

KOCKAPARTI



Tipp: Javasoljuk, hogy a mellékelt tasakban tároljátok a kockákat, hogy ne vesszenek el a doboz kinyitásakor.

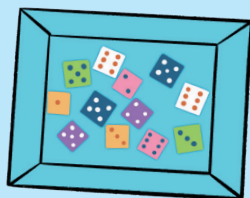
Tartozékok

- 1 medence (a doboztető)
- 1 medencefedél (a doboz alja)
- 12 dobókocka (6 kisebb és 6 nagyobb)
- 1 pontozótömb 30 pontozólappal (kétoldalasak)

A játék célja

Dobjátok a kockákat a medencébe, rázzátok meg alaposan, és kezdődhet is a parti!

Figyelmesen nézd meg a medencében lévő kockák színét és értékét. Vigyázz, csak néhány másodperced lesz! Mind megvan? Akár készen állsz, akár nem, most kell kiválasztanod azt a kategóriát, amit lepontozol. Kecses delfin szaltóval vagy egy fájdalmas hasassal érkezel a vízbe?

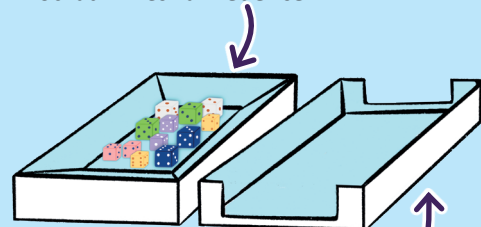


A medence mind a 12 fordulóban átrendeződik, és egy újabb kategóriát választasz a pontozáshoz. Összesen 12 kategória van, és **egy játék során** mindegyik kategóriát **csak egyszer** választhatod.

Mind a 12 fordulóban jó megfigyelőkészségre (és egy kis szerencsére) lesz szükséged, hogy te legyél a győztes.

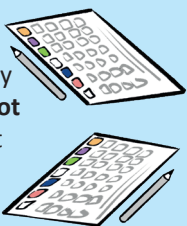
Előkészületek

- ▶ Tegyétek a doboztetőt a belsejével felfelé az asztalra, és dobjátok bele az összes kockát. Ez lesz a **medence**.



- ▶ Tegyétek a doboz alját a medence mellé. Ez lesz a **medencefedél**.

- ▶ Osszatok egy **pontozólapot** és egy tollat minden játékosnak.



- ▶ Az a játékos, aki a legutóbb úszott medencében, magához veszi a medencét (a kockákkal együtt) és a medencefedelelet. Kezdődhet a játék!

A 12 kocka

6 pár kocka van a játékban. Mindegyik kockapár azonos színű és méretű, azonban 3-3 kockapár mérete eltér egymástól.



A pontozólapod

A bal oldali oszlopban láthatod a 12 pontozási kategóriát (a leírásukat a játékszabály másik oldalán találod). Az egyes kategóriák jobb oldalán lévő mezőkbe írd be a szerzett pontjaidat. Mivel minden kategóriát csak egyszer pontozhatsz le, egy játék során csak egy oszlopot fogsz kitölteni. Így minden lap mindkét oldalát négy játékban használhatod.



Megjegyzés: Ehelyett egy virtuális pontozólapon is nyomon követheted a pontjaidat a **Deep Print Games alkalmazásban** (lásd a játékszabály végét).

Egy forduló menete

1) Ráz, megfigyel, memorizál

Illeszd a medencefedelelet a belsejével felfelé a medence tetejére, hogy teljesen lefedje azt.

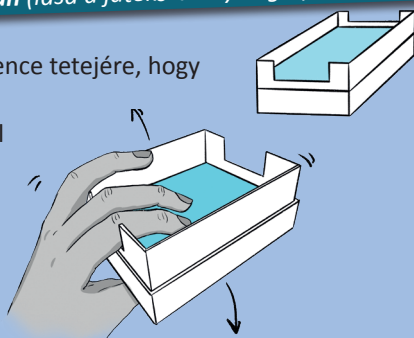
Ezután a medencét a fedelével összefogva emeld fel az asztalról, és alaposan rázd meg.

Ha már eléggé összeráztad a kockákat, tedd vissza a medencét az asztalra, **de hagyd rajta a fedelét**. Finoman ütögesd meg a medence oldalát, amivel ellenőrizheted, hogy minden kocka lapjával a medence fenekén fekszik.

Most minden játékos egyszerre belenéz a medencébe. Az a játékos, aki megrázta a medencét, a levegőbe emeli a fedelét, és lassan a következőt mondja: „**3, 2, 1, CSOBB!**”.

Ezalatt a rövid idő alatt próbáld megfigyelni, hogy melyik kockákkal szerezheted a legtöbb pontot.

Megjegyzés: Ha bármelyik kocka ferdén áll, vagy egy másik kockán helyezkedik el, rázzátok meg újra a medencét.



3, 2, 1, CSOBB!



