

DICE TOWN

LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

Bruno Cathala és Ludovic Maublanc
játéka 2-5 játékos részére,
8 éves kortól

Forította: Kohári Zsolt
és Molnár László (Lacxox)

Valahol a nagyon vad amerikai nyugaton... Képzeld el egy aranybányát és gyönyörű, állattenyésztésre tökéletes földeket... egy helyet, amely úgy vonzza a telepeseket, mint méz a medvéket. Egyik napról a másikra egy apró városka épült ezen az ígéretes területen. A kérdés csak az, ki lesz a város ura, ha elült a por. Az esély a tiéd, ha nem félsz, hogy némi ólom jut a szervezetedbe. Tégy kockára mindent, vagy állj fel az asztaltól!

Hogyan nyerj

Gyűjts aranyat, pénzt, ingatlanokat és egyéb apróságokat, légy te Dice Town legbefolyásosabb hőse!

Előkészületek

Tegyük fel a játék kellékeit a képek megfelelően (5 játékosnál kevesebb esetén a nem használt tartozékokat tegyük vissza a dobozba)

- 1 Keverjük össze a vegyesbolt-kártyákat, és képpel lefelé alakítsunk belőlük húzópaklit!
- 2 Keverjük össze az ingatlan-kártyákat! Képpel lefelé alakítsunk belőlük egy másik húzópaklit, majd fordítsunk fel belőle hármat a kijelölt helyekre!
- 3 Minden játékos kap 1 kockavető poharat, 5 póker dobókockát és 8 \$-t.
- 4 A 30 aranyrögöt tegyük az aranybányába!
- 5 3 \$-t tegyünk a bankba!
- 6 A legfiatalabb játékos kapja a seriff-kártyát.

A játék tartozékai

- ♦ 1 játéktábla
- ♦ 19 vegyesbolt-kártya
- ♦ 25 ingatlan-kártya
- ♦ 5 dobópohár
- ♦ 25 póker dobókocka
- ♦ 43 1 \$-os bankjegy
- ♦ 30 aranyrög
- ♦ 1 seriffjelvény-kártya, talapzattal



A játék menete

A játék körök sorozatából áll, amelyek során a játékosok:

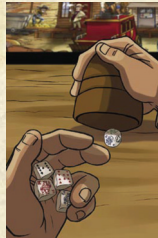
I. kialakítanak egy ötlapos pókerkombinációt a kockáikból, majd

II. kockáiktól függően megszerzik az irányítást Dice Town egy-egy kulcsfontosságú helyszíne fölött, amely helyszíneknek megfelelően különböző akciókat hajthatnak végre.

I. A kombináció kialakítása



1. A játékosok egyszerre megrázzák a poharukat, benne mind az öt kockával, majd lecsapják azt az asztalra. A kockák rejtve maradnak.



2. Ezek után a játékosok a poharuk alá nézhetnek, és az öt kockából egyet (úgy, hogy a többi játékos azt ne láthassa) a pohár alatt hagynak, a többit a kezükbe veszik.



3. Ezután a játékosok egyszerre felemelik poharaikat, megmutatva, ki milyen kockát tartott meg. A megtartott kockát félretesszük, innentől már eggyel kevesebből gazdálkodunk.



4. Ezt a folyamatot ismétljük meg újra és újra a megmaradt kockáinkal az első lépéstől, az új, megtartani kívánt kockát félretéve a már korábban kiválasztotthoz.

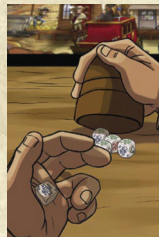


5. Ez a folyamat addig zajlik, amíg minden játékos ki nem alakította az 5 kockából álló kombinációját.

Lehetőségünk van néhány dollár elköltésével jobb kombinációt kialakítani:



1. Előfordulhat, hogy egy játékos egynél több kockát akar megtartani egy dobásból. A következő példa játékosja épp négyet, hiszen Dáma (Q) pókert dobott...



2. Amikor a játékos a megtartani kívánt kockákat a pohár alatt hagyja, a többit a kezébe veszi. Példánkban ugye a négy Dáma marad a pohár alatt.



