**POKER DICE**

**Rulebook**

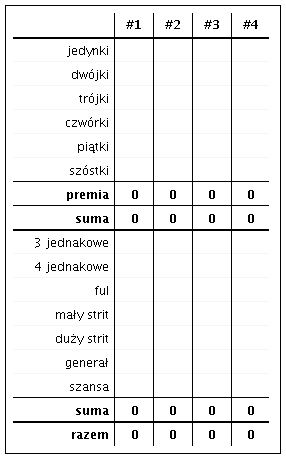
**Wstępne zasady:**

Poker Dice jest komputerową grą kościaną przeznaczoną dla 2-4 graczy, w której główną czynnością jest rzut pięcioma kośćmi w celu uzyskania odpowiedniego układu oczek, za które z kolei są przyznawane określone punkty.

Celem każdego z graczy jest uzyskanie możliwie jak największej sumy punktów na koniec gry.

Rozgrywka podzielona jest na 13 rund, w której każdy z graczy ma do dyspozycji 3 rzuty kośćmi. Pierwszy z nich odbywa się zawsze wszystkimi pięcioma kostkami, pozostałe 2 są opcjonalne i mogą dotyczyć dowolnej liczby kości. Gracz wybiera wówczas, które kości chce zatrzymać, a którymi wykonać rzut.

Po wykonaniu rzutów układ oczek uzyskany na kostkach musi zostać zapisany przez gracza w tabeli punktacji do jednej z 13 kategorii. Każdy gracz zapisuje punkty za wybierane kategorie we własnej kolumnie tabeli. Raz wybrana kategoria nie może być później ponownie wybrana.



**Punktacja:**

Formularz z wynikami podzielony jest na 2 obszary: górny i dolny.

W górnej części tabeli ( jedynki, …, szóstki ) zasady przyznawania punktów są jednakowe dla każdej kategorii. Wybierając jedną z nich, w pozycji odpowiadającej kategorii wpisuje się sumę oczek z kostek wskazujących wybraną liczbę. Przykładowo, mając zestawienie [ 6 5 6 6 2 ], możemy zapisać je do kategorii „Szóstki” otrzymując w ten sposób 18 punktów, ponieważ w naszym zestawieniu posiadamy 3 szóstki ( 3x6 = 18 ). Liczba oczek nie odpowiadającej danej kategorii nie są brane pod uwagę ( czyli w tym przypadku 5 oraz 2 dają 0 punktów ).

Jeżeli gracz zdobędzie w górnej części tabeli co najmniej 63 punkty, otrzymuje premię w wysokości 35 punktów ( zapisywane w kategorii „Premia” ).

W dolnej części tabeli wymagane są określone zestawienia, za które można otrzymać określoną liczbę punktów, o ile spełniło się owe wymagania:

**3 jednakowe** ( trzy kości o jednakowej liczbie oczek ) – suma oczek wszystkich 5 kości

**4 jednakowe** ( cztery kości o jednakowej liczbie oczek ) - suma oczek wszystkich 5 kości

**Ful** ( 3 jednakowe oraz 2 inne jednakowe ) – 25 punktów

**Mały Strit** ( 4 kości o następującej po sobie liczbie oczek ) – 30 punktów

**Duży Strit** ( 5 kości o następującej po sobie liczbie oczek ) – 40 punktów

**Generał** ( 5 kości o jednakowej liczbie oczek ) – 50 punktów

**Szansa** ( dowolna kombinacja ) – suma oczek wszystkich 5 kości

Wyboru każdej z wolnych kategorii można dokonać niezależnie od posiadanego układu, przy czym jeśli nie spełnia on określonych wymagań, to otrzymuje się 0 pkt. (taki wybór za 0 pkt. jest czasami konieczny, kiedy układ nie pasuje do żadnej z wolnych kategorii).

**Generał ( specjalne znaczenie ):**

Drugi, trzeci i każdy kolejny wyrzucony generał może zostać użyty jako **dżoker**, jeśli kategoria "generał" i kategoria z górnej części tabeli odpowiadająca danemu generałowi są już wykorzystane.

Dżokera zapisuje się w dolnych kategoriach tabeli punktacji, otrzymując stosowną liczbę punktów (tzn. 25 pkt. za fula, 30 pkt za małego strita, 40 pkt. za dużego lub sumę oczek za pozostałe), chyba że wszystkie dolne kategorie są już wykorzystane, wtedy trzeba go zapisać do jednej z górnych, za 0 pkt.

Poza możliwością użycia jako dżokerów za kolejnych wyrzuconych generałów otrzymuje się 100 pkt. premii, ale pod warunkiem, że pierwszy został zapisany do kategorii "generał" i są używane jako dżokery.

**Zakończenie:**

Koniec gry następuje po zakończeniu wszystkich 13 kolejek, kiedy wszystkie kategorie tabeli punktacji są wypełnione. Wygrywa gracz, który zdobył łączenie najwięcej punktów (w sumie z górnej i dolnej części tabeli).