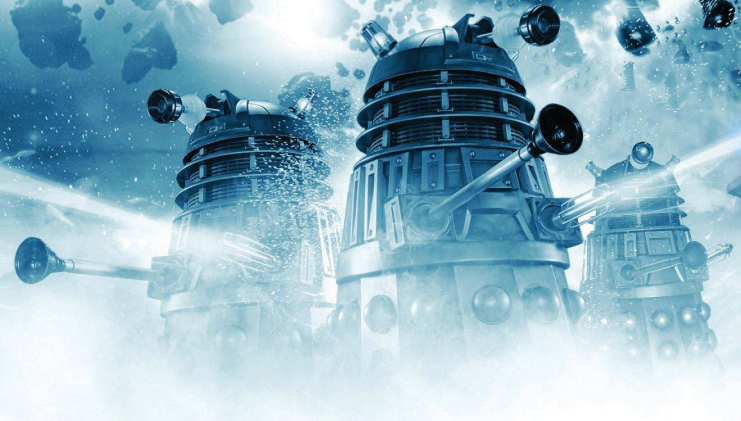

DOCTOR WHO DALEK DICE

Marco Maggi és Francesco Nepitello kockajátéka

fordította: **Beorn** (2018)
lektorálta: **Profundus Librum**
nem hivatalos és nem szószerinti fordítás!

JÁTÉKTARTOZÉKOK

A **Dalek Dice** játékban 10 egyedi kockát és egy dobópoharat találhatsz.

Minden kockán az alábbi szimbólum szerepelnek:

a Doktor | 2 ember | 4 ember

2 dalek | 3 dalek | megsemmisítés!

BEVEZETÉS

A **Dalek Dice** játékot ketten, vagy többen játszhatjátok a 10 speciális dobókockával. A játék célja a lehető legtöbb ember elpusztítása, és a világegyetem meghódítása a fajod, a dalekok számára.

A játék több fordulón keresztül tart. Amikor rád kerül a sor, egymás után többször is dobsz a kockákkal, amik közül néhányat félreraksz, így próbálva meg minél jobb szettet kialakítani a kidobott szimbólumok segítségével. A célod az, hogy minél több „embert" szerezz, akiket kiirtathatsz a dalekokkal. De vigyázz! A Doktor, mint Időúr, a dalekok végzete, aki mindig készen áll arra, hogy megakadályozza a galaktikus világuralomról szőtt terveidet!

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék kezdete előtt alakítsatok ki egy megfelelő játékterületet. Minden játékos előtt lévő játékterület tájolása fontos, hogy látni lehessen, a dobás után melyik kocka milyen „helyzetben" van, azaz melyik lett félretéve, és melyik lesz még újradobva:

- **Felül:** gyűjtsd itt az összes „**Doktor**" és „**megsemmisítés!**" szimbólumot mutató kockádat.
- **Balra fent:** tedd ide az összes „őrzőnek" kiválasztott kockádat, amelyik „**ember**" szimbólumot mutat.
- **Jobbra fent:** tedd ide az összes „őrzőnek" kiválasztott kockádat, amelyik „**dalek**" szimbólumot mutat.
- **Jobbra:** gyűjtsd itt az összes olyan kockádat, amiket még újra fogsz dobni.

Hagyd szabadon a középső területet, így kényelmesen dobhatsz itt a kockákkal, és könnyen át is tekintheted a dobásod eredményét.

JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék több fordulón keresztül tart, és a játékosok az óramutató járása szerinti irányban követik egymást. Minden fordulóban minden játékosra egyszer sor kerül (azaz minden játékosnak lesz egy saját köre). Amikor rajtad a sor, vedd el az összes kockát, és dobj velük. Ezután nézd végig a kapott eredményt. A célod az, hogy minél több „**embert**" dobj, de legyen legalább ugyanannyi, vagy több „**dalekod**" is.

Minden dobásod után félretehetsz pár kockát „őrzőnek", vagyis azokat, amiket majd a köröd végén használni fogsz. Bármelyik kockát, amelyiket még nem tettél félre „őrző" kockának, azt újradobhatod. Az egyszer már „őrzőnek" félretett kockáidat nem dobhatod újra.

Minden dobásodnál legalább 1 kockát félre kell tenned. Ez lehet egy „őrzőnek" félretett kocka, de lehet egy „Doktor", vagy egy „megsemmisítés!" kocka is (lásd alább).

A DOBÁS SZABÁLYAI

Dobj minden, félre nem tett kockával. Ezután ellenőrizd, hogy van-e közötte „**Doktor**", vagy „**megsemmisítés!**" kocka.

