





YAMB: Pravila igre

Jamb je igra s kockicama, u kojoj pored sreće, ogroman utjecaj na ishod igre ima i kombinatorika, a posebno prognozerska sposobnost igrača. Svaki igrač ispred sebe ima tabelu, u koju sam upisuje ishod svojih bacanja. Zbog ogromne popularnosti i rasprostranjenosti, razvile su se varijante, u kojima se tabele, kao i same nagrade za postignute rezultate bacanja razlikuju. Pod nazivom "Yamb", krije se osnovna varijanta, koja se, manje više, igra u cijelom svijetu.

Na listićima za Jamb, koji se mogu nabaviti u trgovinama, najčešće se nalazi tablica, kao na slici. U nedostatku serijskih listića, iste možete preuzeti s naših stranica.

Prije početka partije, svatko baca po jednu kockicu, a onaj sa najmanjim rezultatom igra prvi. Igra teče u desnu stranu (kod nas i u još nekim zemljama).

Potez u Yambu se sastoji od tri bacanja. U prvom se bacaju obavezno svih pet Kockica, a u sljedeća dva, igrač sam odlučuje. Poslje prvog bacanja, on može neke kockice zadržati, pa baca samo ostale. U slučaju da je zadovoljan ishodom, igrač nije obvezan bacati sva tri puta, već se može zaustaviti poslije prvog ili drugog bacanja. Rezultat bacanja je ono, što kockice pokazuju na kraju poteza. Potez završava, obaveznim popunjavanjem jednog polja u tabeli:

| |  |  |  |  |
|--|---|---|---|---|
| 1 ⁽¹⁾ | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| Za zbroj 60 ili više odcij: 30 | | | | |
| MAX | | | | |
| MIN | | | | |
| Razlika MAX i MIN x (1) | | | | |
| 2 PARA zbroj + 10 | | | | |
| SKALA: Mali: 35 Veliki: 45 | | | | |
| FULL Zbroj + 30 | | | | |
| POKER Zbroj + 40 | | | | |
| YAMB Zbroj + 50 | | | | |
| ZBROJ + poker + full poker + yamb | | | | |

Redovi (horizontale):

U prvih šest horizontalnih redova, upisuju se samo naznačene vrijednosti, koje se dobiju prilikom bacanja. Cilj je dobiti i upisati što više jedinica, dvojki itd.

Npr. nakon trećeg bacanja, kockice pokazuju 6-6-6-5-3. Igrač će u red "šestice" upisati 18, a petice i trojke se ne računaju. Ako bi se odlučio na upisivanje petica, pisao bi samo 5.

U osmom i devetom redu, koji predstavlja "Maksimum" i "Minimum", cilj je ostvariti i upisati što veći, odnosno, što manji zbroj svih 5 kockica, bez obzira koje vrijednosti one pokazuju. Cilj je, da razlika između ove dvije vrijednosti bude što veća, ali ne postoje nikakva ograničenja. Rezultat može biti čak i negativan. Do toga dolazi, ako igrač upiše veću vrijednost minimuma, od maksimuma. Razlika se još i množi sa brojem jedinica iz te kolone, s čime oni dobivaju na značenju i vrlo bitno utječu na sam ishod partije.

Sedmi i deveti red se tijekom igre ne popunjavaju, a služe za zbrajanje rezultata. Tokom igre, kompletirani stupac se može odmah zbrojiti i upisati, ali taj upis nije posljedica bacanja kockica, već izračuna.

U jedanaesti red upisuje se vrijednost iskockanih "2 para".

Npr. 3-3-4-4-6, upisuje se vrijednost $6+8+10=24$.

U dvanaesti red, upisuju se "skale" i to: 35 ili 45 bodova, ovisno, da li je mala ili velika. "Skala" je inače niz, koju čine 5 kockica. Znači, to može biti 1-2-3-4-5, ili 2-3-4-5-6, što se naziva "Mala skala", odnosno, "Velika skala".

U sljedeći red, upisuje se "Full". Njega obavezno čine dvije različite vrijednosti i to u rasporedu 3 i 2. Vrijednost Fulla određuje zbroj svih pet kockica, plus dodatna nagrada od 30 bodova.

Npr., ako Full čine 6-6-6-4-4, njegova vrijednost je 56 bodova.

Predposlednji red u ovoj grupi je "Poker". Njega čine četiri iste vrijednosti kockice. Vrijednost pokera je njihov zbroj i nagrada od 40 bodova. Ako je dobiveno 5-5-5-5-2, rezultat bacanja je 60 bodova.

U zadnji horizontalni red, upisuje se "Yamb", po čemu je i cijela igra dobila ime. Ovaj niz čini pet istih kockica, a boduje se kao njihov zbroj i dodatna nagrada od 50 bodova.

