

# PYRADICE

## Játék leírás

A játék 8+ éves kortól, illetve 2-6 fővel javasolt.

Játékidő: 10-25 perc

### Játék tartalma

- Annyi darab toll ahány játékos
- Annyi darab dobókocka ahány játékos
- Pyradice lapkák

### Játék célja

Építsd a piramisodat olyan módon hogy minél több pontot gyűjts össze a játék elején kidobott feltételek alapján. Az nyer aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

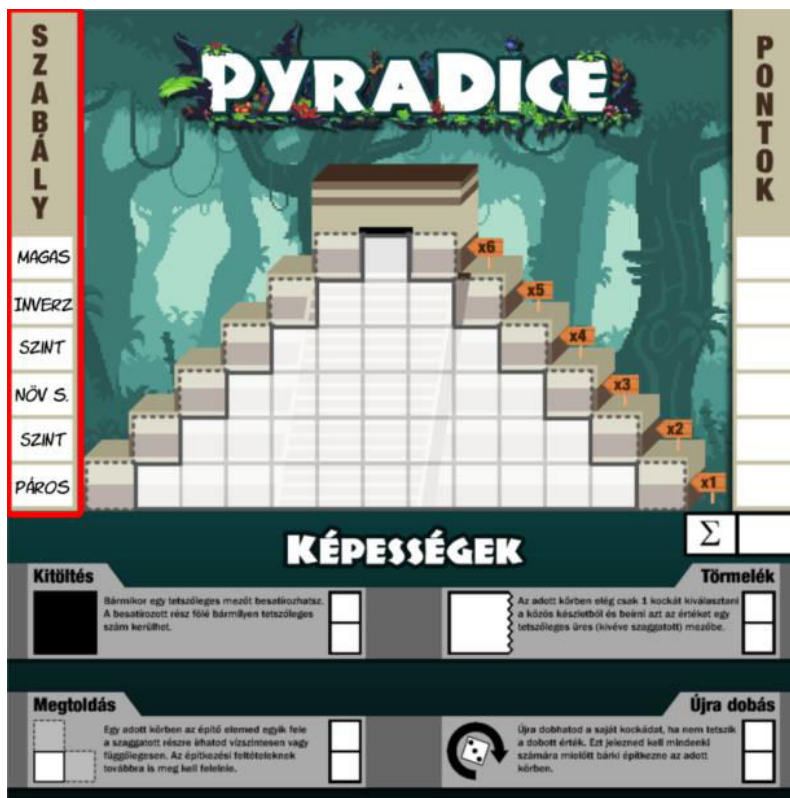
### Játék menete

Mindenki fogjon magához 1 tetszőleges színű dobókockát, egy lapkát és egy tollat.

A játék elején dobjátok ki a szabályokat dobókockával az alábbi táblázat alapján:

<b>Páros - Páratlan</b>
<input type="checkbox"/> Az adott sorban minden páros vagy páratlan szám után jár pont. Az dönti el aki kidobta ezt az értéket.
<b>Alacsony - Magas</b>
<input type="checkbox"/> Az adott sorban minden alacsony (1,2,3) vagy magas (4,5,6) szám után jár pont. Az dönti el aki kidobta ezt az értéket.
<b>Dupla - Szimpla</b>
<input type="checkbox"/> Az adott sorban a legtöbb azonos vagy különböző értékű szomszédos számokért jár pont. Az dönti el aki kidobta ezt az értéket.
<b>Szintezés</b>
<input type="checkbox"/> Az adott sor kidobott értékeit add össze majd oszd el az adott sornak megfelelő számmal. Legelső sorban 6-al oszd el, második sorban 5-el, harmadik sorban 4-el...stb.
<b>Csökkenő sor - Növekvő sor</b>
<input type="checkbox"/> Az adott sorban legnagyobb növekvő vagy csökkenő sorért jár pont. Az dönti el aki kidobta ezt az értéket.
<b>Inverz</b>
<input type="checkbox"/> Az adott sorban lehetőségeed van kisebb értéket írni mint ami az adott mező alatt szerepel. Ha nem élsz a lehetőséggel akkor az adott mezőért kapsz pontot.

Mindenki dobjon egy kockával és lentől felfelé töltsétek ki a lapka bal oldalán található helyeket (szabály alattis oszlop). Ha véletlen még marad ki üresen szabály akkor dobjátok annyi kockával amennyi üres hely van még a szabály sorjaiban, vagyis 6-szor dobjátok a kockákkal összesen.



