

KOŚCI KAMASUTRA

Wstęp

„Kości Kamasutra” to zabawna gra, w której ten kto zaczyna pierwszy, kończy ostatni. Bardziej zaawansowani gracze mogą zainteresować się zestawem rozszerzonym zawierającym kości z numerami 7 – 12, 13 – 18 oraz kości zadań.

Nie martw się, jeżeli nie ukończysz gry za pierwszym razem, to całkiem normalne. Twoja wytrzymałość będzie się polepszać z każdą kolejną rozgrywką.

Cel gry

Wygrywa gracz, który jako ostatni będzie miał jeden lub więcej punktów miłości. Każdy gracz rozpoczyna grę z trzema punktami miłości. Mogą je reprezentować odpowiednie przedmioty (żetony). Nie powinny one być jednak ostre, zimne czy bardzo małe. Każdy gracz próbuje wyrzucić kośćmi wyższą wartość niż gracz go poprzedzający. Jeżeli mu się nie uda, traci jeden punkt miłości chyba, że gracz poprzedzający blefował. Najwyższym wynikiem, który można wyrzucić, jest 21. Jeżeli wyrzucisz taki przed końcem gry, to nie doprowadzi cię to donikąd (kończysz grę).

Rozgrywka

W „Kości Kamasutra” najlepiej grać w wygodnym miejscu - albo w pomieszczeniu, albo na zewnątrz. Grać może dowolna ilość osób. Im więcej, tym zabawniej.

1. Wszyscy gracze powinni zdjąć ubrania. Ktoś powinien wyjąć kości (potrzebny jest tylko jeden zestaw). Każdy gracz rzuca jedną kością, a ten, który wyrzuci najwyższą wartość rozpoczyna grę.

2. Gracze rzucają kośćmi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz rzuca kośćmi, ale nie powinien ujawniać wyniku innym graczom. W tym celu może użyć kubka, aby przykryć kości. Następnie gracz wypowiada na głos swój wynik. Może powiedzieć prawdę lub blefować. Jeżeli wypadnie 3 i 4, to liczy się to jako 43, a jeżeli wypadnie 5 i 2, to liczy się to, jako 52 (większa liczba zawsze pierwsza).

3. Następny gracz musi albo zaakceptować wynik gracza poprzedniego i przebić go, albo stwierdzić, że ten blefuje i kazać odkryć kości. W pierwszym wypadku gra toczy się dalej, czyli gracz, który zaakceptował wynik bierze kości i rzuca (czym przebija wynik poprzedniego lub nie). W drugim wypadku, jeżeli gracz, któremu kazano odkryć kości, wypowiedział prawidłowy wynik – gracz, który go wyzwiał traci jeden punkt miłości. Natomiast jeżeli wyzwany gracz blefował, to on traci punkt miłości.

4. Maksymalnym wynikiem, jaki może wypaść jest 66 (dwie kości, czyli na jednej 6 i na drugiej), jednak to 2 i 1 są najwyższą wartością, która nosi nazwę „Big’n”. Tej wartości nie da się przebić żadną inną. Jeżeli gracz wyrzuci „Big’n”, to musi o tym poinformować resztę graczy.

5. Gra toczy się do momentu, w którym pozostanie tylko jeden gracz z jednym lub więcej punktów miłości.

© *Big & Bouncy Productions*

Tłumaczenie i skład dla sklepu REBEL.pl:
Joanna A. Kamrowska