
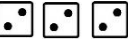





»JAMB«

		1. KROG	2. KROG	3. KROG	4. KROG	5. KROG	6. KROG
	Samo enice						
	Samo dvojke						
	Samo trojke						
	Samo štirice						
	Samo petice						
	Samo šestice						
VSOTA	→						
BONUS pri 63 ali več točkah	Plus 35						
Skupna VSOTA	→						

TROJICA	Vsota vseh števil						
ČETVERICA	Vsota vseh števil						
FULL-HOUSE	25 točk						
MALA LESTVICA	35 točk						
VELIKA LESTVICA	40 točk						
JAMB	50 točk						
MOŽNOST	Vsota vseh števil						
BONUS pri vsakem nadaljnjem jambu	Plus 50						
VSOTA	→						
Vsota zgornje tabele	→						
VSOTA OBEH DELOV	→						

Potrebujemo: 5 kock¹, zgornji tabeli, pisalo, po želji lonček za kocke (ni obvezen, kocke lahko pretresemo tudi v rokah)

Pravila igre:

- Igralci:
Za 2 do 8 igralcev od 8. leta starosti dalje.
- Cilj igre:
Doseči največ točk.
- Potek igre:
Vsak igralec vrže eno kocko. Začne igralec z najvišjim številom točk. Nato se igra začne. Igralci po vrsti mečejo kocke. Vsak lahko meče trikrat. V prvem metu vrže vseh 5 kock. Po prvem metu pa se igralec odloči, koliko kock bo metal v 2. in v 3. poskusu. Kocke, ki jih želi obdržati, pusti pred sabo in ponovno vrže le tiste, ki mu ne ugajajo. V 2. in 3. poskusu skuša torej izboljšati svoj rezultat oz. dobiti števila, ki jih potrebuje za vnos v določeno polje v tabeli. Lahko pa se 2. in 3. metu odpove, če je zadovoljen že s prvim metom kock. Najkasneje po 3. metu mora igralec vnesti rezultat v tabelo. Če ne more rezultata vpisati v nobeno polje, vnesle **ničlo** v poljubno polje. Igre je konec, ko so pri vseh igralcih izpolnjena vsa polja. Sedaj seštejete vse točke. Zmaga tisti, ki ima od vseh šestih krogov največ točk.
- Tabela in točkovanje:
Tabela je razdeljena na zgornji in spodnji del. V **zgornjem** delu so polja za enice, dvojke, trojke, štirice, petice in šestice. Če se igralec odloči, da bo svoj rezultat vnesel v ta polja, sešteje vse vržene enake številke (npr. igralec vrže štiri enice, zato v polje »Samo enice« vnesel rezultat 4. Če vrže npr. tri petice, lahko v polje »Samo petice« vnesel rezultat 15). Če igralec v zgornjem delu tabele doseže 63 točk ali več, dobi dodatnih 35 točk (polje »Bonus pri 63 ali več točkah«).

V **spodnjem** delu tabele so polja za posebne mete:

- TROJICA: igralec mora vreči vsaj tri enaka števila, seštejejo pa se števila vseh petih kock (ne le enakih števil kot v zgornjem delu).

$$\begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} = 22 \text{ točk}$$

- ČETVERICA: igralec mora vreči vsaj štiri enaka števila, seštejejo pa se števila vseh petih kock.

$$\begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} = 21 \text{ točk}$$

- FULL – HOUSE: igralec mora vreči tri enake in dve enaki drugi števili, npr. tri enice in dve trojki. Full-house je vreden 25 točk.

$$\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} = 25 \text{ točk (ne glede na kombinacijo števil)}$$

- MALA LESTVICA: igralec mora vreči štiri števila, ki si sledijo (npr. 1, 2, 3, 4 ali 2, 3, 4, 5 ali 3, 4, 5, 6). Peta kocka prikazuje poljubno številko. Mala lestvica je vredna 30 točk.

$$\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} = 30 \text{ točk (pomembne so prve štiri kocke)}$$

¹ Če doma nimate toliko kock, si jih lahko izdelate sami iz tršega papirja – navodilo si lahko pogledaš na tej povezavi: <https://www.youtube.com/watch?v=vUws412hdjo>

- VELIKA LESTVICA: igralec mora vreči pet števil, ki si sledijo (npr. 1, 2, 3, 4, 5 ali 2, 3, 4, 5, 6). Velika lestvica je vredna 40 točk.

$$\begin{array}{|c|} \hline \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} = 40 \text{ točk}$$

- JAMB: igralec mora vreči pet enakih števil. Jamb je vreden 50 točk.

$$\begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \hline \end{array} = 50 \text{ točk}$$

Vsak NADALJNI jamb v posameznem krogu: Če je igralec že vrgel »Jamb« in ga je v istem krogu vrgel še enkrat, ima dve možnosti. Pa recimo, da je igralec vrgel Jamb iz **petic**:

1. možnost: pogleda v zgornji del tabele in če ima polje »**Samo petice**« že izpolnjeno, mora točke vpisati v poljubno prazno polje v spodnjem delu tabele – npr. v polje »Velika lestvica« (če je to polje še prazno); torej najbolje v tisto prazno polje, ki mu prinese največ točk.
 2. možnost: pogleda v zgornji del tabele in če ima polje »**Samo petice**« prazno, v to polje vnese seštevek vseh petih kock (v tem primeru 25) in še dodatnih 50 točk v spodnjem delu tabele (polje »Bonus pri vsakem nadaljnjem jambu«).
- MOŽNOST: če igralcu ne uspe vreči nobene od zahtevanih kombinacij v zgornjem ali spodnjem delu tabele, lahko seštevek točk vnese v polje »Možnost« (torej, če igralec ne more točk vpisati v nobeno polje).