

# Покер на двойных костях

## Правила

Если Вы не знаете правила обычного покера на костях, сперва ознакомьтесь с ними внизу страницы.

В отличие от обычного покера на костях, в этой игре кости двойные. Для игры используются 6 больших прозрачных (внешних) кубиков, внутри каждого из которых находится маленький (внутренний) кубик.

Для того, чтобы легче было получить комбинации используются шесть кубиков, т.е. на один кубик больше, чем в обычном покере на костях. Но в конце хода игрок всегда должен выбрать пять внешних и пять внутренних кубиков, чтобы засчитать две комбинации, т.е. один кубик каждого типа (какие именно - на выбор игрока) не идет в счет. Не обязательно убирать внутренний и внешний кубик одной костью - они могут быть частями разных костей.

Результаты внешних и внутренних кубиков считаются раздельно, но нельзя выбрасывать заново только один тип костей, так как внутренний кубик не отделен от внешнего.

В конце хода игрок заносит одну комбинацию внешних и одну комбинацию внутренних кубиков в свой столбик в таблице.

Помните, что когда считаются очки, всегда нужно убирать одно значение из шести. Это относится и к таким комбинациям, как шанс, экстра, единицы, двойки и т.д. до шестерок.



В обычном покере на костях нечетное число комбинаций, поэтому в покере на двойных костях есть дополнительная комбинация - экстра. Есть три варианта игры с этой комбинацией. В одном из вариантов экстра дает отрицательные очки, и поэтому вписывается в строку после суммы всех положительных очков, после чего конечный результат вписывается строкой ниже. Выберете вариант игры, который вам больше нравится.

**Вариант 1:** Как и в шансе, считается сумма очков на костях, но в этом случае очки будут отрицательными. Как всегда, нужно убрать один кубик (если вы еще не догадались, нужно убрать кость с самым большим числом).

**Вариант 2:** Как и в шансе, считается положительная сумма очков на пяти кубиках.

**Вариант 3:** Бесплатный прочерк. Игрок ставит прочерк в соответствующую клетку, что в конце считается как 0 очков.

**Вариации подсчета очков:** как и в покере на обычных костях можно запретить комбинации, где две пары или фул хаус содержат кубики только одного достоинства (строгие скандинавские правила) или же играть с интернациональными (немецкими) правилами.

Пример: после последнего броска имеется результат (внешний-внутренний) 6-5, 6-4, 3-3, 3-2, 4-1, 3-2, т.е. на внешних выпало 6-6-4-3-3-3, а на внутренних - 5-4-3-2-2-1.

Можно убрать четверку из внешних и засчитать комбинацию фул хаус, а одну из двоек - из внутренних, засчитывая малый стрит.

## Основные правила покера на костях

Для игры используют 5 шестигранных кубиков с числовыми достоинствами от 1 до 6. Все кости выбрасываются одновременно, после чего можно перебросить некоторые из костей. После этого опять можно выбрать некоторые кости (в том числе и нетронутые на втором ходу) и заново их бросить. Потом игрок определяет, какую из нижеперечисленных комбинаций он хочет записать в таблицу, и записывает результат в соответствующую

клетку. Если он не может или не хочет выбрать одну из неиспользованных комбинаций, то он должен поставить прочерк в какой-нибудь свободной клетке. То есть каждую комбинацию в течение игры можно засчитать только один раз. Когда считаются очки, суммируются только те кубики, которые входят в комбинацию, кроме верхней суммы, бонуса и главной суммы (где броски кубиков никогда не записываются), а также покера.

**Верхняя часть:** единицы, двойки и т.д.: здесь записываются очки за единицы, двойки, тройки и т.д. Например, 3-3-3-6-6 можно записать как 9 очков в "тройки", либо как 12 очков в "шестерки".

**Верхняя сумма:** здесь вписывается сумма результатов от единиц, двоек, троек, четверок, пятерок и шестерок.

**Бонус:** если верхняя сумма больше либо равна 63 (т.е. в среднем выпало по три кубика каждого достоинства), то в бонус пишется 50 очков.

**Пара:** два одинаковых достоинства. 5-5-?-?-? приносит например 10 очков.

**Две пары:** две пары костей одинаковых достоинств. Например 5-5-6-6-? приносит 22 очка. Все четыре достоинства могут быть одинаковыми.

**Тройка:** например 2-2-2-?-? приносит 6 очков.

**Каре:** например 4-4-4-4-? приносит 16 очков.

**Малый стрит:** 1-2-3-4-5. Приносит 15 очков.

**Большой стрит:** 2-3-4-5-6. Приносит 20 очков.

**Фул хаус:** одна пара и одна тройка, например 3-3-3-4-4. Все пять достоинств могут быть одинаковыми.

**Шанс:** что угодно. Считается сумма очков на кубиках. Например 1-5-4-3-3 приносит 16 очков.

**Покер:** пять одинаковых достоинств, например 3-3-3-3-3. Приносит 50 очков. Можно договориться прибавлять очки на кубиках к 50, т.е. покер из шестерок будет приносить больше очков, чем покер из единиц.

**Главная сумма:** верхняя сумма и результаты ниже суммируются и в клетку записывается окончательный результат.