Példa egy játék esetén, minden játékos számára ugyanannak kell lennie!

A szabályok kitöltését attól a játékostól kezdjétek aki a legkisebb értéket dobta, ha több ilyen kocka is van akkor a legfiatalabb játékoséval kezdjétek. Ezek a szabályok minden játékosra vonatkozik. Bizonyos esetekben van választási lehetőség ahol 2 opció közül lehet választani. Az a játékos aki az adott számot dobta eldöntheti hogy melyik szabály legyen érvényes, majd ezt mindenki leírja az adott szinthez.

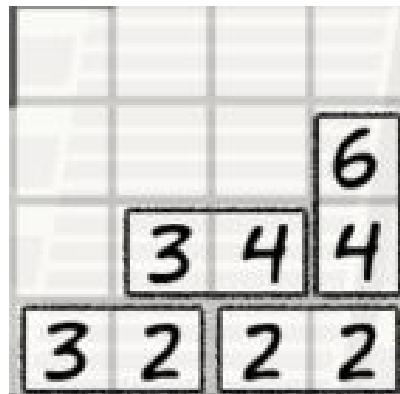
Miután leírta mindenki a szabályokat kezdetét veheti a játék.

Minden egyes kör elején dobjatok egyszerre a saját kockáitokkal, majd ha meg vagytok elégedve a dobásokkal tegyétek beljebb az asztalon, jelezvén hogy ti már nem fogtok változtatni semmit rajta. Ha mindenki így tett akkor a közös készletből amit most alkottatok válasszatok két kocka értékét amit beépíthettek a piramisotokba.

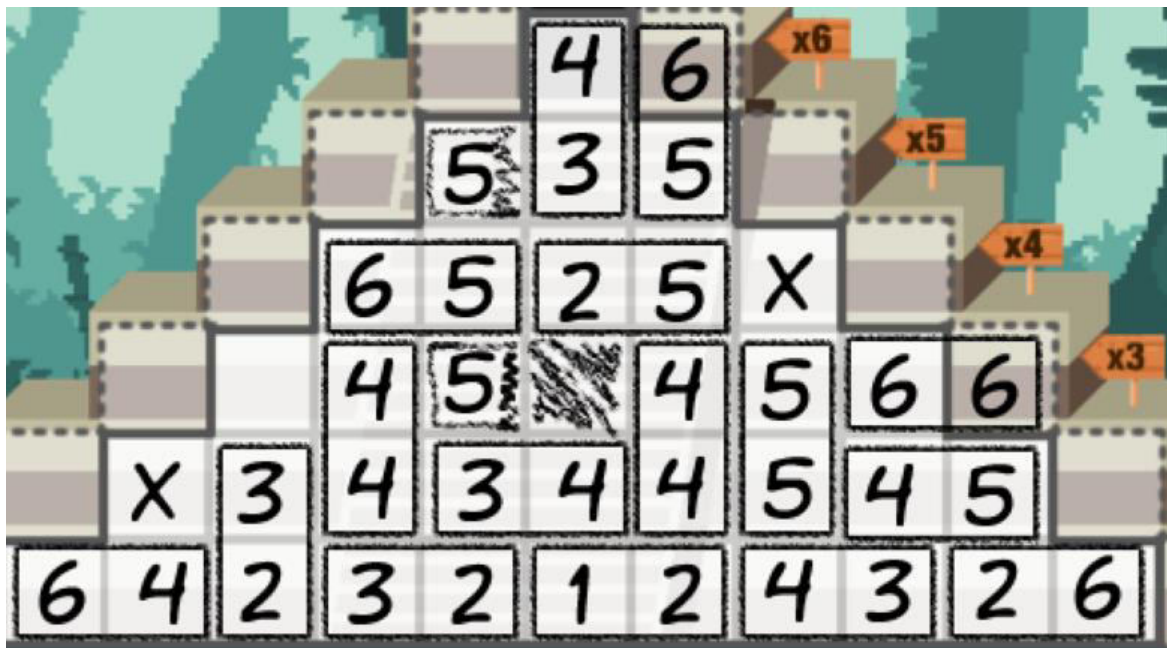


A két szám mindenképpen szomszédosnak kell lennie egymással és keretezzétek be egy téglalap alakú keretbe. Ez az építőelem bárhova rakható ha a legalsó sorban van, vagy ha ahová írnád már van építőelem az újonnan berakandó teljes építőelemed alatt kivéve szaggatott mezőkre. Szaggatott mezőre csak a megtoldás képességgel lehet írni. Vízszintesen és függőlegesen is beépíthető az

építőelemed. Egy fontos szabály van minden esetben hogy egy adott szám felett azonos vagy annál nagyobb szám szerepelhet csak, kivéve ha az inverz szabály aktív az adott sorban.



