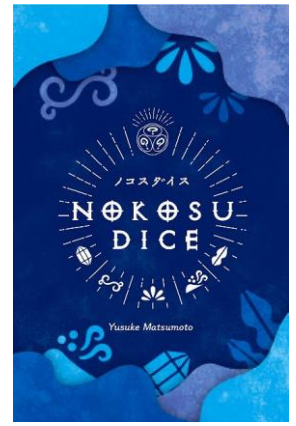


# NOKOSU DICE - AZ UTOLSÓ KOCKA

ütésvívős kártyajáték kockákkal 3 vagy 4 játékos részére



## JÁTÉKELEMEK

- 40 kártya, 0-tól 7-ig számozva (piros, kék, zöld, sárga, lila)
- 4 nullázós lap
- 5-5 kocka az 5 színben
- húzózsák

## A JÁTÉK CÉLJA

A kézben tartott titkos, és a publikus „kockalapok” taktikus kijátszásával minél több pontot szerezni.

## JÁTÉKSZABÁLYOK 4 JÁTÉKOSHOZ

Egy játék 4 fordulóból áll. Egy forduló pedig 14 ütésből. Az ütésekre a kézben tartott lapok, vagy a publikus kockalapok közül kell mindig 1-et 1-et kijátszani. **A kockák ebben a játékban 1-6 értékű lapoknak számítanak!**

Az osztó megkeveri a 40 kártyát, majd mindenkinek oszt 10-10 lapot. A játékosok kézbe veszik, és titokban megnézik a lapjaikat.

## KOCKAVÁLASZTÁS

Az osztó ezután a 25 kockát is megkeveri a húzózsákban, majd a tőle balra ülő játékosal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva mindenkivel húzat 2-2 kockát a zsákból. A játékosok a kihúzott kockákkal dobnak, majd a kapott számot megtartva maguk elé teszik a kockákat.



Az osztó vakon kivesz a zsákból 13 kockát, a többire nem lesz szükség. A 13 kocka mindegyikével dob egyet, majd a kockákat érintetlenül hagyja az asztal közepén. Az osztótól balra ülő játékosal kezdve mindenki választ 1-1 kockát magának 3 körön át. A választott kockákat mindenki szép sorban maga elé teszi. Az asztal közepén végül csupán egyetlen kocka marad. **Az utolsó kocka rendkívüli jelentőséggel bír!**

A játékosok lapjai közé nem csak a kézben tartott kártyák tartoznak, hanem a kockalapok is. Vagyis a kockák ugyanolyan lapoknak számítanak, mint a kézben tartottak: egy kék 3-as kocka egyenértékű egy kék 3-as lappal.

## NULLÁZÁS

Miután minden játékos megismerte a lapjait - a kézben tartott titkosakat, és a publikus kockalapjait is -, be kell jelenteni a nullázási szándékot. Az osztótól balra levő játékosal kezdve, egymás után. Aki nullázik, azt vállalja, hogy a 14 ütésből egyet sem fog elvinni. Akár több játékos is nullázhat. A nullázók maguk elé veszik a nullázólapot, és az egyik kockájukat visszateszik a húzózsákba.

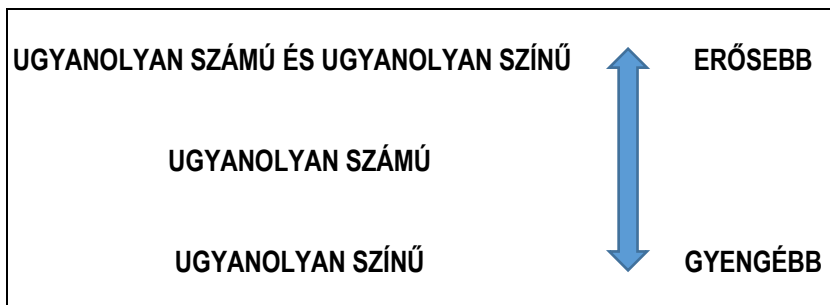
## LAPOK KIJÁTSZÁSA

Első körben az osztótól balra ülő játékos kezdi a hívást egy kézben tartott, vagy egy kockalap kijátszásával. A következő játékosnak a hívó által kijátszott színű lappal megegyező színű lapot kell kijátszania, ha van olyanja. **Vagyis színre színt, tromfra fromfot kell tenni.** Ha nincs olyan színű lapja, akkor bármilyet kijátszhat rá. Az ütést elvivő játékos lesz a következő hívó.

