

Правила игр в кости

Бак Дайс

В бак дайс может играть неограниченное количество участников.

Играют три кости. Перед началом партии проводится жеребьевка, при которой все участники по очереди бросают по три кости. Тот игрок, который выбросил комбинацию с наибольшим количеством очков, имеет право на первый ход. Игрок с наименьшим количеством очков бросает одну из костей еще раз. Выпавшее число будет игровым очком, которое в процессе игры и будет нужно выбросить игрокам.

Каждый игрок бросает кости один раз и записывает себе одно очко при выпадении заранее выбранного числа. Например, если игровое очко равно 3, то игрок будет записывать себе по одному очку всякий раз, когда хотя бы одна кость ложится тройкой вверх. В том случае, когда за один бросок выпадет сразу две кости с игровым очком, игрок записывает себе два очка. Три одинаковых числа, одновременно выпавших на костях считаются малым баком, за который игрок получает 5 очков. Эти же 5 очков записываются на счет играющего, даже если они не являются игровыми очками. Но если на костях выпали сразу три игровых очка, то игрок пишет себе сразу 15 очков, независимо от суммы, которую он мог набрать за предыдущие броски. Игрок может делать броски до тех пор, пока не выбросит такую комбинацию, в которой не будет ни одного игрового очка или до тех пор, пока не наберет 15 очков. После неудачного броска ход переходит к другому игроку.

15 очков называют баком, набрать который - цель каждого игрока. Играющий с баком выходит из игры. Тот игрок, который остался последним, считается проигравшим. Он должен выплатить всем остальным установленную сумму, величина которой оговаривается заранее. Если игрок вышел из игры после того, как ему выпало тройное игровое очко, он имеет право на получение двойного выигрыша.

Хай Дайс

В Хай Дайс играют два игрока, один из которых банкомет, а второй - понтер. Каждый игрок бросает по две кости. Сумма чисел на выпавших костях будет считаться очками игроков. Первым делает ход банкомет. Чтобы одержать победу, его соперник должен бросить кости так, чтобы на них выпало большее количество очков. В этом случае банкомет обязан выплатить сопернику одну ставку. Если оппоненту не удалось обыграть банкомета, то он сам выплачивает ему проигранную ставку. Перед началом игры участники могут оговорить величину выплачиваемых ставок, а также количество бросков, которые можно делать. Например, существует вариант игры, при котором разрешены один или два дополнительных броска. Когда игроки договариваются, что понтер может делать дополнительные броски, он должен перед каждым броском условно занять одну ставку у банкомета. Если и второй бросок будет неудачным, то понтер выплачивает банкомету две ставки. Когда в соответствии с договоренностью понтер получает право делать три броска, но все же не выигрывает, он обязан выплатить три ставки банкомету. В последнем варианте банкомет в игре занимает менее выгодную позицию, поскольку не имеет шанса отыграться в случае неудачного броска.

Банк на костях

Здесь играют два игрока, один из которых банкочет, а второй - понтер. Вначале понтеры делают ставки на любое число от одного до шести. Играют три кости. После этого одновременно бросаются три кости. Если хотя бы одна из трех костей выпала той гранью, на число которой сделана ставка, понтер получает выигрыш, равный сумме этой ставки. Если с поставленным числом совпадают две грани костей, понтер получает двойной выигрыш. Если же выпало три грани, что большая редкость, то, соответственно, тройной выигрыш. А если ни одна из костей не покажет загаданного понтером числа, то он теряет свою ставку.

Блеф

Эта игра похожа на карточный покер, потому что в ней присутствует элемент блефа. Каждый из участников использует для игры 5 костей. Перед броском кости нужно встряхнуть в стакане, а потом перевернуть его вверх дном. Но в этой игре игрок не должен торопиться показывать получившуюся комбинацию. Он может прикрыть ее рукой и назвать любую комбинацию, которую посчитает нужной. Названная комбинация может быть верной или выдуманной, но соперник не знает об этом, поэтому по своему усмотрению может воскликнуть: "Блеф!". Если противник действительно разоблачил ведущего игрока, то тот остается в проигрыше. Но соперник может и согласиться с ведущим игроком и кинуть кости для ответной комбинации. После этого ведущий игрок открывает свою комбинацию. В том случае, если новая комбинация оказалась лучшей, ведущий игрок оказывается в проигрыше, но если соперник так и не смог его обыграть, то ведущий игрок выигрывает. Обычно при игре в блеф в основе лежат покерные комбинации из обязательной или произвольной части, о чем игроки договариваются перед началом игры. Игроки должны также оговорить и количество бросков, которое может сделать каждый игрок.

