Кости по-валирийски

1. В кости играют пятью шестигранными костями.
2. В игре может участвовать любое количество игроков. Ход переходит от игрока к игроку по кругу посолонь (по часовой стрелке)
3. В каждый свой ход игрок имеет право бросить кости трижды (или меньше, если захочет). Во втором и третьем бросках перебрасывается любое количество костей на выбор игрока.
4. В свой ход игрок должен записать результат либо в Азантир, либо в Джовеннон. Если он не может записать его никуда, то он вычеркивает одну из ячеек Джовеннона (записывает туда ноль) или записывает в одну из ячеек Азантира ноль костей.
5. Игра заканчивается после 15 ходов (когда все ячейки закрыты — записаны или вычеркнуты).

Азантир (армия)

1. Джовеннон начинается на четвёртом ходу, первые три хода игрок обязан закрывать Азантир.
2. Для каждого игрока Азантир состоит из шести ячеек, соответствующих номиналам на гранях костей (от одного до шести).
3. Игрок имеет право закрывать (записывать) в любую не закрытую ячейку в Азантире
4. Ячейку можно закрыть в плюс, в минус или с нулевым результатом (Тиндон, корень).
5. Тиндон—три одинаковых кости (три тройки, три шестёрки и т.д.)
6. Если вы записываете меньше Тиндона (0-2 кости нужного номинала), записываются отрицательные очки (одна тройка = -2 \* 3 = -6)
7. Если вы записываете больше Тиндона (4-5 костей нужного номинала), записываются плюсовые очки (четыре тройки = 1 \* 3 = 3 очка)
8. В конечном подсчёте плюсовые и минусовые очки складываются. Если итог минусовой — умножается на десять, если плюсовой— остается как есть.
9. На Азантире много не заработаешь, но можно много потерять (если армия слаба)

## Джовеннон (большая игра, политика)

1. Для каждого игрока большая игра состоит из девяти ячеек, соответствующих девяти фигурам.
2. Стоимость фигуры, как правило, равна количеству очков на костях, ее составляющих.
3. Правило Эдера (быстро, гладко) — если фигура выкинута с первого броска, очки за фигуру с удваиваются (кроме Умбаго).
4. Фигуры:
	1. **Ланта** — двойка (выкинуты две кости одинакового номинала). Лучший бросок: 6+6=12
	2. **Тыне ланта** — две двойки (например, две шестёрки и две четвёрки). Лучший бросок: 6+6+5+5=22
	3. **Хэре** — тройка (три кости одинакового номинала). Лучший бросок 6+6+6=18
	4. **Байка зэлдрайзис** —малый дракон (номиналы 1-2-3-4-5). Стоит 15 очков.
	5. **Рэва зэлдрайзис** — большой дракон (номиналы 2-3-4-5-6). Стоит 20 очков.
	6. **Ланта се Хэре** — два плюс три (например, две шестёрки и три пятёрки). К сумме номиналов прибавляется 20 очков. Лучший бросок: 6+6+6+5+5+20=48
	7. **Изула** — четыре одинаковых номинала. К сумме номиналов прибавляется 30 очков. Лучший бросок: 6+6+6+6+30=54
	8. **Тома** — пять одинаковых номиналов. К сумме номиналов прибавляется 50 очков. 6+6+6+6+6+50=80
	9. **Умбаго** (остаток). В эту ячейку можно записать любой набор костей (который больше никуда не подходит). Очки с первого броска не удваиваются.
5. Играя Джовеннон, не следует забывать про Азантир: кидая кости следует оценивать не только вероятность выброса фигуры, но и пригодность данной комбинации в Азантир.