- Ha a kidobott kockáidon bármennyi „**Doktor**" szimbólum látható, akkor meg KELL tartanod egy (de csak 1) ilyen „**Doktor**" kockát. Tedd át ezt a kockát a játékterületed felső részére.
- Ha a kidobott kockáidon bármennyi „**megsemmisítés!**" szimbólum látható, akkor meg KELL tartanod egy (de csak 1) ilyen „**megsemmisítés!**" kockát. Tedd át ezt a kockát a játékterületed felső részére.

A fordító megjegyzése: Ugyan a szabály kifejezetten azt írja, hogy a „megsemmisítés!" kockáid közül is egyet felülre KELL mozgatnod, ezt a szabályt lehet érdemes arra változtatni, hogy ha akarsz, megtarthatsz egy (de csak 1) ilyen kockát.

A felülre tett „**Doktor**" és/vagy „**megsemmisítés!**" kockádon felüli összes többi „**Doktor**" és „**megsemmisítés!**" kockádat tedd jobb oldalra, az újradobható kockáid közé. Ezután ellenőrizned kell az összes kidobott „**ember**" és „**dalek**" kockádat.

ŐRZŐK

A fentiek végrehajtása után félreteheted mindazokat a kockáidat „őrző" kockaként, amiket meg akarsz tartani. Az összes olyan kockádat, amikkel újra akarsz dobni, mozgasd jobbra.

- Megtarthatsz bármennyi „**ember**" kockát „őrzőként". Tedd őket balra felülre.
- Megtarthatsz bármennyi „**dalek**" kockát „őrzőként". Tedd őket jobbra felülre.

A KÖRÖD VÉGE

Ha úgy döntesz, hogy már a neked leginkább megfelelő dobáseredményt kaptad (vagy már nem maradt kockád, amit újradobhatnál), a köröd véget ér.

Ha még maradt jobb oldalt kockád, és szeretnél még dobni velük, akkor vedd őket ismét kézbe, és dobj velük. Kövesd az újabb dobásoknál is a fent leírt szabályokat.

A DOKTOR KÖZBELÉP

Ha a játékterületeden felül gyűjtött „**Doktor**" kockáid száma eléri a 3-at, akkor a Doktor azonnal közbelép, és megakadályozza a dalekok világuralmi terveit:

- A köröd azonnal véget ér, és ebben a körödben, a többi dobásodtól függetlenül, 0 pontot szerzel.

MEGSEMMISÍTÉS!

Ha a játékterületeden felül gyűjtött „**megsemmisítés!**” kockáid száma eléri a 3-at, akkor kiálts fel a legjobb dalek-hangodon: MEGSEMMISÍTÉS! Oszd el a most kidobott kockáidat a normál szabályok szerint, majd a köröd véget ér.

- Győztél, függetlenül a jobbra felülre tett „**dalek**” kockáid számától. A köröd végén kapott pontjaid száma megduplázódik (lásd a pontozást alább).

A Doktor és a megsemmisítés!

Ha egyetlen dobásod alatt lesz felül 3 „**Doktor**” kockád és 3 „**megsemmisítés!**” kockád, akkor a Doktor élvez előnyt, és azonnal veszítesz!

A KÖRÖD VÉGI PONTOZÁS

A köröd akkor ér véget, ha már nem maradt olyan kockád, amit újradobhatnál, vagy ha úgy döntesz, hogy nem akarod már újradobni a megmaradt kockáidat. Szintén véget ér a köröd a „Doktor közbelép” és a „Megsemmisítés!” események bekövetkeztekor.

Nem maradt már eldobható kockád

Hasonlítsd össze az „őrzőnek” félretett „**emberek**” számát a „**dalekok**” számával. Ha ugyanannyi, vagy több „**dalekot**” dobtál, mint „**embert**”, akkor az „emberek” számával megegyező pontot kapsz, valamint 5 bónusz pontot. Ha a „**dalekok**” kevesebben vannak az „**embereknél**”, akkor 0 pontot kapsz.

Ha úgy döntöttél, nem akarsz már újradobni

Hasonlítsd össze az „őrzőnek” félretett „**emberek**” számát a „**dalekok**” számával. Ha ugyanannyi, vagy több „**dalekot**” dobtál, mint „**embert**”, akkor az „emberek” számával megegyező pontot kapsz, de NEM kapod meg az 5 bónusz pontot. Ha a „**dalekok**” kevesebben vannak az „**embereknél**”, akkor 0 pontot kapsz.