Обычно в блеф играют по двое. Существуют варианты этой игры, рассчитанные на большее количество участников, но они менее популярны, поскольку проследить, чтобы игра шла по всем правилам, и обнаружить блефующего в этом случае становится намного сложнее.

Больше меньше

Это простейшая игра. Выигрывает тот, кто выбросил наибольшую комбинацию на двух кубиках.

Генерал

Используется пять игральных костей. Количество игроков не ограничивается.

Правила схожи с игрой в покер. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. Кому первым ходить, определяет жребий. Поочередно выбрасывается одна кость, - тот у кого выпадет наименьшее количество очков начинает игру. В дальнейшем ходят поочередно по часовой стрелке. В каждой игре 10 раунд. За каждый раунд игрок имеет право сделать не более трех бросков.

Выигрышные комбинации:

Генерал - 5 одинаковых костей

Каре - 4 одинаковых кости

Фулл хаус - три одинаковых кости и пара

Стрит - последовательность пяти возможных очков

Если игроку выпала неудовлетворительная комбинация, он может, руководствуясь тактическими соображениями, попытаться изменить ситуацию перебросив все кости или какую-то часть костей.

Единица (девятка в покерных костях) выполняет для комбинации "Стрит" роль джокера - она имеет право заменять двойку (десятка в покерных костях) или шестерку (туз).

Выигрышные комбинации имеют свою твердую цену в очках, причем комбинация собранная со второй или третьей попытки имеет меньшую ценность. Если Генерал выброшен с первой попытки (в любом раунде), он величается "Большой Генерал" и завершает игру - тот, кому это удалось, выигрывает. Генерал, который вышел со второй или третьей попытки, величается "Малый Генерал". Он игры не завершает, но оценивается в 60 очков.

Цена выигрышных комбинаций:

Комбинация	С первой попытки	Со второй и третьей попытки
Генерал		60
Каре	45	40
Фулл хаус	35	30
Стрит	25	20

Если вышеперечисленные комбинации так и не были выброшены, игрок может причислить себе очки, выпавшие ему при последнем броске костей. При этом учитываются только одинаковые числа. Например, выброшено 4-1-5-2-2. Можно записать себе либо две двойки, либо одну пятерку.

Ход игры расписывается в специальной таблице:

	Игрок №1	Игрок №2
Единицы		
Двойки		
Тройки		
Четверки		
Пятерки		
Шестерки		
Стрит		
Фулл хаус		
Каре		
Генерал		

Каждая комбинация может быть использована только однажды. То есть, если игрок уже набрал, например, Фулл хаус, и эта графа в таблице уже заполнена, то при повторном его выпадении игроку придется выбирать другую комбинацию. Если при броске игроку

выпали, к примеру, 2-2-4-6-1, ему не следует руководствоваться примитивной выгодой простого сложения и записывать себе шестерку. Ведь в следующем раунде ему могут выпасть (при отсутствии выигрышных комбинаций) две или даже три шестерки, что может дать соответственно 12 или 18 очков. Возможно, логичнее будет остановиться на паре двоек. Понятно, что ближе к концу игры тактика будет несколько иной.

Игра в 13

Количество игроков любое.

Игроки по очереди бросают две кости (на одной очки от 1 до 6, на другой - от 2 до 7). Очки складываются и запоминаются. Оценка - в баллах. Для победы надо набрать 10 баллов. Участники бросают кубики по пять раз подряд в каждом круге. Разрешается сумму очков, полученную при втором и остальных бросках прибавлять к предыдущему без изменений, объявляя "плюс", вычитать - "минус", делить на 2,3,4 и результат прибавлять к предыдущему, объявляя "беру половину", "беру треть", "беру четверть", умножать на 2,3,4 ("множу на 2,3,4"). Задача - получить наибольшее число очков, кратное 13. За 13 очков - 1 балл, за 26 - 2 балла и т. д.). Пример: первый бросок - 9, второй - 12, "беру треть" - получает 1 балл ($9+4=13$), третий бросок - 3 "плюс": $13+3=16$; четвертый - 5 "множу на 2" - 2 балла ($5 \times 2=10$; $10+16=26$). При пятом броске баллы может принести лишь 13 очков. После этого пять раз бросает следующий игрок и т. д. По этим же правилам можно играть не в 13, а 11 или 17...

Крэпс

Игрок бросает две кости и подсчитывает сумму набранных очков. Если она 7 или 11, то он выиграл, если - 2,8,12, то проиграл. Если выпала другая сумма - его поинт. Если выпадает поинт, то игрок бросает кости до тех пор, пока не выпадет 7 - это означает проигрыш или пока не выпадет поинт - игрок выиграл.

