



Księga Kości

❖ **Juego de Mayores o de Menores (gra większych lub mniejszych)**

Najprostsza z gier opisanych w Księdze Gier Alfonsa X. Każdy z graczy rzuca trzema kośćmi. W wariantcie Mayores zwycięża ten, kto uzyska najwyższą sumę oczek, natomiast w Menores wygrywa gracz z najniższym wynikiem. Rodzaj rozgrywki należy ustalić przed wykonaniem rzutów.

❖ **Tanto en uno como en dos (tyle na jednej, co na dwóch)**

Nazwa gry dosłownie oznacza „tyle na jednej, co na dwóch”. Celem jest wyrzucenie takiego układu trzech kości, w którym liczba oczek na jednej z nich jest równa sumie oczek na dwóch pozostałych. Zwycięża gracz, który jako pierwszy uzyska jedną z wygrywających kombinacji. Przykładowo: (6 = 5 + 1)

❖ **Par con As (para z asem)**

W tej grze as oznacza „1”. Wygrywa ten, kto jako pierwszy wyrzuci parę jednakowych kości wraz z asem, tworząc zwycięski układ, na przykład 5–5–1

❖ **Riffa**

Gracz rzuca trzema kośćmi do chwili, gdy na dwóch z nich wypadnie para. Wówczas ponownie rzuca trzecią kością, a suma oczek uzyskanych na wszystkich trzech kościach staje się jego wynikiem. Następnie to samo czyni przeciwnik. Wygrywa ten, którego wynik okaże się wyższy.

❖ **Triga**

Gracze rzucają na zmianę trzema kośćmi. Zwycięża ten, kto jako pierwszy wyrzuci „par” (trzy jednakowe wyniki, np. 2–2–2) lub „trigę” (sumę oczek mniejszą niż 7 albo większą niż 14).

Wariant opisany w Księdze Gier

W tej odmianie pojawia się dodatkowo pojęcie szansy (suerte). Jeżeli gracz w pierwszym rzucie nie uzyska ani par, ani trigę, suma oczek z tego rzutu (od 7 do 14) staje się jego szansą. Przykładowo, jeśli wyrzuci 7, liczba ta staje się jego szansą.

Jeżeli przeciwnik w swoim pierwszym rzucie wyrzuci tę samą liczbę, powstaje triga, a zwycięża gracz, który jako pierwszy przyjął tę liczbę jako swoją szansę.

Jeżeli tak się nie stanie, drugi gracz również otrzymuje własną szansę. Od tej chwili gracze rzucają na zmianę. Zwycięża ten, kto wyrzuci par, trigę lub swoją własną szansę. Przegrywa natomiast gracz, który wyrzuci szansę należącą do przeciwnika.





❖ Azar

Gra Uznawana jest za jednego z protoplastów Hazardu, jednej z najbardziej znanych europejskich gier hazardowych. Opis gry należy do najbardziej niejednoznacznych fragmentów Libro de los Dados. Zachowany tekst pozwala na więcej niż jedną interpretację. Poniższe zasady opierają się na możliwie dosłownym, tłumaczeniu manuskryptu

Definicje:

Azar/ Reazar – wartość od 3-do 6 i od 15-do 18

Suerte (szansa) – Wartość od 7 do 14

Etap 1 – Rzut gracza A

- Wypada Azar (np. 17)- Gracz A natychmiast wygrywa partię. Na tym gra się kończy.
- Wypada Szansa (np. 7), wartość zostaje przypisana dla Gracza B

Etap 2 – Rzut gracza B

- Wypada Azar od tej chwili zwany Reazar (np. 4) Gracz B przegrywa.
- Wyrzuca swoją szansę (z przykładu 7) wtedy następuje remis. Gracz rzuca jeszcze raz.
- Wyrzuca inną szansę niż swoją (np.11). wartość zostaje przypisana dla Gracza A

Etap 3 – Kolejne naprzemienne rzuty

- Gracz A wygrywa jeżeli wypadnie jego szansa (11), przegrywa gdy wypadnie szansa przeciwnika (7) lub Reazar
- Gracz B wygrywa jeżeli wypadnie jego szansa (7), przegrywa gdy wypadnie szansa przeciwnika (11) lub Reazar

❖ Marlota

Gra stanowi znacznie uproszczoną odmianę Azaru, w której kośćmi rzuca tylko jeden z graczy. Na początku uczestnicy ustalają stawkę zakładu oraz losują gracza rozpoczynającego.

Gracz rzuca trzema kośćmi, ignorując wszystkie azary (sumy 6 lub mniej oraz 15 lub więcej). Pierwsza uzyskana suma z zakresu 7–14 staje się szansą przeciwnika.

Następnie ten sam gracz kontynuuje rzuty, nadal pomijając azary oraz szansę przeciwnika, aż wyrzuci kolejną sumę z zakresu 7–14. Liczba ta staje się jego własną szansą.

Gdy obie szanse zostaną już ustalone, gracz nadal wykonuje kolejne rzuty. Gra trwa do momentu, aż wyrzuci jedną z przypisanych liczb: wyrzucenie własnej szansy oznacza zwycięstwo, wyrzucenie szansy przeciwnika oznacza porażkę. Wszystkie pozostałe wyniki, w tym azary, są ignorowane i nie wpływają na przebieg gry.



❖ Medio Azar

Kolejna odmiana gry Azar, wprowadzająca mechanizm stopniowego podbijania stawki. Zmianie ulega również zakres wyników specjalnych. Za Azar uznaje się sumy od 3 do 7 oraz od 14 do 18, natomiast szansami są wyniki od 8 do 13.

Przed rozpoczęciem partii gracze ustalają wysokość stawki (np. 1 monetę), a następnie losują gracza rozpoczynającego.

