

Charidice

Jürgen Adams



Szczęśliwi ci, którzy dają!

Gra dla: od 2 do 4 osób **W wieku:** od 8 lat **Czas gry:** ok. 20 minut

Założenia i cel gry

Charidice wystawi na próbę waszą szczodrość. Przekazujcie swoje kości – nie zabierajcie wszystkich punktów dla siebie. Jeśli będziecie wyjątkowo hojni, otrzymacie wartościowy bonus za dobroczynność pod koniec gry. W ciągu 7 rund, rzucajcie kośćmi i zdobywajcie różne kombinacje liczb i kolorów, aby otrzymać jak najwięcej punktów. Im więcej zdobędziecie punktów z kości tym większa szansa na soczysty bonus. Wszelkie punkty z kości, których nie wybierze, przekazujecie kolejnej osobie. Pod koniec gry, osoba, która przekazała najwięcej punktów otrzymuje bonus za dobroczynność. Osoba z największą liczbą punktów wygrywa!

Przygotowanie gry

Każda osoba bierze kartę gry z **blozcka kart** oraz **długopis lub ołówek**. Osoba, której urodziny przypadają następane bierze **6 kości** i rozpoczyna grę.

Jak grać

Jeśli masz kości jesteś aktywną osobą. Rzuć **wszystkimi 6 kośćmi** po raz **pierwszy**. Możesz **przerzucić kości maksymalnie 2 razy**. Jeśli zdecydujesz się je przerzucić, możesz zostawić lub przerzucić dowolną liczbę kości.

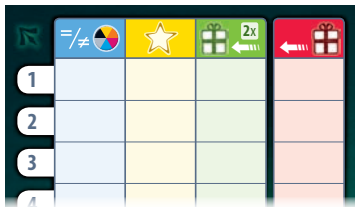
Po trzecim, ostatnim, rzucie będzie można wpisać punkty na kartę gry i w większości przypadków, zostaną również jakieś punkty do przekazania kolejnej osobie. Punkty należy zawsze przekazać kolejnej osobie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Kiedy zdobyte i przekazane punkty zostaną wpisane do karty gry, przekaż wszystkie 6 kości osobie po swojej lewej stronie. Ta osoba jest teraz aktywną osobą i rzuca kośćmi.

Gdzie wpisać punkty?

Podczas każdej rundy uzupełniacie 1 rząd na swojej karcie gry w następujący sposób:

- 1) 2) 3) 4)



- 1) punkty, które zdobyliście z rzutu kośćmi
- 2) punkty z bonusów
- 3) punkty, które otrzymaliście od osoby po swojej prawej
- 4) punkty, które przekazaliście osobie po swojej lewej

Jak otrzymać punkty?

Po rzucie kośćmi można zdobyć punkty na dwa sposoby **A) Kości tego samego koloru** lub **B) Każda kość innego koloru.**

A) Kości tego samego koloru

Jeśli w rzucie kośćmi wypadły **co najmniej 4** kości tego samego koloru, można zdobyć za nie punkty. Zsumuj wartość kości tego samego koloru. Wpisz tę sumę w pierwszym polu (pierwsze z lewej) na swojej karcie gry.

Bonus!

Otrzymasz również bonusowe punkty za następujące kombinacje:

4 kości tego samego koloru (bez liczb następujących po sobie)	15 punktów
4 kości z liczbami następującymi po sobie tego samego koloru	25 punktów
5 kości z liczbami następującymi po sobie tego samego koloru	40 punktów
6 kości z liczbami następującymi po sobie tego samego koloru	50 punktów

Uwaga: aby otrzymać bonus, możesz zdobyć punkty tylko za te kości, które tworzą jedną z powyższych kombinacji (przykład poniżej).

Zapisz bonusowe punkty w drugim polu na prawo od pola z punktami z kości.



Przykład 1: Lena rzuciła kośćmi i zdobywa punkty za kości tego samego koloru. Może zdecydować, czy wybierze: **2 3 4 6** otrzyma 15 punktów plus 15 punktów bonusowych (= 30 punktów); lub **1 2 3 4** i otrzyma 10 punktów plus 25 punktów bonusowych za liczby następujące po sobie (= 35 punktów).

B) Każda kość w innym kolorze

Możesz zdobyć punkty za 1 kość z każdego wyrzuconego koloru. Zsumuj wartość kości, które zostały wybrane. Wpisz tę sumę w pierwszym polu (pierwsze z lewej) na swojej karcie gry.

Bonus!



