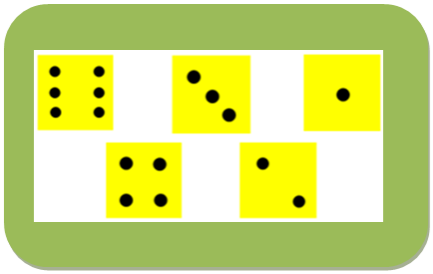
Kubi



Um jogo com 5 dados

Cubi

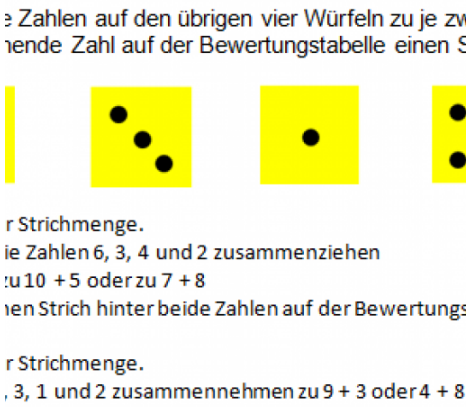
Antes do início do jogo, cada jogador marca três números no "conjunto de registro", por exemplo, 1, 4 e 5

pieler bekommt ein Blatt mit folgender A

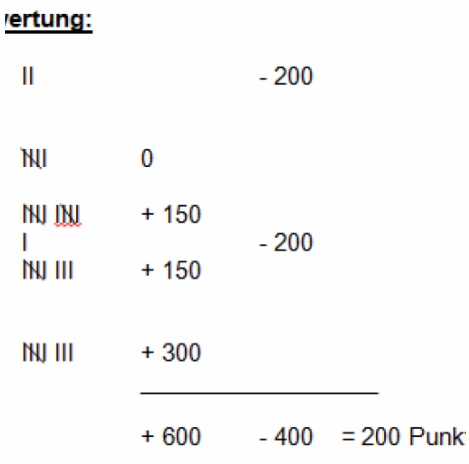
ungstabelle	Strichmen
2	1 x
3	2
4	3
5	4 x
6	5 x
7	6
8	
9	
10	
11	
12	

Jogabilidade:

Qualquer número de jogadores lança cinco dados por vez. Primeiro, cada jogador verifica se algum dos números marcados de seu "conjunto de traços" está lá. Se esse for o caso, todos os jogadores desenham uma linha atrás de um de seus números marcados. O dado correspondente com seu número não é levado em consideração nessa jogada. Ele não pode ser usado para a combinação (veja abaixo). Cada jogador deve marcar um número do conjunto de linhas em cada jogada; uma exceção é se nenhum de seus três números marcados ocorrer.



Assim, para cada rolagem, são feitos dois traços na tabela de pontuação e um traço no conjunto de traços. O jogo é jogado por um jogador até que haja oito traços atrás de um número marcado do conjunto de traços. Cada combinação de números iniciada conta 200 pontos a menos se tiver menos de cinco traços; se houver cinco traços, o valor = 0. Cada traço adicional acima de cinco conta o valor da primeira linha de números. No entanto, apenas mais cinco traços são pontuados, embora o jogador possa aplicar mais.



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

Kubi

Créditos da fonte:

Autor e imagens: Jutta Georg, copyright: BESJ Switzerland www.besj.ch