

Dragi igralci igre YaRSi!

Igra je namenjena dvema ali več igralcem, ki potrebujejo 6 kock (vedno šteje le vrednosti petih kock) in lističe za vpisovanje rezultatov. Z metanjem kock se dosežejo želeni rezultati, ki se vpisujejo v predviden obrazec na lističu. Na koncu igre, ko so zapolnjena vsa polja, se zbrani rezultati po delih seštejejo in zmagovalec je tisti igralec, ki doseže najvišji rezultat.

POMEMBNO: pred pričetkom igranja igre YaRSi obvezno vklopite RADIO Si !

Igro prične igralec, ki v metu za začetek igre na kocki doseže NAJMANJŠE število, nadaljnji krog pa sledi smeri urnega kazalca. Igra traja vse dokler zadnji igralec ne zapolni zadnjega polja na svojem listku. Igralec, ki je na potezi, vrže vseh 5 oziroma 6 kock na enkrat. Po prvem metu se odloči ali bo rezultat vpisal kar takoj ali bo metal še maksimalno dvakrat.

V primeru, da katera izmed kockic med metom pade na tla ali da obstane na lastnem robu, se metanje ponovi.

METANJE KOCK: Igralec meče kocke maksimalno 3 krat v eni potezi, pri tem pa po vsakem metu postavi na stran kocke, za katere predpostavlja, da mu bodo prinesle najboljši rezultat. *Primer:* Po prvem metu dobimo 2 štirki, na ostalih kockah pa različne številke. Tako pred drugim metom štirici damo na stran in nadaljujemo z metanjem. Težimo k zbiranju štiric.

6 KOCK: Pri igri s 6 kockami, jih po metu vseh šestih v rezultat vštejete le 5, in sicer tiste, za katere ste se tekom igre odločili.

LISTIČ ZA VPISOVANJE REZULTATOV: Sestavljen je iz stolpcev (navpično) in vrstic (vodoravno), v katere vpisujete dosežene rezultate.

PRVI STOLPEC: Izpolnjuje se od zgoraj navzdol. Začnemo z vrstico ena in nadaljujemo proti YaRSi navzdol - brez preskakovanja! *Primer:* Po treh metih vržete tri enice, zato v rubriko za enice vpišete njihov seštevek, t.j. 3.

DRUGI STOLPEC: Izpolnjuje se od spodaj navzgor. Začnemo z YaRSi, nato se vzpenjamo proti vrhu – nikar ne obupajte, čeprav je situacija bolj zapletena kot v prvem stolpcu. Rezultat se vpisuje na enak način, korak za korakom. Naslednjega lahko prav tako izpolnite šele, ko ste izpolnili predhodnega (nižjega). Preskakovanje tudi tukaj odpade.

TRETJI STOLPEC: Tukaj pa lahko izpolnujete po želji, gor ali dol. Nobenega vrstnega reda, ki bi se ga morali držati, ni. Tukaj praviloma vpisujete rezultate, ki vam ne ustrezajo najbolj, saj niso primerni za vpis v katerega izmed prvih dveh stolpcev.

ČETRTI STOLPEC (NAJAVA): Gre za vpis rezultata najavljenega metanja. Po PRVEM (kasneje ne več!) metu, kadar ste izjemno zadovoljni z rezultatom, z jasno in glasno izjavo najavite soigralcem, kaj boste igrali. *Primer:* »OBVEZNI poker« ali »NAJAVIM poker« ali »OBVEZNE šestice« ali »NAJAVIM šestice«.

VSOTA 1-6: To polje zahteva prvi seštevek metov v stolpcu, in sicer od 1 do 6. Kadar je seštevek **večji od 60 ali točno 60**, vam pripadajo bonus točke, in sicer k pravkar dobljenemu seštevku prištejete še dodatnih **30** točk.

MAKSIMUM: Z metanjem kock je potrebno ustvariti čim večji seštevek vrednosti kock. Po vsakem metu ohranite kocke z najvišjimi vrednostmi.

MINIMUM: Gre za nasprotje maksimuma – tukaj zbirate čim nižjo vrednost kock. Sešteta vrednost petih ohranjenih kock mora torej biti čim manjša. Zakaj? Vaš cilj je ustvariti čim večjo **RAZLIKO** med maksimumom in minimumom, ki jo boste pomnožili s številom enic na vrhu istega stolpca, tako dobljeni rezultat pa boste vpisali v okence pod minimumom. Tako boste dobili drugega izmed treh vmesnih seštevkov.

TRIS: Potrebno je dobiti 3 kocke z enakimi vrednostmi in vpisati njihov rezultat **povečan za 10**. Seveda je veliko bolje dobiti tris iz šestice ($3 \times 6 = 18$, $18 + 10 = 26$), kot pa tris iz enic ($3 \times 1 = 3$, $3 + 10 = 13$).

LESTVICA: Ko boste zadeli niz števil 1, 2, 3, 4, 5 (t.i. mala lestvica) v okence vpišete **35**. Veliko lestvico pa predstavlja niz števil 2, 3, 4, 5, 6 in v tem primeru vpišete rezultat **45**.

FUL: Dobiti morate po dve in tri enake vrednosti, ki jih seštejete, rezultatu pa **prištejete 30**. Primer: Dobili ste 3 petice in 2 štirici, izračun: $(3 \times 5) + (2 \times 4) = 15 + 8 = 23$, prištejete 30 in končni rezultat je enak 53, kar vpišete v ustrezno polje.

POKER: Potrebno je dobiti štiri enake vrednosti na kockah in jim **prišteti 40**. Najbolj vas bodo razveselile 4 šestice, kar pomeni rezultat 24, ki mu dodate 40, v polje tako vpišete 64.

YaRSi: Vreči morate 5 kock z enakimi vrednostmi na njih. Temu **prištejete 50**. V najboljšem primeru vržete 5 šestice, rezultatu 30 pa lahko prištejete 50 in tako v polje pišete celih 80! Soigralci bodo zagotovo zeleni od zavisti! To pa še ni vse!

Ups ☹️ Da vas ne bodo motivirale le točke; v kolikor vržete YaRSi s petimi šestkami mora soigralec, ki je naslednji na vrsti, opraviti nalogo 10 sklec. V kolikor vam uspe vreči YaRSi s petimi petkami pa mora soigralec, ki je metal pred vami, 10 počepov.

SEŠTEVEK: V polje za YaRSi vpišete seštevek rezultatov od trisa do YaRSi v tem stolpcu.

REZULTAT: Predstavlja seštevek treh prejšnjih delnih rezultatov.

- Seštejete torej:
1. rezultat, ki ste ga dobili, ko ste sešteli vrednosti od 1 do 6,
 2. rezultat, ki ste ga dobili pri razliki med maksimumom in minimumom ter
 3. rezultat, ki ste ga dobili pri spodnjem seštevku – od trisa do YaRSi.

KONEC IGRE: Izpolnili ste vsa polja, sešteli vse delne seštevke in s končnim rezultatom dobili zmagovalca. To je seveda tisti, ki je dosegel največje število točk (pa čeprav je mogoče moral narediti tudi največ sklec ali počepov).

PA ŠE POMEMBNO SPOROČILO:

Ne jezite se, ko izgubljate, veselite se, ko zmagujete, navijajte, ko gledate; in ne pozabite najpomembnejšega: **igrajte YaRSi ob poslušanju Radia Si!**

STAY FRIENDS, IT'S JUST A GAME !