

Der Grosse Wurf

Mistrzowski rzut

Rekwizyty:

31 kostek
Arena do rzucania
Mata z pianki

Idea gry

Każdy gracz stara się tak rzucać kostki na arenę, aby pokazywały taką samą liczbę oczek, bo tylko takie kostki może z areny zabrać. Wszystkie inne kostki pozostają na arenie dla następnego gracza. **Wygrywa gracz, który jako ostatni zostanie z kostkami.**

Przygotowanie gry

Pudełko z areną należy postawić na środku stołu i włożyć do środka matę (można ją nawet przykleić do dna areny).

Każdy z graczy otrzymuje:

- przy 2 graczach – po 9 kostek
- przy 3 graczach – po 8 kostek
- przy 4 graczach – po 7 kostek
- przy 5 graczach – po 6 kostek

Niezależnie od liczby graczy, **jedną kostkę** umieszcza się na arenie, **dowolną ścianką do góry** (ale nie ścianką oznaczoną X).

Jeżeli w grze bierze udział mniej niż 5 osób, niewykorzystane kostki odkłada się na bok.

Przebieg gry

Najstarszy gracz zaczyna. Następnie gracze wykonują ruchy w kolejności zegarowej, aż do momentu wyłonienia zwycięzcy.

Gracz, na którego przypada kolejka, **musi** wrzucić **jedną** kostkę na arenę.

• Równa liczba oczek

Jeżeli po rzuceniu kostką na arenie są kostki o takiej samej liczbie oczek, gracz zabiera **wszystkie** takie kostki i na tym **kończy się** jego ruch (patrz przykład na drugiej stronie).

• Różne liczby oczek

Jeżeli po rzuceniu **na każdej kostce** jest inna liczba oczek, gracz może rzucać jeszcze raz albo zakończyć swoją kolejkę.

Jeżeli gracz rzuci jeszcze raz, to znowu jest tak samo – albo są równe liczby oczek i wtedy gracz zabiera te kostki i kończy ruch, albo są różne liczby i wtedy gracz może albo zakończyć ruch albo rzucać dalej itd.

Uwaga: Gracz powinien starać się tak rzucać, aby leżące na arenie kostki przekręciły się na inny bok. Żeby to sobie ułatwić, gracz może przed każdym rzutem poustawiać kostki na arenie tak, by miały szansę się przekręcić. Oczywiście nie można podczas ustawiania kostek przekręcać ich tak, by wskazywały inną liczbę oczek, ustawiać kostek jedną na drugiej ani pod kątem.

Ścianka oznaczona X

Jeżeli po rzucie jedna lub więcej kostek przekręci się **ścianką X** do góry, należy wszystkie takie kostki zabrać z areny i położyć obok pudełka. Kostki te wypadają z gry. Wypadnięcie na jednej lub kilku kostkach X nie kończy automatycznie ruchu gracza. Jego kolejka kończy się tylko wtedy, gdy na co najmniej dwóch kostkach wypadła taka sama liczba oczek.

Przykładowy ruch

Na arenie leżą trzy kostki, wskazujące 2, 3 i 5 oczek. Gracz wykonuje obowiązkowy rzut, po którym na kostkach widać 2, 3, 4 i 6 oczek. Gracz postanawia rzucić jeszcze raz. Tym razem ma więcej szczęścia: na dwóch kostkach są widoczne 3 oczka, na dwóch kolejnych 5, a na ostatniej 6. Gracz zabiera cztery kostki (te, na których jest 3 albo 5 oczek) i na tym kończy się jego ruch. Przed rzutem następnego gracza na arenie jest tylko jedna kostka

Kostka poza areną

Jeżeli podczas rzutu kostka wypadnie z pudełka albo wyląduje na brzegu, powyżej areny, kładzie się ją obok pudełka. Wypadnięcie kostki z pudełka nie kończy automatycznie ruchu gracza.

Mistrzowski rzut

Jeżeli w wyniku rzutu wszystkie kostki zostają zabrane z areny – czy to dlatego, że były równe liczby oczek, czy dlatego, że wypadła ścianka X, następny gracz **musi** wrzucić na arenę **jednocześnie wszystkie** swoje kostki. Może będzie miał przy tym szczęście i kilka z nich odzyska, gdy wypadnie na nich taka sama liczba oczek ...

Uwaga: Jeżeli kostka po rzucie będzie leżała pod kątem tak, że nie da się jednoznacznie określić, ile oczek wypadło, gracz rzuca nią jeszcze raz, ale poza pudełkiem. Następnie wkłada ją na arenę, wyrzuconą liczbą oczek do góry albo kładzie obok pudełka, gdy na kostce wypadła ścianka X.

Zakończenie gry

Jeżeli graczowi po rzucie nie została żadna kostka, to odpada z gry. Gdy odpadnie z gry przedostatni gracz, zwycięzcą zostaje ten, który został do końca.

Można uzgodnić, że rozegrane zostanie tyle partii, ilu jest graczy, by każdy był graczem rozpoczynającym. Graczowi, który odpada z gry, zapisuje się tyle punktów, ilu graczy pozostało w rozgrywce. Zwycięzca partii otrzymuje zero punktów. Po zakończeniu sumuje się punkty. Końcowym zwycięzcą zostaje ten, kto ma ich w sumie najmniej.