Pierwsze rzuty

- Azar (3–7 lub 14–18) – gracz natychmiast wygrywa jedną stawkę, po czym wykonuje kolejny rzut.
- Szansa (8–13) – wyrzucona liczba zostaje przypisana przeciwnikowi jako jego szansa. Obaj gracze dokładają do puli po dwie dodatkowe stawki, dzięki czemu gra toczy się teraz o trzykrotność początkowego zakładu. Gracz wykonuje kolejny rzut, próbując ustalić własną szansę.

Kolejne rzuty

- Azar (3–7 lub 14–18) – każdy z graczy dokłada do puli po jednej dodatkowej stawce.
- Szansa przeciwnika – gracz wykonuje natychmiast dodatkowy rzut: jeżeli wypadnie Azar, wygrywa całą pulę i następuje koniec partii. Jeżeli wypadnie inny wynik, staje się on dodatkową szansą przeciwnika.
- Dowolna inna liczba z zakresu 8–13 – staje się szansą gracza rozpoczynającego. Od tego momentu stawka zostaje zamknięta i nie może być dalej podbijana. Kości przechodzą do przeciwnika.

Rozgrywka właściwa

Gdy obaj gracze mają już przypisane swoje szanse, rozpoczynają rzuty naprzemienne.

Aby wygrać całą pulę, należy wyrzucić własną szansę. Wszystkie pozostałe wyniki są ignorowane i nie mają wpływu na przebieg gry.

❖ Azar Pujado

Jest to odmiana gry Medio Azar, prowadząca do znacznie szybszego wzrostu puli i częstszego bankructwa graczy. Zasady pozostają niemal identyczne jak w Medio Azar, a zasadnicza różnica pojawia się dopiero w końcowej fazie rozgrywki, gdy obaj gracze mają już wyznaczone swoje szanse.

Od tego momentu każdy wynik, który nie jest szansą żadnego z graczy, powoduje zwiększenie puli o dodatkową stawkę, którą dokłada gracz rzucający*

*Niestety źródło nie precyzuje, kto powinien dokładać tę stawkę — czy obaj gracze, tylko osoba wykonująca rzut (najbardziej logiczne) czy może jej przeciwnik. Pozostawia to pewną swobodę interpretacji i daje możliwość wypróbowania różnych wariantów, aby sprawdzić, który z nich najlepiej sprawdza się podczas rozgrywki.



❖ Guirguiesca

Gra wykorzystuje dwie kości. W każdej partii aktywny jest tylko jeden gracz. Po ustaleniu stawki oraz wyłonieniu gracza rozpoczynającego, rozgrywka przebiega następująco:

Pierwsze rzuty:

- Azar (2, 3, 11 lub 12) – gracz natychmiast wygrywa jedną stawkę i wykonuje kolejny rzut.
- Dowolny inny wynik (4–10) – liczba ta staje się szansą przeciwnika. W tym momencie przeciwnik może podnieść stawkę o dowolną kwotę, zanim aktywny gracz wykona kolejny rzut

Drugi rzut:

- Azar (2, 3, 11 lub 12) – natychmiastowa porażka.
- Szansa przeciwnika – natychmiastowe zwycięstwo.
- Dowolny inny wynik (4–10) – liczba ta staje się szansą aktywnego gracza.

Kolejne rzuty

Aktywny gracz kontynuuje rzuty tak długo, aż rozstrzygnie partię:

- wyrzucenie własnej szansy oznacza zwycięstwo,
- wyrzucenie szansy przeciwnika oznacza porażkę,
- wyrzucenie Azaru również oznacza porażkę.

Wszystkie pozostałe wyniki są ignorowane i nie mają wpływu na dalszy przebieg gry.

❖ Panquist

Przygotowanie:

Gracze losują, kto rozpocznie rozgrywkę. Przegrany wyklada do puli cztery jednakowe stawki (Paradas).

Przebieg gry:

Gracz rozpoczynający rzuca kośćmi, aby wyznaczyć dwie szanse z przedziału od 7 do 14. Pierwsza uzyskana liczba staje się szansą przeciwnika, a druga jego własną. Wszystkie pozostałe wyniki, czyli Azary, są ignorowane.

Gdy obaj gracze mają już przypisane swoje szanse, rozpoczyna się właściwa rozgrywka. Gracze rzucają kośćmi na zmianę, starając się wyrzucić własną szansę. Wyrzucenie własnej szansy oznacza zwycięstwo, natomiast wyrzucenie szansy przeciwnika kończy się porażką.

Wygrana:

Liczba wygranych stawek zależy od układu kości, którym wyrzucono zwycięską szansę. Niezależnie od układu, zdobycie wszystkich czterech stawek określane jest mianem Panquista. Po zakończeniu partii zwycięzca rozpoczyna kolejną rozgrywkę, a przegrany uzupełnia pulę do pełnych czterech stawek.

Suerte	1 parada	2 paradas	3 paradas	Panquist (4 paradas)
7	–	5-1-1 4-2-1	2-2-3	3-3-1
8	5-2-1	4-3-1	6-1-1 4-2-2	3-3-2
9	6-2-1 5-3-1	4-3-2	5-2-2 3-3-3	4-4-1
10	5-4-1 5-3-2	6-3-1	6-2-2 4-3-3	4-4-2
11	6-3-2 5-4-2	6-4-1	5-5-1 4-4-3	5-3-3
12	6-5-1 6-4-2	5-4-3	5-5-2 4-4-4	6-3-3
13	6-5-2	6-4-3	6-6-1 5-5-3	5-4-4
14	–	6-5-3	6-6-2 5-5-4	6-4-4

