

## Pomoc dla gry 5d6

Proszę o przeczytanie całej instrukcji, ponieważ dopiero wtedy będzie wiadomo o co chodzi w tej grze.

Gra polega na zebraniu jak największej ilości punktów. W tym celu należy wyrzucać różne figury czyli układy kości. Różne figury są w różnym stopniu trudne do uzyskania, więc punktacja za nie się różni. Kolejność kości w rzucie jest bez znaczenia. Liczą się tylko ich układy.

Na początku gracz rzuca wszystkimi kośćmi. Potem może jeszcze maksimum dwa razy rzucić dowolnie wybranymi kośćmi, nawet wszystkimi. Później trzeba zdecydować w które wolne pole tabeli punktacji zapisuje się wyrzucony układ. Jeżeli układ nie pasuje do danego pola tabeli punktacji, to gracz otrzymuje za niego zero punktów, ale dalej musi podjąć decyzję gdzie dany układ zapisać. Czasem trzeba więc 'poświęcić' daną rubrykę wpisując w nią zero punktów. W pewnych przypadkach mogą być nawet odbierane punkty.

Po wypełnieniu wszystkich rubryk tabeli gra się kończy podsumowaniem uzyskanego wyniku.

Tabela punktacji składa się z trzech części – górna to *szkoła*, środkowa to *figury* a dolna to  *premia*.

W *szkole* wyrzucamy kości wg. wartości, czyli jedynek, dwójki, trójki, czwórki, piątki oraz szóstki. Ilość punktów jest zależna od tego ile kości ma odpowiednią wartość. Gracz zawsze uzyskuje wartość wg wzoru: (ilość kości zadaną liczbą oczek minus 3) razy zadana wartość oczek. Załóżmy że gracz wyrzucił cztery trójki i jedynek. Jeżeli wpisujemy tę wartość jako trójki, to otrzymamy trzy punkty, czyli  $(4 - 3) \times 3$ . Ale jak wpisujemy ten rzut jako jedynek, to otrzymamy minus dwa punkty, ponieważ  $(1 - 3) \times 1$  daje -2. Gdyby z kolei wpisać ten wynik jako dwójki, to stracimy sześć punktów:  $(0 - 3) \times 2$  daje -6.

Wspomniana środkowa część tabeli składa się z figur. Figury wraz z punktacją opisane są w poniższej tabeli. W tabeli punktacji jest wpisywana wartość maksymalna dla danego układu, np. gdy wyrzucimy 1, 2, 2, 4, 4 i zapisujemy to jako parę, to otrzymamy osiem punktów (w tym układzie są dwie pary, jedna to dwójki, a druga to czwórki).

nazwa	przykład oraz liczba oczek	punktacja
para	4, 4 / 8 p.	Ilość oczek w parze
trójka	3, 3, 3 / 19 p.	Ilość oczek w trójce + 10
strit	1, 2, 3, 4, 5 lub 2, 3, 4, 5, 6	66 – 1-szy rzut 56 – 2-gi rzut 46 – 3-ci rzut
full	1, 1, 5, 5, 5 / 47 p.	Suma oczek + 30
kareta	4, 4, 4, 4 / 60 p.	Suma oczek czwórki + 40
generał	3, 3, 3, 3, 3 / 65 p.	Suma oczek + 50
min	Punktowane tylko w premii, patrz ciąg dalszy instrukcji	
max		

Ostatnia – dolna – część tabeli punktacji to  *premia*. Ilość uzyskanych punktów to (suma punktów w rubryce max – suma punktów w rubryce min) x ilość wyrzuconych w szkole jedynek.

Jest jeszcze jeden składnik punktacji – premia (lub kara) za *szkołę*. Jeżeli suma punktów wyrzuconych w *szkole* jest mniejsza niż zero, to gracz traci 30 punktów. Jeżeli jest zaś większa niż 10 to gracz zyskuje 30 punktów.

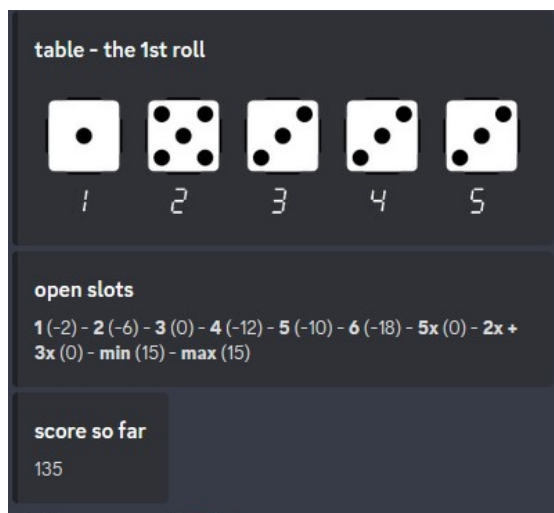
### Obsługa gry

Gra jest obsługiwana za pomocą  *czatu* na serwisie Discord. Żeby w nią grać trzeba wydawać polecenia zaczynające się od tekstu /5d6. Gra reaguje na następujące polecenia (Discord je pokazuje na liście po rozpoczęciu pisania):

- /5d6 nowa-gra – rozpoczęcie gry,
- /5d6 stan-gry – informacja o stanie gry (przydatne gdy wracamy do gry po pewnym czasie),
- /5d6 rzuć [numery] – kolejny rzut zadanymi kośćmi, maksimum dwa razy na turę, np. /5d6 roll 135
- /5d6 zostaw [numery] – kolejny rzut pozostałymi kośćmi, maksimum dwa razy na turę, np. /5d6 keep 24
- /5d6 zapisz [rubryka] – zapisanie wyniku w danym miejscu tabelki, Discord podpowiada dostępne układy – wolne pola w tabelce wyników,
- /5d6 pomoc – pokazanie linku do pomocy,

Gra oczywiście kończy się, po wypełnieniu wszystkich pól tabelki.

Po wydaniu polecenia gra odpowiada w następujący sposób (prawie w każdym przypadku odpowiedź wygląda podobnie, więc poprzestaję na jednym przykładzie):

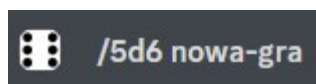


U góry pokazywany jest układ kości wraz z ich numerami (podawanymi w poleceniach /5d6 keep oraz /5d6 roll). W środkowej części pokazane wolne pola tabelki punktacji, z wynikami, które gracz by uzyskał dla danych rubryk. Na dole jest pokazana ilość zdobytych punktów.

Życzę miłego grania i wysokich wyników!

## Dodatek – przykładowy początek gry

Rozpoczęcie nowej gry.



1-szy rzut.

stół - pierwszy rzut - dwa możliwe

1 2 3 4 5

**wolne rubryki w szkole**

jedynki	dwójki	trójki
-3	-4	-6
czwórki	piątki	szóstki
-4	-15	-12

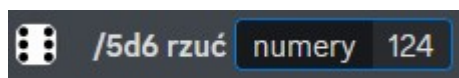
**wolne rubryki w figurach**

para	trójka	strit
8	0	0
full	czwórka	piątka
0	0	0

**wolne rubryki premii**

min	max
19	19

Ponowny rzut kośćmi 1, 2 i 4.



Wynik rzutu.

stół - drugi rzut - jeden możliwy

1 2 3 4 5

**zgrupowane punkty**

szkole = 0  
figury = 0  
premia = (max: brak - min: brak) x jedynki: brak = 0

0

**wolne rubryki w szkole**

jedynki	dwójki	trójki
-3	-6	-9
czwórki	piątki	szóstki
0	-10	-12

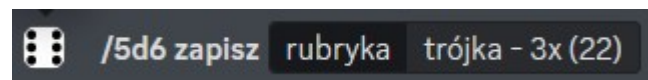
**wolne rubryki w figurach**

para	trójka	strit
8	22	0
full	czwórka	piątka
0	0	0

**wolne rubryki premii**

min	max
23	23

Zapisanie wyrzuconej kombinacji jako 'trójka' za 22 punkty.



Automatyczny ponowny rzut – jak widać otrzymaliśmy 22 punkty.

stół - pierwszy rzut - dwa możliwe

1 2 3 4 5

**zgrupowane punkty**

szkole = 0  
figury = 22  
premia = (max: brak - min: brak) x jedynki: brak = 0

22

**wolne rubryki w szkole**

jedynki	dwójki	trójki
-2	-4	-9
czwórki	piątki	szóstki
-8	-5	-18

**wolne rubryki w figurach**

para	strit	full
10	0	0
czwórka	piątka	
0	0	

**wolne rubryki premii**

min	max
17	17

I tak dalej, aż do wypełnienia wszystkich rubryk.