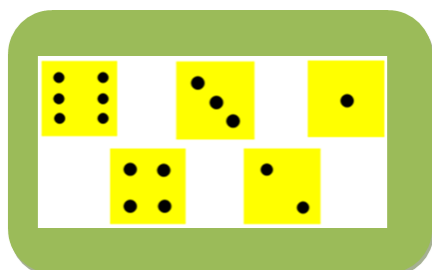


Cubi



Spēle ar 5 kauliņiem

Cubi

Pirms spēles sākuma katrs spēlētājs atzīmē trīs skaitļus, piemēram, 1, 4 un 5

pieler bekommt ein Blatt mit folgender A

ungstabelle

2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Strichmen

1 x
2
3
4 x
5 x
6

Spēle:

Jebkurš spēlētāju skaits pēc kārtas met piecus kauliņus. Vispirms katrs spēlētājs pārbauda, vai ir kāds no viņa atzīmētajiem skaitļiem no viņa "svītru komplekta". Ja tas tā ir, visi spēlētāji velk līniju aiz viena no saviem atzīmētajiem skaitļiem. Šajā metienā netiek ņemts vērā attiecīgais kauliņš ar tā numuru. To nedrīkst izmantot kombinācijai (skatīt tālāk). Katram spēlētājam katrā metienā ir jāatzīmē kāds skaitlis no līniju kopuma; izņēmums ir tad, ja neviens no viņa trim atzīmētajiem skaitļiem neatrodas.

3 Zahlen auf den übrigen vier Würfeln zu je zweifache Zahl auf der Bewertungstabelle einen Score



1. Strichmenge.

Die Zahlen 6, 3, 4 und 2 zusammenziehen

zu $10 + 5$ oder zu $7 + 8$

Den Strich hinter beide Zahlen auf der Bewertungstabelle

2. Strichmenge.

Die Zahlen 3, 1 und 2 zusammennehmen zu $9 + 3$ oder $4 + 8$

Tātd katram metienam tiek izdarītas divas svītras punktu skaitīšanas tabulā un viena svītra svītru komplektā. Spēli spēlētājs spēlē, līdz aiz atzīmētā skaitļa no svītru kopas ir astoņas svītras. Par katru sākto skaitļu kombināciju tiek ieskaitīti 200 mīnus punkti, ja tajā ir mazāk nekā piecas svītras; ja ir piecas svītras, vērtība = 0. Par katru papildu svītru virs piecām tiek ieskaitīta vērtība no pirmās skaitļu kārtas. Tomēr tiek ieskaitīti tikai pieci papildu domuzīmes, lai gan spēlētājs var izmantot vairāk.

Bewertung:

II		- 200	
III		0	
III III		+ 150	
I		- 200	
III III		+ 150	
III III		+ 300	
		+ 600	- 400 = 200 Punkte

Kubi

Avota kredīti:

Autors un attēli: Jutta Georg, autortiesības: BESJ Switzerland www.besj.ch