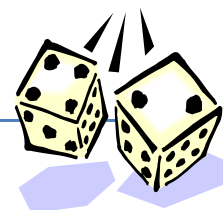


# Tíu þúsund



Gögn: 6 teningar, blað og blýantur

Markmið: Að verða fyrstur til að ná upp í 10.000. Til að mega byrja að skrá stig þarf að ná a.m.k. 1000.

Stigaútreikningur:

	einn	tveir	Þrjár í einu kasti	Fjórir í einu kasti	Fimm í einu kasti	Sex í einu kasti
ás	100	200	1000	2000	4000	6000
tvístur	0	0	200	400	800	1600
þristur	0	0	300	600	1200	2400
fjarki	0	0	400	800	1600	3200
fimma	50	100	500	1000	2000	4000
sexa	0	0	600	1200	2400	4800
Röð 1-6	500					

Taflan gefur yfirlit yfir stigagjöf í spilinu.

Ás gefur 100, tveir 200, þrjár ásar í einu kasti gefa 1000, fjórði ásin tvöfaldar o.s.frv.

Fimm á teningi gefur 50, tvær fimmur 100, þrjár í einu kasti 500, fjórar 1000, fimm 2000 og sex 4000.

Þrjár *tvistar* gefa 200

Þrjár *þristar* gefa 300

Þrjár *fjarkar* gefa 400

Þrjár *sexur* gefa 600

Fjórði teningurinn tvöfaldar o.s.frv.

Röð á teningunum í einu kasti (1,2,3,4,5,6) gefur 500 og rétt til að kasta aftur.

Gangur leiksins:

Öllum teningunum er kastað. Að minnsta kosti einum teningi sem gefur stig er haldið eftir og þeim sem eftir eru kastað aftur. Þetta er endurtekið þar til annað hvort er ekki hægt að gera neitt með teningana sem upp koma eða leikmaður ákveður að taka ekki

áhættuna með að enginn teninganna sem upp komi gefi stig. Hafi allir teningarnir í kasti gefið stig á að kasta öllum 6 teningunum upp á nýtt og halda áfram með stigatalninguna.

Komi ekkert stig út úr einhverju kasti og leikmaður er búinn að vinna sér inn stig með einhverjum teninganna missir hann þau stig og næsti á leik. Þannig að með því að kasta einum eða tveimur teningum er leikmaður að taka áhættu, því komi ekki upp ás eða fimma missir hann stigin í það skiptið og má ekkert skrá.

#### Dæmi:

Upp kemur t.d. 1,5,4,4,6,2. Ásnum haldið eftir (100) og það má líka halda fimmunni (+50). Hinum fjórum eða fimm teningunum kastað aftur. Upp koma t.d. 1,2,2,6. Ásnum haldið eftir (+100) og hinum teningunum kastað aftur. Nú er heppnin með og upp kemur 3,3,3 (+300). Kasta má öllum teningunum upp á nýtt og halda áfram að bæta við áunnin stig. Hefði t.d. 3,3,6 hins vegar komið upp ætti mótherjinn að gera og ekkert hefði mátt skrá.

Þegar leikmaður er „kominn á blað“, má hann ráða hvað hann skráir stóra tölu í hvert sinn, ekki er skilyrði að hún nái 1000.

Sá leikmaður sem er fyrstur að ná upp í 10 þúsund vinnur leikinn.

ATH! Ekki má fara yfir 10.000, þá á mótherjinn að gera og fær tækifæri til að ná hinum, en hinn þarf að gera aðra tilraun og stoppa þegar hann er akkúrat í 10.000!

Góða skemmtun!