A Doktor közbelép

Ha 3 „**Doktor**” kockád gyűlt össze felül, akkor veszítesz, és 0 pontot kapsz.

Megsemmisítés!

Ha 3 „**megsemmisítés!**” kockád gyűlt össze felül, akkor dupla pontot kapsz! Számold össze az „őrzőnek” félretett „**embereidet**” (a dalekokkal most nem kell foglalkoznod), majd duplá ennyi pontot kapsz! Akár maradt még újradobható kockád, akár nem, az 5 bónusz pontot mindenképp megkapod az eredményed megduplázása után.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Írjátok fel minden játékos saját körében szerzett pontjait, és azt folyamatosan adjátok össze. Ha valaki eléri a 60 pontot, még fejezzétek be az aktuális fordulót, és a forduló végén a legtöbb pontot szerző játékos győz!

PÉLDAJÁTÉK

Péter és Jenna játszanak egymással. A játék abban a fordulóban ér véget, amikor bármelyikük eléri a 60 pontot.

Jenna kezdi a játékot, elveszi a 10 kockát, és dob:

ember: 4, 4, 4, 2, 2
dalek: 3, 3, 3, 2
1 Doktor

Elsőként az egy szem „**Doktor**” kockát kell felülre mozgatnia. Ezután Jenna dönthet, hogy a többi kockája közül melyiket akarja megtartani. Úgy dönt, hogy a három 4-es „**ember**” és a három 3-as „**dalek**” kockát teszi „őrzőként” félre. Egyelőre Jennának több „embere” van (12), mint „dalekja” (9).

A második dobása következik:

Dalek: 3, 2
1 megsemmisítés!

Elsőként az egy szem „**megsemmisítés!**” kockát kell felülre mozgatnia. Jenna két „**dalek**” kockát dobott, és úgy dönt, mindkettőt megtartja, és ezzel véget vet a körének.

Jenna pontszáma a következőképpen alakul: 12 „**ember**” és 14 „**dalek**”, azaz győz. 12 pontot kap, és mivel nem maradt egy eldobatlan kockája sem, megkapja az 5 bónusz pontot is (azaz összesen 17 pontot szerzett).

Most **Péter** köre következik. Elveszi a 10 kockát, és dob:

ember: 4, 2, 2
dalek: 3, 3, 3, 3, 2
2 Doktor

Elsőként az egyik „**Doktor**” kockát kell felülre mozgatnia, a másikat pedig jobbra, az újradobható kockák közé. Ezután Péter dönthet, hogy a többi kockája közül melyiket akarja megtartani. Úgy dönt, hogy két „**ember**” kockát tart meg (egy 4-est és egy 2-est), és két „**dalek**” kockát (két 3-ast). Eddig összesen 6-6 „**embert**” és „**dalekot**” tett félre.

A második dobása:

ember: 4, 4
dalek: 3, 2
1 Doktor

Elsőként az egy szem „**Doktor**” kockát kell felülre mozgatnia. Eléggé veszélyessé kezd válni a helyzet! Úgy dönt, hogy megtartja az egyik 4-es „**ember**” kockát és a 3-as „**dalek**” kockát.

A harmadik dobása:

ember: 4
dalek: 2

Péter mindenképp szeretne sok pontot szerezni, ezért úgy dönt, hogy csak a 2-es „**dalek**” kockát tartja meg. Dönthetne úgy is, hogy abbahagyja a dobást, de ekkor elesne az 5 bónusz ponttól, így bátran bevállalja, hogy az utolsó kockájával még egyszer dob.

Péternek sikerül egy „**megsemmisítés!**” kockát dobnia, ezzel a köre véget ér.

Péter pontszáma a következőképpen alakul: 10 „**ember**” és 11 „**dalek**”, azaz győz. 10 pontot kap, és mivel nem maradt egy eldobatlan kockája sem, megkapja az 5 bónusz pontot is (azaz összesen 15 pontot szerzett).

Ezzel az első forduló is véget ér. Jenna 17 pontot szerzett, Péter pedig 15-öt. Új forduló kezdődik, Jenna körével.

BBC, DOCTOR WHO (word marks, logos and devices), TARDIS, DALEKS, CYBERMAN and K-9 (word marks and devices) are trade marks of the British Broadcasting Corporation and are used under licence. BBC logo © BBC 1996. Doctor Who logo © BBC 2012. Dalek image © BBC/Terry Nation 1963. Cyberman image © BBC/Kit Pedler/Gerry Davis 1966. K-9 image © BBC/Bob Baker/Dave Martin 1977.