

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

6 színes dobókocka (4 fehér és 2 fekete); egy kockatorony és tálca 45 kártya, 3 kártyatartó

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok megpróbálják a három megszerezhető kártyán látható kombinációk valamelyikét kidobni dobókockákkal. Akinek ez sikerül, megkapja a kártyát, és lefordítva maga elé teszi. Minden lapnak van egy értéke, mely a két sarkában látható. Azok a lapok, melyek több pontot érnek, nehezebben kidobható kombinációkkal szerezhetők meg. A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot szerzi meg.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Kapcsoljátok össze a 3 kártyatartót, és helyezétek a kockatornyot a tálcára. Keverjétek meg a kártyákat, és osszátok szét három 15 lapból álló paklira, melyeket képpel felfelé helyeztetek a három kártyatartóba. (lásd az 1. ábrát).

A KOMBINÁCIÓK

Minden kártya a szimbólumoknak azt a kombinációját ábrázolja, amit dobni kell a kártya megszerzéséhez. Ha a kártyán a szimbólumok színe is meg van adva, akkor a kockákkal is a megfelelő színű szimbólumokat kell dobni a megszerzéséhez. (Például 3 kék nyilat.) Ha a kártyán a szimbólumok a többszínű 'X' jellel vannak megadva, akkor a színek nem számítanak.

Példa: ennek a kombinációnak az eléréséhez a játékos használhat 3 kék nyilat, 3 sárga csillagot, 3 rózsaszín háromszöget, 3 narancssárga keresztet, 3 zöld kört vagy 3 lila négyzetet.

Lehetséges kombinációk (lásd a 2. ábrát):

- Trió: három azonos színű kocka
- Három pár: egy pár két olyan kockát jelent, amelyen azonos szín látható (a három pár tetszőleges színű lehet)
- Full: egy pár és egy trió (tehát két azonos színű kocka, és három másik azonos színű kocka tetszőleges színben)
- Négyes: négy azonos színű kocka
- Ötös: öt azonos színű kocka
- Két terc: kétszer három azonos színű kocka (a két trió tetszőleges színű lehet)

g) Négyes és pár: két azonos színű kocka és másik négy azonos színű kocka (a négyes és a pár tetszőleges színű lehet)

h) Hatos: hat azonos színű kocka

Megjegyzés: a többszínű jellel ellátott kártyák alján egy példa látható, természetesen más színek is használhatóak a kártyán látható kombináció kialakításához.

A JÁTÉK MENETE

Tetszőleges módszerrel válasszunk kezdőjátékost. A többiek az óramutató járásának irányában következnek sorra. A soron lévő játékos legfeljebb háromszor dobhat a kockákkal. Ha sikerül valamelyik lapon látható kombinációt kidobni, a játékos megkapja a lapot, és köre véget ér. A játékosok megszerzett lapjaikat képpel lefordítva tartják maguk előtt.

Az első dobás: a soron lévő játékos dob a hat kockával a tálcában. Ha sikerült az egyik lapon lévő kombinációt dobnia, megállhat, és elveheti a lapot – máris jöhet a következő játékos. Ha a játékosnak nem sikerült elsőre érvényes kombinációt dobnia, vagy másik lapot szeretne megszerezni, akkor újra dobhat. A második dobás előtt kivetheti a tálcából és félreteheti azokat a kockákat, amelyek eredményeit meg akarja tartani, és csak a többi kockával kell újra dobnia.

A második dobás: a játékos újra dob a tálcában maradt kockákkal. Ha most dobott és a korábban félretett kockák kombinációjával sikerült az egyik lapot megszereznie, elveheti a lapot, és a következő játékos kerül sorra. Ha a most sem sikerült érvényes kombinációt dobni, vagy másik lapot szeretne megszerezni, akkor ismét újra dobhat. Most is félretehet kockákat, és a korábban félretettek közül bármelyiket újradohatja.