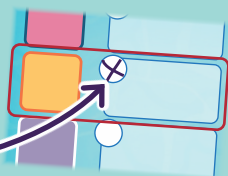
Fontos: Mindenkinek jól kell látnia a kockákat. Győződjetek meg róla, hogy senkit sem akadályoztok ebben.

2) Egy kategória kiválasztása

Miután ismét lefedték a medencét, minden játékos végrehajtja az alábbiakat:

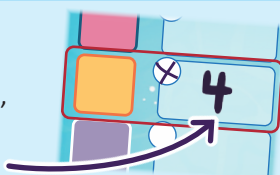
Nézd meg a pontozólapodat, és válassz ki egy kategóriát (lásd a kék szövegdobozt alább). Tegyéél egy X-et a választott kategória mezőjéhez tartozó kis karikába.

Csak olyan kategóriát választhatsz, amit **még nem pontoztál** le ebben a játékban. Vigyázz, hogy a többi játékos ne lássa a választásodat. Szükség esetén takard el a pontozólapod.

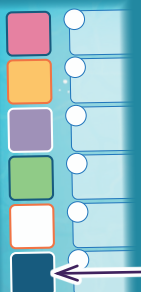


3) Pontozás

Miután mindenki megjelölte a választott kategóriát, vegyétek le ismét a medence fedelét. Ezután minden játékos kiszámolja, hogy hány pontot szerzett a választott kategóriában, és a pontszámot beírja az X-hez tartozó mezőbe.



A kategóriák



A felső hat kategória a pontozólapon a **6 kockaszínhez kapcsolódik**:

Add össze a **választott színhez tartozó két kocka értékét**, és írd be a kapott pontszámot.

pl.:  → 

Megjegyzés: Az egyes mezők szegélye jelzi a kockákon lévő pöttyök színét.



Keress meg az összes olyan kockapárt, aminek a **színe és az értéke is megegyezik**. Minden ilyen pár 10 pontot ér, a kockák értékétől függetlenül.

pl.:  +  → 



Add össze minden 1-es (1) **ÉS** 2-es (2) **ÉS** 3-as (3) kocka értékét, a színüktől függetlenül, és írd be a kapott pontszámot.

pl.:  → 



Válaszd ki az összes 4-es (4) **VAGY** 5-ös (5) **VAGY** 6-os (6) kockát. Add össze a kiválasztott kockák értékét, a színüktől függetlenül, és írd be a kapott pontszámot.

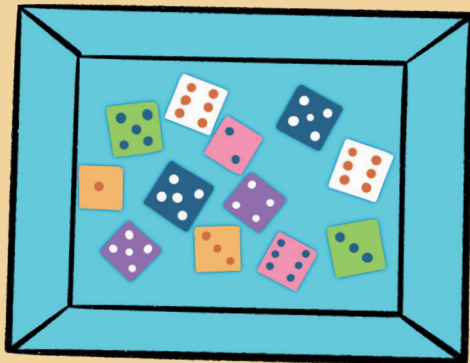
pl.:  → 



Medenceparti: Add össze mind a **12 kocka** értékét, és írd be a kapott pontszámot.

Példa:

Miután mindenki megjelölte a választott kategóriát, a játékosok leveszik a medence fedelét, és láthatóvá válnak a kockák:



Hanna a **sárga kockákat** választotta, így 4 pontot kap.

Józszi az **5-ös értékű kockákat** választotta, amivel 20 pontot szerzett.

Laura az **azonos színű kockapárokat** jelölte meg, és 20 pontot kap (10 pontot az  és 10 pontot a  pártért).

Móni a **medenceparti** mellett döntött, amiért 51 pont jár.

4) Következő forduló

A medencét kezelő játékostól balra ülő játékos elveszi a medencét (a kockákkal együtt) és a medencefedelét, majd elkezd a következő fordulót az 1. lépéssel: „Ráz, figyelj, memorizál”.



A játék vége

A 12. fordulóban a medence megrázása után ugorjatok közvetlenül a 3. lépéshez (Pontozás), és mindenki jegyezze fel az utolsó megmaradt kategóriája után járó pontokat. Ezt követően a játék véget ér. Mindannyian adjátok össze a 12 kategóriában szerzett pontjaitokat, majd írjátok be a végeredményt a legelső mezőbe.

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén az a játékos a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte a **medenceparti** kategóriával.

Ha az állás továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.



A végső pontszámok kiszámításához használhatjátok a **Deep Print Games alkalmazást** is, ahol további virtuális pontozólapokat találtok ehhez és sok más játékunkhoz is. Az alkalmazás ingyenesen letölthető az App Store-ból és a Google Playről.



Játéktervezés: Christoph Cantzler, Torsten Marold
Illusztrációk: Annika Heller
Fejlesztés/szerkesztés: Kaddy Arendt, Viktor Kobilke
Fordítás: Banitz István
Forgalmazza:
© 2025 Deep Print Games GmbH, Sieglindstr. 7,
12159 Berlin, Németország. Minden jog fenntartva!

www.deep-print-games.com

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

