



Egy könnyed kockajáték Reiner Kniziaától, 2 játékos részére, 8 éves kortól.

A játék elemei

- 24 kocka (4 színben, színenként 6 db)
- 10 zsákmánylapka
- 1 játékszabály
- 1 zsák

A Játék előkészítése

A játékosok egymással szemben ülnek. A 10 zsákmánylapkát képpel lefelé fordítva összekeverik. Ezután 4 lapkát képpel felfelé, egy sorban elhelyezve középre tesznek. A fennmaradó, képpel lefelé fordított lapkákból egy oszlopot képeznek. Mindegyik kocka a zsákba kerül.



A játék célja

Mindkét játékos a lehető legtöbb zsákmányt próbálja megszerezni. Az a játékos, aki egy zsákmány mellé helyezett három kockával nagyobb értékű kombinációt ér el (lásd lejjebb), elveheti a zsákmányt. Aki a megszerzett zsákmányok összértékét tekintve először ér el 10 vagy több pontot, megnyeri a játékot.

A játék menete

A játékosok felváltva következnek. Aki sorra kerül, vakon húz két kockát a zsákból és dob velük (kezdekör az első játékos csak egy kockát húz és azzal dob). Utána a játékosnak a zsákmánylapkák maga felé eső oldalán el kell helyeznie a dobás eredményét mutató kocká(ka)t egy vagy két zsákmány mellett.

Figyelem: Minden zsákmány mellett oldalanként maximum 3 kocka lehet.

A lapkák elnyerése: A játékos a saját köre alatt, **a kockadobás előtt vagy után**, igényelhet egy lapkát vagy lemondhat egyről a képpel felfordítottak közül.

Lapka igénylése: Ahhoz, hogy a játékos egy lapkát igényelhessen, az adott lapka mellett már három saját kockájának kell lennie. Ezen kívül a kockáinak olyan kombinációt kell kiadniuk, hogy az ellenfél semmiképpen se tudjon erősebb kombinációt kirakni 3 kockából a szóban forgó zsákmány mellett (lásd a rangsort lejjebb), függetlenül attól, hogy milyen kockát használna fel hozzá. Csak ekkor nyeri el a játékos a zsákmányt.

Lapkáról lemondás: Egy játékos, függetlenül az adott lapkához rendelt kockák számától, lemondhat egy zsákmányról. Ekkor az ellenfél kapja meg azt.

Ha a zsákmány mindkét oldalán három kocka van, akkor a jobb kombinációval rendelkező játékos viszi el a lapkát.

A zsákmányt megszerző játékos nyíltan maga elé helyezi a lapkát. Mindegyik, az adott lapkához tartozó kocka visszakerül a zsákba.

Végül egy újabb lapka felfordításával a sor 4 lapkára egészül ki. Ha elfogynak a lapkák a készletből, akkor kevesebb lapkával folytatódik a játék.

A kockakombinációk

A következőkben a három kockából álló lehetséges kombinációk kerülnek bemutatásra. A rangsor a szín terctől (vagyis a legerősebb eredménytől) egészen a különálló kockákig (vagyis a leggyengébb eredményig) terjed:



Színterc: Három azonos színű és értékű kocka



Színsor: Három azonos színű, egymást követő értékű kocka



Terc: Három tetszőleges színű, azonos értékű kocka



Sor: Három tetszőleges színű, egymást követő értékű kocka



Színpár: Kettő azonos színű és értékű + egy tetszőleges harmadik kocka



Pár: Kettő tetszőleges színű, azonos értékű + egy tetszőleges harmadik kocka



Különálló kockák: Minden egyéb, három kockából álló kombináció

A soroknál nem szükséges a kockáknak növekvő vagy csökkenő sorrendben elhelyezkedniük. Ha mindkét játékos azonos típusú kombinációval rendelkezik, akkor a magasabb értékű kockákat tartalmazó kombináció győz. Tehát három azonos színű 6-os erősebb három azonos színű 5-ösnél. Egy 6-osból, 5-ösből és 4-esből álló sor szintén erősebb egy 5-ösből, 4-esből és 3-asból álló sornál. A „Párok”nál először a párok értékét kell összehasonlítani és csak azok egyezése esetén a harmadik kockákét. A „Különálló kockák”nál először a legnagyobb értékűeket kell összehasonlítani, majd sorban a középső és legkisebb értékűeket. Ha így sem oldható fel a patthelyzet, akkor a kombinációt először összeállító játékos viszi el a zsákmányt.

Példa:

1 Az 1-es játékos egy 1-est és egy 6-ost dob. Mivel meg szeretné tartani a lehetőségét egy 6-os színterc kialakítására a hárompontos zsákmánynál és az 5-ös tercét sem szeretné elrontani, ezért az 1-est a 2-eshez teszi, majd végül lemond a lapkáról. 3 Tehát a 2-es játékos kapja meg a zsákmányt. Végül az 1-es játékos az újonnan felcsapott zsákmány mellé helyezi a 6-ost. 4

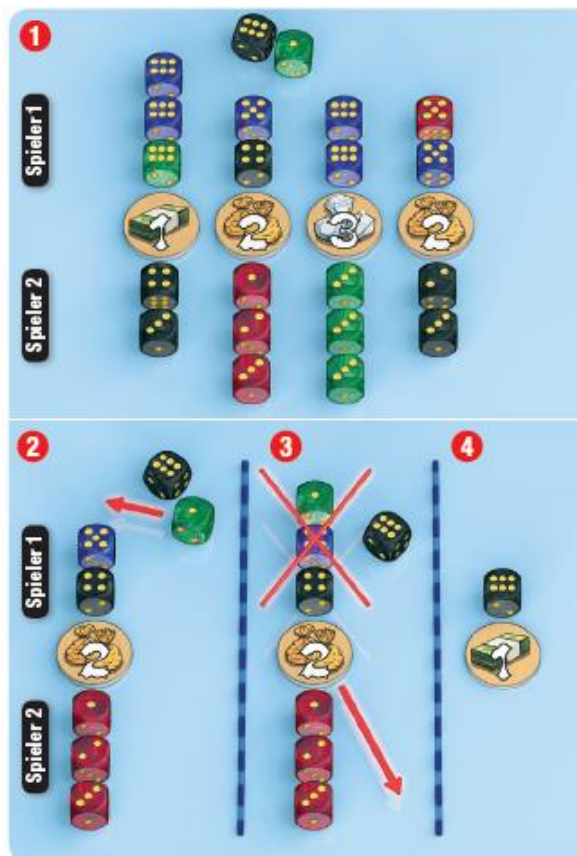
Az 1-es játékos már a köre elején lemondhatott volna a kétpontos lapkáról, de akkor az 1-es kocka elhelyezése problémát jelentett volna.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint egy játékosnál 10 vagy több pontot érő zsákmány gyűlik össze.



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!
Forgalmazó: Gamer Café Kft.
2030 Érd Béke tér 4/d
e-mail: info@compaya.hu



Magyar fordítás: BZ