria	Warunek do zdobycia punktów	Wynik	Przykład
3 jednakowe	Trzy jednakowe kości	Suma wszystkich kości	 Wynik: 17 punktów
4 jednakowe	Cztery jednakowe kości	Suma wszystkich kości	 Wynik: 24 punktów
Full	Trójka i para	25	 Wynik: 25 punktów
Mały strit	Cztery kości z oczkami po kolei (1-2-3-4, 2-3-4-5 lub 3-4-5-6)	30	 Wynik: 30 punktów
Duży strit	Pięć kości z oczkami po kolei (1-2-3-4-5 lub 2-3-4-5-6)	40	 Wynik: 40 punktów
Generał (Yahtzee)	Pięć jednakowych kości	50	 Wynik: 50 punktów
Szansa	–	Suma wszystkich kości	 Wynik: 13 punktów

Generał

Drugi, trzeci i każdy kolejny wyrzucony generał może zostać użyty jako joker, jeśli kategoria „generał” i kategoria z górnej części tabeli odpowiadająca danemu generałowi są już wykorzystane.

Poza możliwością użycia jako dzokerów za kolejnych wyrzuconych generałów otrzymuje się 100 pkt. premii, ale pod warunkiem że pierwszy został zapisany do kategorii „generał”.

Koniec gry następuje z chwilą użycia ostatniej kategorii w tabelce. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

SKRÓT Z ZASAD:

W każdej kolejce gracz ma do dyspozycji 3 rzuty kostkami. Pierwszy rzut odbywa się zawsze wszystkimi 5 kostkami. Przy następnych dwóch nieobowiązkowych rzutach gracz może wybrać ze wszystkich kostki zatrzymane, a pozostałymi wykonuje rzut. Celem rzutów w kolejce jest uzyskanie odpowiedniej kombinacji.

Po wykonaniu rzutów układ oczek uzyskany na kostkach **musi** zostać zapisany przez gracza w tabeli punktacji do jednej z kategorii. Wyboru każdej z wolnych kategorii można dokonać niezależnie od posiadanego układu, przy czym jeśli nie spełnia on określonych wymagań, to otrzymuje się 0 pkt.

ROZGRYWKA – KARTA

Kategoria	Wynik	Zaznacz, ile było kostek w wybranej kategorii
Jedynki	Suma wyrzuconych jedynek	Wynik:
Dwójki	Suma wyrzuconych dwójek	Wynik:
Trójki	Suma wyrzuconych trójek	Wynik:
Czwórki	Suma wyrzuconych czwórek	Wynik:
Piątki	Suma wyrzuconych piątek	Wynik:
Szóstki	Suma wyrzuconych szóstek	Wynik:

Kategoria	Warunek do zdobycia punktów	Wynik	Zaznacz, ile było kostek w danej kategorii
3 jednakowe	Trzy jednakowe kości	Suma wszystkich kości	Wynik:
4 jednakowe	Cztery jednakowe kości	Suma wszystkich kości	Wynik:
Full	Trójka i para	25	Wynik:
Mały strit	Cztery kości z oczkami po kolei (1-2-3-4, 2-3-4-5 lub 3-4-5-6)	30	Wynik:
Duży strit	Pięć kości z oczkami po kolei (1-2-3-4-5 lub 2-3-4-5-6)	40	Wynik:
Generał (Yahtzee)	Pięć jednakowych kości	50	Wynik:
Szansa	–	Suma wszystkich kości	Wynik:

Wynik końcowy (suma):