

twenty one

Steffen Benndorf
i
Reinhard Staupe

Czysta zabawa!



Gracze: 2-6 osób

Wiek: od 8 lat

Czas trwania: ok. 15 minut

Zasady gry i przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje inną kartkę (jest 6 różnych) i pisak. **Wskazówka:** Należy w miarę możliwości używać flamastra lub długopisu, aby wpisywane liczby były wyraźne i czytelne.

Na każdej kartce znajduje się 5 rzędów. Liczby na każdej kartce są identyczne, ale inaczej rozmieszczone są kolory. Rzędy należy wypełniać pojedynczo od góry do dołu. Każdy gracz musi więc najpierw całkowicie wypełnić swój najwyższy rząd i odczytać w nim wynik, a następnie wypełnić drugi rząd od góry i odczytać w nim wynik itd. Możliwe jest więc, że gracze będą grali z różną szybkością, w związku z czym będą przy innych rzędach. Jeśli gracz wypełni wszystkie 5 rzędów i odczyta z nich wynik (na końcu w najniższym), gra dobiega końca.

Wskazówka: Każdy gracz może w każdej chwili zobaczyć kartki innych graczy.



← **Rząd początkowy (rząd 1)**

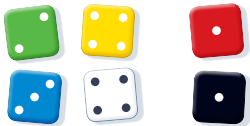
← *Na podstawie małych liter (A-F) można łatwo rozpoznać różne kartki.*

Przebieg gry

W losowaniu ustala się, kto jest pierwszym aktywnym graczem. Aktywny gracz bierze wszystkie 6 kostek i rzuca nimi. Jeśli jest zadowolony z wyniku, rezygnuje z drugiej próby. Jeśli nie jest zadowolony z wyniku, może wykonać jeden raz drugą próbę. W tym celu musi rzucić ponownie wszystkimi kostkami oprócz tych, na których wyrzucono 1. Nie wolno rzucać ponownie kostkami z 1.



Próba 1



Próba 2

Tomasz jest aktywnym graczem i wyrzuca 6, 4, 3, 3, 1, 1. Chce wykonać drugą próbę. Kostki z 1 zostawia, po czym rzuca ponownie czterema pozostałymi kostkami.

Kiedy aktywny gracz zakończy rzucanie kostkami (maks. 2 próby), każdy gracz musi wpisać co najmniej jedną liczbę w swoim aktualnym rzędzie (lub skreślić jedną liczbę, p. niżej). Kto chce (i może), ma możliwość wpisania również kilku liczb, teoretycznie nawet wszystkich sześciu, co jednak udaje się rzadko. Wyrzuconą liczbę można następnie wpisać w kolorowe pole aktualnego rzędu, jeśli jest ona mniejsza lub taka sama jak symbol kostki przedstawiony w polu.

Uwaga, trafienie: Jeżeli wyrzucona liczba jest dokładnie taka sama jak liczba w kolorowym polu, oznacza to trafienie, które należy zaznaczyć małym krzyżykiem. Trafienia są dobre, ponieważ uzyskuje się za nie punkty bonusowe, jeśli rząd zostanie całkowicie wypełniony i odczytany zostanie wynik. Każdy gracz może całkowicie dowolnie decydować, które liczby wpisuje, a których nie.

Wskazówka: Trafienie należy wpisywać zawsze, ponieważ nie ma nic lepszego.



Lga wpisuje czarną 1 w czarne pole z liczbą 1. To jest trafienie, które należy od razu zaznaczyć krzyżykiem! Niebieska 3 również jest trafieniem i zostaje oznaczona krzyżykiem. W kolorze żółtym Lga wpisuje wyrzuconą 4. Czerwoną 1. i zieloną 2 Lga może wpisać, ale rezygnuje z tego. Białej 4 nie można wpisać, ponieważ wyrzucona liczba jest większa niż liczba w kolorowym polu.

Skreślanie pola: jeśli gracz nie może lub nie chce nic wpisywać w swoim aktualnym rzędzie, musi skreślić wolne pole w tym rzędzie – to, które znajduje się najdalej z lewej strony.

Należy pamiętać: Nigdy nie ma możliwości skreślenia pola w przypadku wpisywania liczby. Albo wpisuje się liczbę, albo skreśla się wolne pole! Ponadto nie ma możliwości skreślenia więcej niż jednego pola w każdej kolejce.



Ewa w poprzedniej kolejce wypełniła już cztery pola. W aktualnej kolejce nie może nic wpisać, ponieważ zielona 5 i biała 6 są większe niż liczba w kolorowym polu. Ewa musi skreślić pole z białą 5.

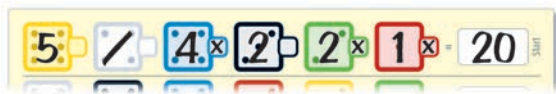
Kiedy każdy gracz w swoim aktualnym polu wpisze odpowiednie liczby (lub skreśli

pole), następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara staje się aktywnym graczem. Następnie każdy po kolei wykonuje ruchy w opisany sposób.

Rząd pełny (odczytanie wyniku)

Jeśli gracz po wpisaniu w swoim aktualnym rzędzie liczb (lub skreśleniu pola) całkowicie wypełni rząd, wynik zostaje odczytany w następujący sposób:

- wpisane liczby zostają dodane (skreślone pole liczą się jako 0).
- Dla całkowitej liczby trafień w rzędzie przyznaje się punkty bonusowe zgodnie z tabelą.
- Punkty bonusowe zostają dodane do wpisanych liczb.



Ewa całkowicie wypełniła swój pierwszy rząd i oblicza dla niego wynik. Za wpisane liczby uzyskuje 14 punktów ($5+0+4+2+2+1$). Za swoje trzy trafienia otrzymuje 6 punktów bonusowych według tabeli. Ewa wpisuje swój wynik ($14+6=20$) z prawej strony w polu obliczania wyników.

W następnej kolejce gracz wypełnia następny rząd. **Należy pamiętać:** Nigdy nie ma możliwości wpisania wartości w jednej i tej samej kolejce w dwóch różnych rzędach.

Koniec gry

Jeśli gracz wypełnił w całości wszystkie pięć swoich rzędów i obliczył dla nich wynik, gra dobiega końca. Wszyscy pozostali gracze mogą obliczyć wynik jeszcze dla tego rzędu, w którym aktualnie się znajdują, nawet jeśli nie jest on jeszcze całkowicie wypełniony. Następnie każdy gracz dodaje wszystkie swoje rzędy z obliczonym wynikiem. Kto ma łącznie największą liczbę punktów, wygrywa.

6 ×	4	1	3 ×	1	/	=	18	Start
5 ×	4 ×	3	1	2	1 ×	=	22	↓
3	2	2	/	2 ×	/	=	10	↓
5 ×	3	3	2 ×	2 ×	1 ×	=	26	↓
4 ×	3	1	2	1	/	=	12	End
Bonus	1x/1	2x/3	3x/6	4x/10	5x/15	6x/21	Total	88

Leszek wypełnił swój piąty, a tym samym ostatni rząd (= koniec gry). Oblicza wynik, a następnie sumuje wszystkie pięć rzędów. Jego wynik: 88 punktów.