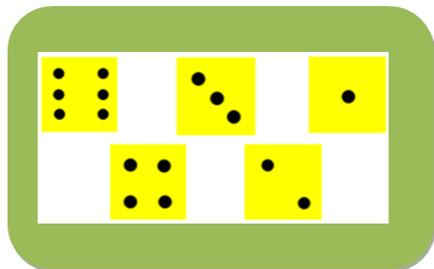


Kubi



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.

⇒ Zahlen auf den übrigen vier Würfeln zu je zwei
 endende Zahl auf der Bewertungstabelle einen €



er Strichmenge.
 ie Zahlen 6, 3, 4 und 2 zusammenziehen
 zu 10 + 5 oder zu 7 + 8
 en Strich hinter beide Zahlen auf der Bewertungs-

er Strichmenge.
 , 3, 1 und 2 zusammennehmen zu 9 + 3 oder 4 + 8

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.

Bewertung:

II		- 200
III	0	
III III	+ 150	
I		- 200
III III	+ 150	
III III	+ 300	
<hr/>		
	+ 600	- 400 = 200 Punk

Kubi

Créditos da fonte:

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