3. Mikor a játékos felemeli a poharát, hogy megmutassa a megtartott kockákat, azonnal fizetnie kell 1 \$-t az egy ingyen megtartható kockán kívül minden ott lévő kockáért (ez esetben 3 \$-t). **Az így elköltött bankjegyek a postakocsra kerülnek.**



4. Megjegyzés: arra is van lehetőség, hogy a dobott kockák közül egyet se hagyjunk a poharunk alatt. Ez az akció szintén 1 \$-ba kerül, ez a pénz is a postakocsra kerül.

Gyakori eset, hogy azok a játékosok, akik a pénzüért cserébe több kockát tartottak meg, előbb kialakítják a teljes kombinációjukat:

- Ebben az esetben azoknak a játékosoknak, akik még nem végeztek, már csak egy utolsó dobásuk maradt.
- Ennek a dobásnak az eredményét meg kell tartaniuk, akár jó, akár rossz számukra.
- Másrésről viszont nem kell fizetniük semmit, még akkor sem, ha így egynél több kockát tartanak meg.

II. Akciók végrehajtása

Amint a játékosok felfedték mind az öt kockájukat, a következő sorrendben az alábbi akciók kerülnek végrehajtásra attól függően, hogy ki melyik helyet nyerte el:

(Megjegyzés: egy játékos egyszerre több helyért is „versenyre kelhet” ugyanabban a körben, valamint az is előfordulhat, hogy egy-egy helynek nem akad gazdája az öt kocka alapján. Döntetlenek esetén az éppen aktuális seriffé a döntés joga, ahogy az a 6. pontban is olvasható.)



1. Aranybánya

Aki a legtöbb kilencest dobta, az aranybányában termelhet. Annyi aranyrögöt kap, ahány kilences volt az öt kockája között.

(A játék végén minden egyes aranyrög 1 győzelmi pontot ér majd.)

2. Bank

Az a játékos, aki a legtöbb tizest dobta, kirabolja a bankot, és az ott lévő összes pénzt magához veszi. (A játék végén minden 2 bankjegyért 1 győzelmi pont jár majd.)

3. Postakocsi

Ezt a helyet nem nyeri el senki. A postakocsi szerepe az, hogy feltöltse a bankot: az itt lévő bankjegyek következő kör elején átkerülnek a bankba.

4. Vegyesbolt

A legtöbb Bubival (J) rendelkező játékos ellátogat a vegyesboltba. Annyi lapot húz, ahány bubi az öt kockája között volt, ezek közül egyet megtart, a többi képpel lefelé a húzópakli mellé teszi. (Ha nincs elég kártya, a dobott lapokat keverjük újra.)

Fontos: az első körben a vegyesbolt lapjai közül húzó játékos kivételesen kétszer hajthatja végre akcióját (húz, választ egy lapot, a maradékot eldobja, majd újra húz és választ).

5. Szalon

A legtöbb Dámával (Q) rendelkező játékos elnyeri a lányok kegyét, és bájukat kihasználva lophat egy ellenfelétől. Elvehet annyi kártyát (ingatlan- és/vagy vegyesbolt-kártyát) egy játékostól, ahány Dáma van az öt kockája között; ezek közül egyet megtarthat, a többi vissza kell adnia. A lapok ellopásával úgy gyengíthetjük ellenfeleinket, hogy közben pontot szerzünk! Próbáljuk számon tartani, hogy melyik játékosnál vannak a legerősebb lapok.

6. Seriff

Amelyik játékos a legtöbb Királyt (K) dobta, az lesz az új seriff: elveszi a seriffjelvény-kártyát és maga elé helyezi.

A seriff dönti el, hogy a döntetleneket ki nyeri. Megengedett aranyrögöket, kártyákat vagy pénzt ajánlani a seriffnek, hogy befolyásoljuk a döntését.

Az a játékos, aki a játék végén a seriff, 5 győzelmi ponttal gazdagodik.

7. Városháza

A legjobb pókerkombinációval* rendelkező játékos jó híret kelti a városnak és a polgármesternek, elősegítve ezzel politikai karrierjét. A hálás polgármester a szívességgért cserébe jutalmul ingatlant oszt. A játékos automatikusan megkapja a legalsó ingatlan-kártyát, valamint még további egyet minden, a kombinációjában szereplő Ászért (de legfeljebb a három képpel lefelé lévő). A megmaradt kártyák lejjebb tolnak, az így keletkező üres felső helyeket pedig a húzópakliból feltöltjük.