Мартинетти или Огайо

Играет неограниченное количество человек. Каждому полагается по одной фишке. Для игры используется три кости. Партия проводится на специальном столе с 12 пронумерованными полями. Первый игрок бросает 3 кости. Должна выпасть единица. Если этого не случилось, право хода переходит к участнику, сидящему слева. Если единица выпала, участник ставит свою фишку на поле с изображением единицы. Возможно, что за один бросок выпадут кости, соответствующие последовательно следующим полям: 1 и 2 или даже 1, 2 и 3. В таком случае игрок может поставить фишку сразу на поле 2 (или даже 3). Разрешается также суммировать в свою пользу числа выпавших костей. Так, если выпало в первом броске три единицы, можно "прочитать" их как $1 + (1 + 1)$, то есть один плюс два. Это дает возможность передвинуть свою фишку на поле под номером два. Пока у игрока выпадают числа, необходимые для последовательного передвижения фишки по игровым полям, право хода остается за ним. Он теряет это право, если ему не удастся выбросить или скомбинировать следующее по порядку число. Ход переходит к следующему (слева) игроку. Победителем считается тот, чья фишка быстрее прошла от единицы до двенадцати. Важно: если игрок "проморгал" нужную комбинацию, ее может использовать любой из его партнеров, которому необходимо как раз это число. Номер пропущенной комбинации следует выкрикнуть в момент передачи костей невнимательным игроком своему соседу. Если этот номер выкрикнуло несколько игроков одновременно, преимущественное право использовать ее имеет тот, кто по часовой стрелке сидит ближе к бросавшему.

Яхта

Эта игра берет свое начало в классическом покере. Могут использоваться как покерные так и обыкновенные игральные кости, - потребуется пять костей. Выбрасывать кости следует из стакана.

В игре может участвовать любое количество игроков, но предпочтительней, если количество игроков будет от 2 до 6. Каждая игра состоит из 12 сессий. Игроки сбрасывают кости. Игрок которому выпало наибольшее количество очков начинает игру. Если у двух или более игроков выпало одинаковое количество очков, то они повторяют сбрасывание.

В свою очередь игрок может бросать кости до трех раз. В первый раз игрок кидает все пять костей и может выбрать: оставлять результат или перекидывать, стараясь его улучшить. Если игрок выбирает последнее, то он может перекинуть от одной до пяти костей. После второго вбрасывания он снова может выбрать - оставлять или перекидывать. В последнем случае он не имеет права трогать кости, которые он оставил с первого раза. После этого он опять может сделать выбор и передать кости игроку слева.

В конце всех сбрасываний игрок должен записать свой результат в таблицу, в любую строку по его выбору. Одна строка не может быть использована дважды. Баллы записываются следующим образом:

- комбинации "Единицы", "Двойки", "Тройки", "Четверки", "Пятерки" и "Шестерки" записываются общим количеством баллов (т.е. три двойки дадут шесть баллов, четыре пятерки - 20 баллов и т.д.) Очки выпавшие на костях, но не входящие в комбинацию не считаются.
- комбинация "Выбор" дает возможность игроку записать себе баллы в том случае, если он не может составить никакой комбинации. В этом случае он подсчитывает очки выпавшие на всех пяти костях.
- комбинация "Фулл хаус" (три одинаковых + пара) считается по общей сумме выпавших очков.
- комбинация "Каре" считается по всем пяти костям (четыре одинаковых и одна другая).
- за "Большой стрит" (2+3+4+5+6 или Десятка+Валет+Дама+Король+Туз) и "Малый стрит" (1+2+3+4+5 или Девятка+Десятка+Валет+Дама+Король) засчитывается 30 баллов.
- за комбинацию "Яхта" (пять одинаковых) засчитывается 50 баллов.

В конце игры подсчитывается общая сумма баллов и игрок с наибольшей суммой выигрывает.

Вот так выглядит таблица для трех игроков:

Комбинация	Максимальные баллы	Игрок №1	Игрок №2	Игрок №3
Яхта	50			
Большой стрит	30			
Малый стрит	30			
Каре	29			
Фулл хаус	28			
Выбор	30			
Шестерки	30			
Пятерки	25			
Четверки	20			
Тройки	15			
Двойки	10			
Единицы	5			
Общая сумма				

Эскалеро

Эта игра - расширенная версия "Яхты". Лучше если игроков будет двое или четверо - две команды. Основа игры такая же как в "Яхте". Разница только в подсчете баллов. Каждый игрок или команда записывает баллы не в одну, а в три колонки. Игра состоит из трех одновременных игр. Колонки сравнивают по каждой игре. Цель - выиграть, как минимум, в двух из трех игр.