A harmadik dobás: a játékos újra dob a még nem félretett kockákkal. Ezután két dolog történhet:

Sikerült az egyik lapon lévő kombinációt dobnia – ekkor megkapja a lapot, és a következő játékos kerül sorra, és dob a 6 kockával.

Ha az egyik lapon lévő kombinációt sem sikerült kidobnia. Ekkor a következő játékos két lehetőség közül választhat:

1, Megtarthat és félretehet tetszőleges számú kockát az előző játékos dobásaiból. Ha így tesz, akkor már csak kétszer dobhat (tehát, ha megtart egy vagy több kockát az előző játékos dobásaiból, az úgy számít, mintha az első dobását már megdobta volna).

2, Nem tart meg semmit, és mind a 6 kockával dob – ekkor háromszor dobhat.

Megjegyzés: Ma egy játékos az első vagy második dobásával megszerezhetne egy kártyát, de úgy dönt, hogy nem kéri, és tovább dob, akkor ugyanazt a kártyát abban a körben már nem veheti el, egy másik kombinációt kell dobnia.

A 3. ábrán látható példán a játékos első dobásának eredménye a következő: 4 rózsaszín, zöld, kék. A játékos megállhatna, és elvehetné a négyest (négy azonos

szín) ábrázoló, 2 pontot érő lapot. ehelyett úgy dönt, megtartja a négy rózsaszínt, és a maradék két kockával újradob, hogy egy ötödik rózsaszínnel megszerezze az ötöst tartalmazó, 3 pontot érő lapot. Ha ez nem sikerül, akkor már a négyest tartalmazó lapot sem nyerheti meg, hiszen azt már visszautasította. Ekkor a következő játékos eldöntheti, hogy akár mind a négy rózsaszín dobást megtartja, és még kétszer dobhat. Ha nem tart meg egyetlen dobást sem, akkor háromszor dobhat, és mind a hat kockával kell dobnia. Sőt, azt is megteheti, hogy a négy rózsaszínt megtartva dobás nélkül elviszi a 2 pontot érő, négyest ábrázoló kártyát az elsőző játékos dobásainak köszönhetően.

A KÉT FEKETE KOCKA

Amikor a két fekete kockával egy dobásból ugyanazt a szintet dobtad, bármelyik kockát (feketét vagy fehéret) átfordíthatod egy tetszőleges oldalára.

AKCIÓKÁRTYÁK

Egyes kártyák két sarkában piros szimbólumok láthatók. A lapot elnyerő játékosnak a lap megszerzésének pillanatában végre kell hajtania a szimbólumon látható akciót. Még egyszer jöhetsz: egy teljes kört (akár három dobással) végigjátszhatsz.

Lopj egy lapot: válaszd ki egyik játékosársadat, aki képpel lefordítva kiteríti eddig megnyert lapjait, és húzhatsz egyet közülük.

Lapcsere: válaszd ki egyik játékosársadat, aki képpel lefordítva kiteríti eddig megnyert lapjait, melyek közül húzhatsz egyet, de cserébe egyik saját lapodat oda kell adnod.

Csoportos csere: Ugyanúgy zajlik, mint a lapcsere, csak minden játékosársaddal végre kell hajtandod.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak a játékosok számától függően több különböző módon lehet vége. Két játékos esetén: ha az egyik játékos megszerzett legalább 7 lapot, és úgy érzi több pontja van, mint ellenfelének, azonnal véget vehet a játéknak. Ha senki nem vet véget a játéknak, akkor az automatikusan véget ér, ha az egyik játékos megszerezi 10. lapját. Három játékos esetén: ha valakinek már legalább 5 lapja van, véget vehet a játéknak – ellenkező esetben a játék akkor fejeződik be, amikor valaki megszerzi 8. lapját.

Négy játékos esetén: amint valaki megszerzett legalább 4 lapot, befejezheti a játékot. Ha valaki megszerzi 6. lapját, a játék mindenképp véget ér.

A játék befejezésekor a játékosok összeadják megszerzett lapjaik pontszámait. Az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte.