

Charidice

Jürgen Adams



Щедрість віддячується.

Гравців: 2–4

Вік: від 8 років

Тривалість гри: 20 хв.

Принцип і мета гри

Charidice - це випробування на щедрість. Жертвуйте кубики - не залишайте все собі. Особливо щедрі благодійники наприкінці гри отримують великий бонус.

Заробляйте найбільше очок, утворюючи на кубиках комбінації з чисел і кольорів протягом 7 раундів. Що більше кубиків зарахується, то більша імовірність отримати щедрий бонус. Бали від незарахованих кубиків пожертвуються наступному гравцеві. Наприкінці найщедріший гравець отримує бонус за благодійність. Виграє той, хто набрав найбільше балів!

Підготовка

Кожному слід взяти аркуш з ігрового блокнота й олівець або ручку. Гравець, чий день народження буде наступним, бере **6 кубиків** і ходить першим.

Як грати

Якщо кубики у вас — зараз ваш хід. *Перший* раз потрібно кидати **всі 6 кубиків**. Можна кидати кубики повторно ще **2 рази**. Якщо вирішите кидати повторно, немає обмежень за кількістю кубиків, які можна залишити, а які можна кидати.

Не пізніше 3-го кидка ви маєте записати до свого аркушу зараховані вам бали та, у більшості випадків, благодійні бали, які пожертвуються наступному гравцеві. Бали завжди жертвуються наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

Після того, як запишете зароблені й благодійні бали, передайте всі 6 кубиків гравцеві ліворуч. Тепер починається хід цього гравця, і настає його черга кидати кубики.

Як записувати бали?

Щораунду слід записувати в один рядок наступні дані:

1) 2) 3) 4)



	1)	2)	3)	4)
1				
2				
3				
4				

- 1) Бали від від зарахованих кубиків.
- 2) Бали за бонуси.
- 3) Благодійні бали, пожертвовані вам гравцем праворуч.
- 4) Благодійні бали, пожертвовані вами гравцеві ліворуч.

Як отримати бали?

Коли закінчили кидати кубики, можна зарахувати собі бали за:

А) кубики одного кольору, або Б) кубики різних кольорів.

А) Кубики одного кольору

Якщо випало **принаймні 4 кубика** одного кольору, їх можна зарахувати собі в бали.

Підсумуйте загальну вартість кубиків цього кольору. Запишіть отримані бали в першу комірку (крайня зліва) вашого аркуша.

Бонус!

Також можна отримати бонусні бали за зарахування наступних комбінацій:

4x кубики одного кольору (не підряд)	15 балів
4 кубики одного кольору (підряд)	25 балів
5 кубиків одного кольору (підряд)	40 балів
6 кубиків одного кольору	50 балів

Важливо: для отримання бонуса можна зараховувати тільки кубики, які утворюють відповідну комбінацію (приклад нижче).

Запишіть бонусні бали у другу комірку (праворуч від комірки, що містить зараховані вами бали за кидання кубиків).



Приклад 1: Олена кинула кості й тепер зараховує кубики одного кольору. Перед нею два варіанти: зарахувати **2 3 4 6** та отримати за це 15 балів, плюс бонусні 15 балів (загалом 30 балів); або зарахувати **1 2 3 4** та отримати за це 10 балів, плюс бонусні 25 балів за 4 кубики підряд (загалом 35 балів).

Б) Кубики різних кольорів

Можна зарахувати собі в бали по **одному кубики** кожного кольору з тих, що випали. Підсумуйте загальну вартість обраних кубиків. Запишіть отримані бали в першу комірку (крайня зліва) вашого аркуша.

Бонус!



Також можна отримати бонусні бали у випадку зарахування наступних комбінацій:

менше ніж 4 кубики з однаковим числом	0 балів
4 кубики з однаковим числом	15 балів
5 кубиків з однаковим числом	30 балів
6 кубиків з однаковим числом	60 балів

Важливо: для отримання бонусу можна зараховувати тільки кубики, які утворюють відповідну комбінацію (приклад нижче).

Запишіть бонусні бали у другу комірку (праворуч від комірки, що містить зараховані вами бали за кидання кубиків).