## TROMF




**Az asztal közepén maradt utolsó kocka színe és száma is tromfnak számít!** Ha a kettő együtt áll fent, akkor az a lap - akár kézben tartott, akár kockalap - az abszolút tromf.

**A tromf száma erősebb, mint a színe! A tromfnak ebben a játékban több szintje van. Az utolsó kockához képest, az a lap tromf, amelyik:**





Ugyanolyan szín esetén minél nagyobb a szám, annál erősebb a lap.

**Example:**  
A trump's strength when the dice in the center is 4



		
Same number and color	Same number (All four colors have equal strength)	Same color (The larger the number, the stronger the card or dice)

**Example 1:** When the dice in the center is 6

Lead  

Play any blue card or dice other than the trump (4)

**Example 2:** When the dice in the center is 4 and the lead is a trump

Lead = Trump = 4  

Play any trump card or dice

## KI VISZI AZ ÜTÉST?

Az a játékos, aki a hívott szín legmagasabb értékű lapját játszotta ki. De, ha tromf is van az ütésben, akkor az a játékos viszi azt, aki a legerősebb tromfot játszotta ki. Ha több ugyanolyan erős lap van az ütésben, akkor az a játékos viszi azt, aki utoljára játszotta ki azt.

Az ütés győztese az elvitt lapokat maga elé teszi, majd újabb lappal hív.

A 14 ütés után a nullázó játékosok előtt nem marad kocka, de a többiek előtt marad egy, aminek a pontozásban lesz óriási szerepe.

## PONTOZÁS A FORDULÓ VÉGÉN

A játékosok két forrásból kapnak pontot. **Egyrészt mindenki annyi pontot kap, ahány ütést vitt; másrészt bónuszpontokat is lehet szerezni.**

1. Jutalom jár annak a nem nullázó játékosnak, aki pont annyi ütést vitt, mint amennyi az előtte megmaradt, utolsó kockája száma.
2. Jutalmat kap az a nullázó játékos, aki valóban egyetlen ütést sem vitt.

A bónuszpontok az alábbi táblázatban láthatók.

AZON JÁTÉKOSOK SZÁMA, AKIK MÉLTÓKKÁ VÁLTAK A JUTALOMRA	BÓNUSZPONTOK
4	0
3	10-10
2	20-20
1	30

**A sikeresen nullázók ezen felül plusz 10 pont jutalomban is részesülnek.**

Az összesített pontok feljegyzése után kezdjétek bele egy újabb fordulóba.

**Az győz, akinek 4 forduló után a legtöbb pontja lett. Döntetlen esetén több győztesünk van.**

## JÁTÉKSZABÁLYOK 3 JÁTÉKOSHOZ

Vegyétek ki az egyik színhez tartozó összes lapot és kockát a készletből, ill. a többi 7-es lapot, valamint 1-1 kockát minden színből. Marad 28 lap és 16 kocka a játékban.

Az osztó 9 lapot oszt minden játékosnak. Az utolsót megnézés nélkül félreteszi. Ezután a játékosok 1-1 kockát fognak húzni a zsákból, és azzal dobnak egyet, majd maguk elé teszik. Az osztó 10 kockát fog kihúzni a zsákból, majd egyenként dob velük.

A játékosok 3 körön át elvesznek 1-et 1-et a kockák közül, hogy csak egy maradjon az asztal közepén. Végül minden játékos előtt 4 kocka lesz, és a kezükben 9 lap. 3 fordulón keresztül fognak 12-12 lapot kijátszani.

A forduló végén esedékes bónuszpontok táblázata.

AZON JÁTÉKOSOK SZÁMA, AKIK MÉLTÓKKÁ VÁLTAK A JUTALOMRA	BÓNUSZPONTOK
3	0
2	10-10
1	20-20