Otrzymasz również bonusowe punkty za następujące kombinacje:

mniej niż 4 kości z tą samą liczbą	0 punktów
4 kości z tą samą liczbą	15 punktów
5 kości z tą samą liczbą	30 punktów
6 kości z tą samą liczbą	60 punktów



Uwaga: aby otrzymać bonus, możesz zdobyć punkty tylko za te kości, które tworzą jedną z powyższych kombinacji (przykład poniżej).

Zapisz bonusowe punkty w drugim polu na prawo od pola z punktami z kości.
















Przykład 2: Florian rzucił kośćmi i zdobywa punkty za każdą kość w innym kolorze. Może zdecydować, czy wybierze:  i otrzyma 8 punktów plus 15 punktów bonusowych (= 23 punkty); lub  i otrzyma 18 punktów plus 0 punktów bonusowych (= 18 punktów).

Przełącz punkty, z kości których nie wybrałeś!
















Po wpisaniu punktów i bonusów na swojej karcie **musisz** przekazać punkty z kości, które **nie zostały** wybrane. Zawsze przekazujesz punkty **osobie po swojej lewej stronie**. Jeśli przekażesz liczbę  lub , obdarowana osoba liczy je **podwójnie!**

Odbiorca zapisuje sumę punktów w trzecim polu na swojej karcie gry. Taką samą liczbę punktów wpisujesz w czwartym polu (pierwsza z prawej) na swojej karcie gry. Dzięki temu będzie wiadomo, ile punktów zostało przekazanych podczas gry.



Przykład 1 (ciąg dalszy): Lena zdecydowała, że wybierze     i otrzyma 30 punktów.  oraz  na kościach, których nie wybrała przekazuje osobie po swojej lewej. Marko wpisuje 13 punktów w trzecim polu na swojej karcie gry, ponieważ  się podwaja. Lena wpisuje 13 punktów w czwartym polu na swojej karcie gry. Jeśli Lena wybrałaby    , otrzymałaby 35 punktów i przekazała Marko  i  (= 24 punkty).



Przykład 2 (ciąg dalszy): Florian zdecydował, że wybierze      i otrzyma 18 punktów. Nie otrzyma bonusu, który dostałby, gdyby wybrał    , przekazuje więc tylko 2 punkty Lenie. Gdyby wybrał     przekazałby Lenie  i  (= 24 punkty).

Najwspanialszy z darów!

Raz na rozgrywkę, gdy osoba po prawej stronie jest aktywną osobą, można poprosić ją o „Najwspanialszy z darów”. Pamiętaj, aby poprosić **zanim** osoba wykona swój **trzeci rzut**. Jeśli to zrobisz, skreśl odpowiednie pole na swojej karcie gry.

Otrzymane punkty zostaną **podwojone**. Zarówno ty, jak i aktywna osoba wpisujecie podwojone punkty w odpowiednie pola na swojej karcie gry.

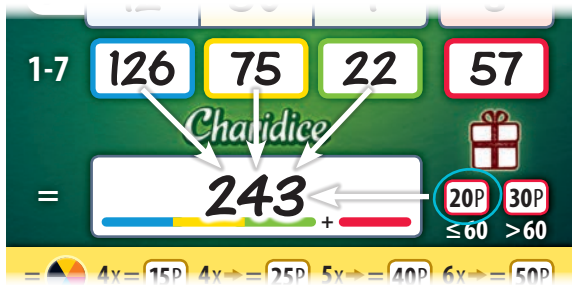
Przykład: Florian prosi Marko o najwspanialszy z darów. Florian skreśla pole „2x” na swojej karcie. Otrzymuje **2** i **5** jako dar, w sumie 12 punktów. Aby sprawić, by był to najwspanialszy z darów, podwaja sumę i wpisuje 24 punkty na swojej karcie.



Koniec gry

Gra kończy się po 7 rundach. Osoba, która **przekazała najwięcej punktów** podczas gry otrzymuje **bonus za dobroczynność** w wysokości **20 punktów**. Jeśli ta osoba przekazała ponad 60 punktów, bonus za dobroczynność zwiększa się do **30 punktów**. W sytuacji, gdy kilka osób przekazało taką samą liczbę punktów, każda z nich dostaje ten bonus i wpisuje go na swoją kartę gry.

Teraz zsumujcie wszystkie zdobyte punkty, wszelkie bonusy, punkty które zostały wam przekazane oraz bonus za dobroczynność, jeśli został wam przyznany.



Przykład: W 3 pierwszych kolumnach - punkty z kości, punkty z bonusów, punkty przekazane jemu - Marko zdobywa $126 + 75 + 22 = 223$ punkty. Marko przekazał najwięcej punktów i otrzymał bonus za dobroczynność o wysokości 20 punktów. W sumie ma 243 punkty.

Osoba z największą liczbą punktów wygrywa grę! W przypadku remisu, dzielcie się zwycięstwem.