Stupci (vertikale):

Sve bi ovo bilo prilično jednostavno, pa čak i monotono, da sva ova polja nisu raspoređena u četiri vertikalna stupca, u koje se rezultati upisuju, po točno određenim pravilima. Upravo oni, daju potrebnu dinamiku i misaoni karakter ovoj igri.

U prvom i drugom stupcu, polja se ispunjavaju, strogo po redoslijedu, u pravcu strelica. Znači, prvi stupac polazi od "jedinica", a drugi od "Yamba".

Ako npr., igrač dobije tri dvojke i želi ih upisati u prvi stupac, on to može učiniti jedino uz uvjet, da je u nekom od prethodnih poteza, već upisao jedinice.

Stupac sa oznakom "strelica gore-dolje" je "slobodni" i on se popunjava bez ikakvog reda. Sve što se ostvari bacanjem, može se upisati, naravno, ako je polje prazno.

Četvrti stupac predstavlja "Najavu". Da bi se rezultat upisao u nju, igrač to mora najaviti, već nakon prvog bacanja. Bez obzira na ishod drugog i trećeg pokušaja, odluka se više ne može mijenjati.

Npr. ako igrač nakon prvog bacanja kaže: "Najava Pokera", on to polje na kraju istog poteza mora i popuniti. U slučaju da ga doista i dobije, upisuje njegovu vrijednost, a u protivnom, mora ga precrtati.

Ako se neka kombinacija dobije već nakon prvog bacanja, igrač je najavljuje i odmah upisuje. Drugo i treće bacanje se u ovom slučaju i ne vrši.

Očigledno je, da se ovaj stupac mora pažljivo popunjavati i to tijekom čitave partije. Kad god je ishod prvog bacanja povoljan, igraču je prioritet popunjavati stupac "najave", kako je ne bi ostavio za kraj, kada bi najave bile najčešće prisilne i neuspješne.

Nakon svakog svog poteza, igrač mora popuniti jedno polje u Tablici, pa makar ga i precrtao. Također, mora se naglasiti, da se poslije završenog poteza isključivo popunjava samo jedno polje.

U slučaju da se precrtava polje iz prvog i trećeg stupca, ono također mora biti po redoslijedu, kao da se u njega upisuje rezultat. U slobodnom stupcu, uvijek se može precrtati bilo koje polje. U najavi se precrtava ili upisuje samo ono, što je najavljeno nakon prvog bacanja.

Pojedina polja se često precrtavaju i iz taktičkih razloga. Naime, kako je teorijom dokazano da je najbolje, ako se stupci popunjavaju ravnomjerno, a "Yamb" je prilično teško dobiti, poželjno ga je u trećoj koloni precrtati već nakon petog ili šestog pokušaja. To se čini, kako bi se i treći stupac ravnomjerno popunjavao i ne bi zaostajao za ostalima.

U svako polje se upisuje samo po jedan rezultat.

Ako igrač npr. dobije pet šestica, on upisuje "Yamb". Međutim, ako je polje za "Yamb" u slobodnoj stupcu već ranije dobiveno, u trećem npr. precrtan, a u prvoj se još nije došlo do njega, on se nema gdje upisati. Igrač može umjesto njega pisati "Poker", ali naravno, u tom slučaju ne zbraja petu kockicu. Također, u gornjem dijelu tablice se mogu pisati pet šestica. Vrlo jak potez bi bio i pisanje maksimuma 30, ali to već ovisi od broja jedinca u tom stupcu.

Pet šestica se međutim ne mogu pisati kao "Full", jer je on po definiciji, kombinacija sastavljena od obavezne dvije vrijednosti.

Partija traje, dok se ne ispune sva polja. U ovoj varijanti, to su 48 poteza, ili 48 poteza igre. Slijedi izračun bodova.

Izračun rezultata:

U polja sedmog horizontalnog reda, koja do kraja partije ostaju prazna, upisuje se vrijednost "Stupca". Stupci čine gornjih 6 polja svakog vertikalnog reda, a u sedmom se upisuje njihov zbroj. Za svaki stupac, gdje je zbroj 60 bodova i više, dodaje se i nagradni bonus od 30 bodova.

Dalje se popunjava deseti red. Oduzima se minimum od maksimuma i razlika množi sa brojem jedinica u toj koloni. Broj jedinica se uzima iz prvog horizontalnog reda. Strategija pojedinih igrača je, da ta polja žrtvuju, a da dobar rezultat traže na drugim stranama.

Od 11-og, do 14-og reda, rezultati se jednostavno zbrajaju i upisuju na dno tablice.