Az ingatlan-kártyák 1-5 győzelmi pontot érnek.

* A kombinációk erőssorrendje emlékeztetőül az ingatlan-kártyák hátoldalán található.

8. Peches Doki

Ha egy játékos egy adott körben semmit nem nyert, meglátogathatja Peches Dokit. Abban az esetben, ha több játékos is ilyen szerencsétlennek bizonyul, a seriff dönti el, milyen sorrendben teszik tiszteletüket a dokinál.

A Peches Dokinhoz látogató játékosok az alábbi akciókból hajthatnak végre egyet (és csakis egyet), ha van legalább egy kocka az alábbiak közül a kombinációjukban:

- **9-es vagy 10-es:** a játékos némi szögesdróttal gazdagodhat. Választhat a kezéből két ingatlan-kártyát, ezeket képpel lefelé maga elé helyezi. Ezek a lapok már nem lophatók el.
- **Bubi (J) vagy Dáma (Q):** a játékos felhúzhatja a legfelső vegyesbolt-kártyát.
- **Király (K):** a játékos apróbb lopást hajthat végre, mindenkitől kap 2 \$-t, amennyiben van náluk ennyi pénz.
- **Ász:** a játékos nagyobb lopást hajthat végre, mindenkitől kap 1 aranyrögöt, amennyiben van náluk.

Példa egy kör végi értékelésre

Az egyes játékosoknál a következő kombinációk találhatók:

1. játékos: 9 9 9 J K 2. játékos: 10 10 10 K K 3. játékos: J J J J A
4. játékos: Q Q Q A A 5. játékos: 9 Q Q A A

Aranybánya: az 1. játékosnak van a legtöbb 9-ese, így ő bányászhat, magához vehet 3 aranyrögöt.

Bank: a 2. játékosnak van a legtöbb 10-ese. Kirabolja a bankot, magához veszi az összes ott lévő bankjegyet.

Vegyesbolt: a 3. játékosnak van a legtöbb (4) Bubija (J). Felkeresi a vegyesboltot; húz 4 lapot, ezek közül egyet megtart, a többit eldobja.

Szalon: a 4. játékosnak van a legtöbb Dámája (Q). A lányok segítségével elveheti 3 lapot egy tetszés szerinti játékostól, ezek közül egyet megtart, a többit visszaadja. (Láthatjuk, hogy ha egy játékos pókerkombinációja nem a legerősebb, semmire nem megy az Ászokkal.)

Seriff: a legtöbb Királya (K) is a 2. játékosnak van, így ő lesz a seriff, és maga elé helyezi a seriffjelvényt.

Városháza: a 3. játékosnak van a legerősebb pókerkombinációja a maga négy Bubijával. A hálás polgármesternek köszönhetően a játékos magához veheti a legelső ingatlan-kártyát, valamint a kockái közt szereplő 1 db Ászért még a következő kártya is az övé.

Peches Doki: az 5. játékos nem hajtott végre akciót, ennek következtében Peches Doki felé veszi az irányt. Mivel kockái között van 9-es, úgy dönt, a szögesdrótot választja. Képpel felfelé kiteszi maga elé két ingatlan-kártyáját, ezeket már nem lophatja el tőle senki.

Egy játékkör vége

Amint az összes akciót végrehajtották, a játékosok magukhoz veszik az összes kockájukat, és indulhat a következő kör. Mindez addig megy így, amíg a következő feltételek valamelyike nem teljesül:

- az aranybányából elfogyott az összes aranyrög, vagy
- minden ingatlan-kártya gazdára talált.

Ezt a kört még végigjátsszuk, utána következnek az értékelés.

A játék vége és a győzelmi pontok

A játékosok a következők alapján számolják ki győzelmi pontjaikat:

- Minden aranyrög 1 győzelmi pont.
- Minden két bankjegy 1 győzelmi pont.
- Az aktuális seriffnek 5 győzelmi pont.
- Azok a vegyesboltban megszerezhető kártyák, amelyeknek számértéke van, az ennek megfelelő győzelmi pontokat érik.
- Az ingatlan-kártyákért a rajtuk szereplő számnak megfelelő győzelmi pont jár.

