

Yamb – правила игре

Yamb је друштвена игра која се може играти са 5 или 6 коцкица. Може се играти самостално или у паровима. Циљ у свакој врсти игре је освојити што већи број поена. У игри се осим коцкица користи и посебан листић за уписивање добитних комбинација.

Yamb се игра тако што играч има право на највише три бацања коцкица у једном кругу, с тим што после сваког бацања играч одлучује које коцкице ће бацати даље, а које ће сачувати. После извршених бацања играч обавезно уписује добијени резултат по правилима бодовања, у једно поље листића. У верзији игре са шест коцкица, после извршених бацања играч бира по својој вољи пет коцкица које ће употребити за упис у листић, док је шеста коцкица неважећа. Игра се завршава када и последњи играч попуни сва поља свог листића, а победник је онај играч који је освојио највише поена после извршеног сумирања.

Листић се састоји од редова и колона са рубрикама у које се уписују резултати бацања коцки.

Редови:

1 – број јединица

2 – број двојки

3 – број тројки

4 – број четворки

5 – број петица

6 – број шестица

MAX – збир највећих 5 коцкица (циљ је добити што већи резултат)

MIN – збир најмањих 5 коцкица (циљ је добити што мањи резултат)

K – КЕНТА – 5 коцкица заредом - 1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6 (прво бацање 66, друго бацање 56, треће бацање 46)

T - ТРИЛИНГ – збир 3 исте (+ бонус 20)

F - ФУЛ – збир 3 исте и 2 исте (+ бонус 30)

P - ПОКЕР – збир 4 исте (+ бонус 40)

Y - ЈАМБ – збир 5 истих (+ бонус 50)

Колоне:

↓ – колона на доле (попуњава се редом од јединица до јамба)

↑↓ – слободна колона (попуњава се било којим редослиједом)

↑ – колона на горе (попуњава се редом од јамба до јединица)

Δ / ∇ – колона која се попуњава редом од максимума на горе и од минимума на доле

∇ / Δ – колона која се попуњава редом од јединица на доле и од јамба на горе

N – најавна (после првог бацања се одвоје коцкице и мора се нагласити да се игра у најави. Од најаве се не може одустати. Противник прати најаву у диригованој колони.)

D – диригована колона или објава (одговор на најаву противника – мора се играти и уколико се игра у парове, оба играча играју исто и уписује се најбољи резултат)

R – ручна колона (уписују се резултати из руке односно када се баци свих 6 коцкица. Може се десети да баците свих 6 коцкица и из другог и/или из трећег бацања. Тада се такође уписује ручно)

O – обавезна колона (игра се посљедња и попуњава редом од јединица до јамба)

M – максимална колона (попуњава се било кад у току игре с највећим могућим резултатима нпр. 5 јединица, 5 двојки, 5 тројки... максимум с 5 шестица, минимум с 5 јединица, кента бб, трилинг 3 шестице, фулл 3 шестице и 2 петице, покер с 4 шестице и јамб с 5 шестица. Није битан редослед него се резултат уписује како коцкице падну.)

Суме:

Прва сума се попуњава тако што се у поље саберу резултати из колодне првог дела листића, уколико сабрана колона има преко 60 додаје +30. У последње поље суме се уписује збир сума свих колона.

Друга сума се попуњава тако што се разлика максимума и минимума помножи са бројем јединица из колоне. У последње поље суме се уписује збир сума свих колона.

Трећа сума се попуњава тако што се саберу вредности из колоне трећег дела листића. У последње поље суме се уписује збир сума свих колона.

Победник има највећи збир свих сума.