I na kraju, zbrajaju se svi zbrojevi s desne strane tablice, znači: Stupci, Razlike, te grupa parova, skala, fullova, pokera i yamba, pa se dobiva konačan rezultat odigrane partije.

Tijekom čitave partije, igrač igra sam za sebe i samostalno popunjava svoju Tabelu.



Yamb u Parove

Sam naziv ove igre govori, da je u pitanju natjecanje parova. Obično je to sukob dvije ekipe, ali u igri mogu uzeti učešće i više parova istovremeno. Svaki par igrača, ima svoj zajednički papir (Tablicu). Oba igrača za redom odigravaju svoje poteze, ali samo jedan od njih upisuje rezultat. Praktički, igrači odlučuju koji će rezultat upisati, a koji od njih propada.

Partneri igraju jedan iza drugog. Prvi igrač baca 3 puta, kao i u standardnom Yambu, ali se njegov postignuti rezultat ne piše odmah, već se za sada pamti. Poslje toga, kockice baca i njegov partner, po identičnim pravilima. Tek poslije toga, partneri odlučuju, čiji će rezultat upisati.

Uvijek se upisuje samo jedan rezultat.

Ostala pravila su istovjetna standardnom Yambu, ali su rezultati znatno veći. Naime, prvi igrač uvijek baca "na sigurno". Kako on osigurava što pisati, drugi pokušava dobiti kombinaciju koja se boduje više. Ovdje se skoro uvijek Yambovi upisuju, za razliku od pojedinačne igre, gdje se svaki računa kao jako veliki uspjeh. Jedan od igrača može čak i "najavljivati" više puta jednu te istu kombinaciju, a ako dođe do neuspjeha, upisuje se rezultat prvog igrača, dok se polje u Najavi ovdje ne mora precrtavati.

Ekipni Yamb

Ovo je također natjecanje parova, gdje svaki član ekipe ispunjava svoju posebnu tabelu. Kao i u prethodnoj varijanti, partneri igraju jedan iza drugog. Poslje odigranog svog poteza, prvi član ekipe ne upisuje svoj rezultat, već čeka ishod bacanja partnera. Kada i drugi član ekipe odigra potez oni odlučuju, koji će upisati u koju tabelu. Nije bitno što je tko bacio, već samo da se upišu oba rezultata, u dvije različite Tabele. Igrači se mogu dogovoriti, da jedan od igrača ispunjava obje Tablice, ali i tada mora pisati po jedan rezultat u svaku. Na kraju partije, svode se rezultati na uobičajen način, a zatim se zbrajaju oba rezultata igrača iste ekipe. Taj zbroj čini rezultat igračkog para.

Kontra Yamb

Kao i kod većine popularnih društvenih igara, i Yamb ima svoju varijantu, u kojoj je cilj igre obrnut. Sama riječ "Kontra" u nazivu ove igre, otkriva težnju igrača, za osvajanjem, što manje bodova.

Igrači ispred sebe imaju identične Tablice (iz klasičnog Yamba), ali svatko u njih unosi rezultate protivnika.

Igrač na svom potezu baci kockice, a nakon prvog bacanja, protivnik mu može najaviti što igra, naravno, za četvrti stupac "Najava". U tom slučaju, on mu i govori, koje kockice treba ostaviti, a koje baca ponovno.

Ako protivnik ne najavi ništa, igrač nastavlja s drugim i trećim bacanjem, po svom izboru. Pri tome, on se trudi raspasati eventualne dobivene kombinacije i iste vrijednosti kockica. Na kraju trećeg bacanja, protivnik upisuje rezultat u jedno polje, poštujući sva pravila pisanja iz klasičnog Yamba.

Igrač koji igra, može poslije prvog, ili drugog bacanja reći: "Meni je dosta" i prekinuti potez. Protivnik i tada upisuje po svom izboru što može, iz postojeće situacije.

Poslije izvršenog upisa, igrač koji je pisao baca, a protivnik zapisuje njegov rezultat. Kada se ispune sva polja u Tabelama, partija je završena. Igrači mijenjaju papire. Svatko uzima listić sa svojim bacanjima od protivnika i izračunava rezultat, a igrač s manjim zbrojem je pobjednik.

Treba imati na umu, da je ova igra predviđena, isključivo za 2 igrača.

Protivnik mora, ako je teoretski moguće, nešto upisati, a ne precrtavati polja. Precrtava onda, kada ni na koji način ne može ništa pisati.

"Maximum" mora uvijek, bar za jedan bod, biti veći od "minimuma".

Izvor: Enciklopedija društvenih igara - D.Stojanović <cocatimiljuca@yahoo.com>