Miután mindenki beírta a maga tetszőleges építőelemét a piramisába akkor újra lehet dobni és ez addig ismétlődik amíg van szabad hely ahová tud legalább egy játékos építeni. Ha véletlenül nem tudsz hova tenni építőelemet és képtelen vagy használni akkor 2 szabadon választható mezőre írd be 1-1 X-et a piramisodon belül. Szaggatott mezőre nem lehet X-et tenni. Ha teljesen betelt a piramisod akkor számodra véget ért az építkezés és megvárnod amíg mindenki szintén befejezi. Ha másnak még nem ért véget a játék még ugyanúgy kell mindenkinek dobni, ugyanúgy lehet használni a megmaradt képességeidet ha még tudod ennek ellenére (újra dobás).



A játék végén pontértékelés következik. Nézzétek meg a saját piramisotokban, hogy hányszor sikerült eleget tenni a szabályoknak. Ahányszor sikerült annyi pontot kapsz az adott sorért szorozva az adott sor szorzójával. Haladjatok végig az összes szint, minden elemével (szaggatott mezővel együtt) majd adjátok össze a teljes pontértéket.




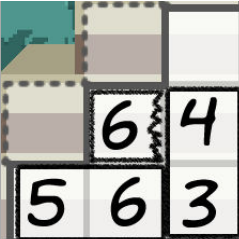
A megtoldás az egyetlen alkalom amikor a szaggatott mezőre lehet írni. Ezt a képességet csak beépítés fázisban lehet használni. Ez lehetőséget ad arra hogy tovább egy számod legyen az adott sorban ami extra pontokhoz juttathat, illetve egy-egy üres hézagot is kitudj ezzel tölteni ami a piramis szélén maradt. Ugyanúgy tudsz ez esetben vízszintesen illetve függőlegesen is építkezni. Amikor ezt a képességet használod, akkor ebben a körben az aktuális építőelemed rakhatod be így.

FIGYELEM: A 6-ik szintnél függőlegesen már nem lehet építkezni mivel nincsen 7-ik szint amiért járhatna pont.

Példa: Enikő sajnos úgy építkezett hogy maradt 1-1 üres helye a piramis szélén, amikor beépíteni akar, eldönti hogy megotoldja a piramisát 2 körben is. Az egyik körben az 5-6-os építőelemét berakta az egyes sor szélére ugyanis egy olyan szabály lett dobva a játék elején hogy az adott sor annyi pontot ér amennyiszer elosztható 6-al a teljes értéke a sornak. Ezért ezt az elemet vízszintesen építette. Egy másik körében pedig a 3-4-es építőelemet rakta be a második sorban megmaradt üres helyre függőlegesen mert a második szinten ahol a hézag volt ott páratlan számokért járt éppen a pont a harmadik szinten pedig a magas számokért járt a pont.

### Törmelék

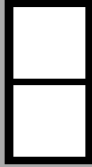

Az adott körben elég csak 1 kockát kiválasztani a közös készletből és beírni azt az értéket egy tetszőleges üres (kivéve szaggatott) mezőbe.



A törmelék lehetőséget ad hogy az adott körben csak 1 kocka értékét írd be a piramisba. Ez főként akkor hasznos amikor már nincs más képességed hogy kipótold a szélső hézagokat vagy a belső egy kockányi hézagokat pótolod be.

### Újra dobás

Újra dobhatod a saját kockádat, ha nem tetszik a dobott érték. Ezt jelezned kell mindenki számára mielőtt bárki építkezne az adott körben.



Ha véletlen mindenki kellemetlen helyzetbe került mert sok az 1-es a játék végén vagy pont ki akarsz szűrni a többiekkel, akkor érdemes újra dobni a kockádat hogy esélyesen más értéket tegyél be a közös készletbe.

## 2 Játékos változat

Játékosonként 2-2 dobókocka 1 helyett. Minden más ugyanúgy változatlanul 1-1 toll és lapka játékosonként és ugyanúgy 2-2 alkalommal alkalmazható mindegyik képesség a lapka alján.

## Jó építkezést! :)