A győztes a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos.

A vegyesbolt kártyái

Ezeket a kártyákat kijátszásuk után el kell dobni.



Felszerelőkártyák/Equipment Cards (6 db) – ezek a játék végén fognak 1-8 pontot érni.



Dinamit/Dynamite (1 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha épp aranyat bányászol. Kétszer annyi aranyrögöt találsz, mint egyébként találnál.



A lányok/The Girls (1 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha a szalon segítségével lopsz a többiektől. Kétszer hajthatod végre a szalon-akciót egymás után (akár két különböző játékos egyszer, akár ugyanazt kétszer kirabolva).



A Vadállat/The Brute (2 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor felfedez a kockáidat. Egyel több kockát tarthatsz meg anélkül, hogy fizetned kéne érte.



Hivatásos csaló/Professional Cheater (2 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor felfedez a kockáidat. Miután megmutattad a pohár alatt lévő kockákat, egyet közülük tetszésed szerinti oldalára fordíthatasz.



Megvesztegetés/Corruption (1 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha épp a polgármesternek segítesz a városházán. Miután a normál szabályoknak megfelelően elvetted

a téged megillető ingatlan-kártyákat, vedd el a húzó-paki legfelső lapját is, anélkül, hogy azt megmutatná a többieknek.



Kimerithetetlen hitelkeret/Unlimited Credit (1 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, ha épp a vegyesboltban vagy. A vegyesbolt-akciót kétszer hajthatod végre ebben a körben.



Ideges Joe/Nervous Joe (1 db) – Ezt a kártyát azonnal ki kell játszani. Egy általad választott játékos átad neked 4 \$-t.



Marsall/Marshall (1 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor az új seriff kiválasztására kerül a sor. A régi seriff megtartja pozícióját a következő körre.



Fele-fele/Even Split (1 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor valaki kirabolja a bankot. A bankrablónak a zsákmányolt pénz felét (lefelé kerekítve) neked kell adnia.



Körözés/Wanted (1 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor valaki épp felhasznál egy vegyesbolt-kártyát. A vegyesbolt-kártya hatása nem jön létre.



Peches Doki Elixir/Doc Badluck's Elixir (1 db) – Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, amikor Peches Doki akcióján tartotok. Hajts végre egyet Peches Doki akciói közül akkor is, ha nyertél valamit ebben a körben.

GY.I.K.

K: Ha nekem van a legtöbb 10-esem, de a bank üres, és más akciót nem tudtam végrehajtani a körben, meglátogathatom Peches Dokit?

V: Igen, mivel ebben a körben nem szereztél semmit.

K: Ha a körben szereztem egy vegyesbolt-kártyát, de azt rögtön utána a szalon segítségével ellopták tőlem, meglátogathatom Peches Dokit?

V: Sajnos nem, mivel ebben a körben

szereztél valamit, még ha azt el is lopták tőled.

K: Mi történik, ha több játékosnak van egyszerre legjobb pókerkombinációja (pl. két játékosnak is pókere, négy egyformája van) a városháza kiértékelésekor?

V: Éppúgy mint a pókerben, a magasabb „lapokból”, kockákból álló póker erősebb, mint az alacsonyabbakból álló. Az erőssorrend: 9, 10, J, Q, K, A. Így pl. a Király póker úti a Bubi pókert. Fülök esetén először a drilleket (a három egyformát)

hasonlítjuk össze, majd a párokat (pl. a J J J 9 9 úti a 10 10 10 A A-t). A párokat csak akkor vizsgáljuk, ha a drillek egyformák. Ezen kívül egy olyan sor, amiben van Ász, erősebb, mint egy olyan sor, amiben nincs. Valamint, mint minden egyéb alkalommal is, tükéletes döntetlen esetén a seriff dönti el, ki a győztes.

K: Ki nyeri a játékot, ha a végén döntetlen alakul ki?

V: Döntetlen esetén a legtöbb ingatlan-kártyával rendelkező játékos nyer. Ha még így is döntetlen lenne, döntson a seriff!