Приклад 2: Флоріан кинув кості й тепер зараховує кожен кубик різного кольору. Перед ним два варіанти: зарахувати  та отримати за це 8 балів, плюс бонусні 15 балів (загалом 23 бали); або зарахувати  та отримати за це 18 балів і 0 бонусів (загалом 18 балів).

Жертуйте бали від будь-яких незарахованих кубиків!

Після того, як записали свої бали й бонуси, ви **зобов'язані** пожертвувати **гравцеві ліворуч** бали з усіх **незарахованих** кубиків. Якщо ви пожертвуєте кубики з номіналом **5** або **6**, за них одержувачеві зараховується **вдвічі більше** балів!

Одержувач записує загальну кількість отриманих балів у третю комірку свого аркуша. Ви також записуєте цю саму кількість у четверту (крайню праворуч) комірку свого аркуша. Таким чином можна слідкувати за загальною кількістю пожертвованих протягом гри балів.



Приклад 1 (продовження): Олена вирішує зарахувати собі **2 3 4 6** та отримує 30 балів. Незараховані **1** і **6** вона жертвує Маркові - гравцю ліворуч. Оскільки кубик з номіналом **6** подвоюється, Марко записує собі в 3-тю комірку сумарно 13 балів. Олена також записує 13 балів, але в 4-ту комірку свого аркуша. Якби Олена зарахувала **1 2 3 4** вона б заробила 35 очок і пожертвувала Маркові **6** і **6** (тобто загалом 24 бали).



Приклад 2 (продовження): Флоріан вирішує зарахувати собі **2 2 2 6 6** та отримує 18 балів. Він не отримує бонуса, який би мав, якби зарахував **2 2 2 2**. Тому жертвує Олені лише 2 бали. Якби він зарахував **2 2 2 2**, то пожертвував би Олені **6** і **6** (тобто загалом 24 бали).

Найвеличнійший дарунок!

Один раз за гру, під час ходу гравця праворуч, ви можете попросити «найвеличнійший дарунок». Прохання має бути озвучене до того, як гравець, що ходить, **кинув кубики втретє**. Після цього перекресліть відповідну комірку на аркуші.

Тепер ви **подвоїте** будь-які отримані бали. І ви, і гравець, який ходить, записують у відповідні комірки своїх аркушів подвоєні бали.

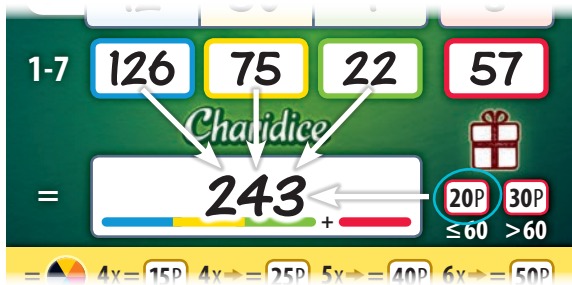
Приклад: Флоріан просить у Марко найвеличнійший дарунок, і після цього перекреслює комірку «2х» на своєму аркуші. У якості дарунка йому дістаються [2] та [5], тобто сумарно 12 балів. Подвоївши цю суму, загалом Флоріан отримує 24 бали, які записує у своєму аркуші.



Кінець гри

Гра завершується після 7 раундів. Той, хто за гру **пожертвує найбільше благодійних балів**, отримає **бонус за благодійність** у розмірі **20 балів**. А якщо гравець пожертвував понад 60 балів, його бонус за благодійність зростає до **30 балів**. Якщо більше одного гравця пожертвувало рівну кількість балів, кожен отримує бонус за благодійність і записує його у своєму аркуші.

Тепер підсумуйте всі бали за зараховані вами кубики, будь-які бонуси, пожертвовані вам бали та бонус за благодійність, якщо його отримали.



Приклад: у перших трьох стовпцях записуються бали за зараховані кубики, бонуси й пожертвовані бали. Відповідно, Марко отримав і записує наступне: $126 + 75 + 22 = 223$. Крім того, оскільки він пожертвував найбільше, то отримує бонус за благодійність у розмірі 20 балів. Тож загалом він набрав 243 бали.

Гравець із найбільшою кількістю балів перемагає! У разі нічиєї ви ділите перемогу.