Вот так выглядит таблица для подсчета баллов:

Комбинация	A1	B1	A2	B2	A3	B3
Яхта						
Большой стрит						
Малый стрит						
Каре						
Фулл хаус						
Выбор						
Шестерки						
Пятерки						
Четверки						
Тройки						
Двойки						
Единицы						
Общая сумма						

Морские кости

Чтобы сыграть в морские кости, потребуется пять костей. Выбрасывать кости следует из стакана. Игра состоит из 12 раундов. В каждом раунде все игроки делают определенное количество бросков. Обычно за один ход игрок делает от одного до трех бросков. Если игрок считает, что следующий ход может помешать ему, то он может воспользоваться очками той комбинации, которая выпала при первом броске, а второй ход, использовать при другом, более удобном случае. Как и в предыдущих покерных вариантах, после первого броска на столе оставляют удачную комбинацию, а затем делают повторные броски теми костями, которые не вошли в секвенцию. Как и в покере, задача игрока - составить выгодную комбинацию, награждающую большим количеством очков.

Комбинации в морских костях бывают следующими:

Яхта - числовая комбинация, складывающаяся из пяти костей одного и того же достоинства.

Каре - комбинация, в которой имеются четыре кости одного ранга и одна - другого.

Фул - комбинация, состоящая из трех костей одного достоинства и двух - другого.

Большой спринт - комбинация из костей, которые выпали вверх гранями с 2, 3, 4, 5, 6.

Малый спринт - комбинация из костей, выпавших гранями с 1, 2, 3, 4, 5.

Тройка - комбинация из трех костей одного достоинства.

Пара - комбинация из двух костей одного достоинства.

Во время игры для правильного подсчета очков лучше всего воспользоваться таблицей, в которой рядом с названием комбинации указывается ее значимость. Игроки вправе менять значимость комбинаций по-своему усмотрению, но количество очков, которые дается за комбинацию яхта не меняется никогда.

Свинья

Одна из самых простых и недвусмысленных игр в кости.

Число игроков не ограничивается.

В игре используется только одна кость.

Цель игры: бросая кость, первым набрать сто очков.

В начале разыгрывается очередность вступления участников в игру. Первым начинает тот, у кого выпало наименьшее количество очков за один бросок. В игре участник бросает кость и суммирует свои очки сколько угодно раз. Однако, если выпадет единица, все его очки, набранные в данной серии, аннулируются и он должен передать кость другому игроку. Игрок имеет право в любой момент остановиться и передать ход другому участнику, не дожидаясь явления единицы и уничтожения своих очков. Все игроки имеют право на одинаковое количество серий бросков.

Тузы

Число игроков не ограничивается, у каждого игрока должны быть пять своих костей. В процессе игры необходимо избавиться от всех своих костей. Очередность ходов в игре определяет бросок одной кости каждым игроком. Первым ходит тот, у кого меньшее количество очков. Если такое количество очков одинаковое у нескольких игроков, право первого хода принадлежит тому, у кого оно выпало вначале. Игрок кидает сразу все кости, которые есть у него на руках. Выпавшие при этом единицы (которые в этой игре и называются тузами) помещаются в центр стола, двойки следует отдать соседу слева, а пятерки - соседу справа. Игрок не считается закончившим игру, даже если у него закончатся его кости, - ведь к нему еще могут перейти кости соседей. Игра продолжается до тех пор, пока все кости не перейдут в центр стола, показав "туза", то есть единицу. Игрок, выбросивший последней костью последнюю единицу, считается проигравшим.

Четыре кубика

Игроки бросают четыре кубика. Если выпадет хотя бы одна шестерка - выигрывает первый, нет - другой игрок. Вероятность выпадения шестерки - 51.8%

Чикаго

В этой игре используется две кости. Количество игроков не ограничивается. В игре одиннадцать раундов. В первом раунде игрок должен, выбрасывая кости одну за другой, выбросить два очка.

Тот, кто первым выполнит это задание, записывает на свой счет два очка. Во втором раунде следует выбросить в сумме три очка (на счет записывается три), в третьем - четыре и так далее до одиннадцатого раунда, когда нужно выбросить двенадцать очков (на счет записывается двенадцать). Тот, кто в одиннадцати раундах набирает наибольшую сумму очков, считается победителем.