

TE NDERTOHEK LOJA QE SHPJEGOHET ME POSHTE:

## Qëllimi i lojës:

Në këtë lojë ka 5 zara dhe 1 deri në 4 lojtarë (ky opsion duhet të zgjidhet nga përdoruesi që në momentin që hapet loja). Sa herë që një lojtar ka rradhën, ai duke shtypur një buton hedh 5 zarat me shpresë që konfigurimi që ka dalë të bëjë pjesë në një nga 13 kategoritë e lojës (kategoritë shpjegohen më poshtë). Nëse hedhja e parë nuk shkon sic duhet, lojtari mund të zgjedhë të hedhë sërish disa ose të gjithë zarat. Nëse dhe hedhja e dytë nuk është e suksesshme, prapë lojtari mund të zgjedhë të hedhë sërish disa ose të gjithë zarat. Në fund të hedhjes së tretë përdoruesi **duhet** të vendosi konfigurimin përfundimtar në një prej 13 kategorive që ndodhen në fushën e lojës. Nëse konfigurimi përputhet me kriteret për atë kategori, atëherë lojtari merr pikët përkatëse të kategorisë, ndryshe pikët për këtë kategori janë 0. Një cikël loje është kur secili prej lojtarëve (1 - 4) ka nga një herë rradhën. Në çdo rradhë një lojtar mund të hedhë zarat 1 deri në 3 herë. Duke qenë se ka 13 kategori dhe çdo kategori mund të përzgjidhet e shumta një herë, loja ka 13 cikle gjithsej. Pas ciklit të 13-të, gjithë lojtarët do të marrin shumën e pikëve për secilën kategori. Lojtari që ka shumën e pikëve më të lartë është fituesi.

## 13-të kategoritë për konfigurimin e zarave dhe pikët përkatëse janë:

1. **Njësia:** çdo konfigurim i zarave është i përshtatshëm për këtë kategori. Pikët e fituara janë sa shuma e gjithë 1-ve në pesë zarat, nëse nuk ka 1-sha pikët e fituara janë 0.
- 2-6 **Dysha, Tresha, Katra, Pesa, Gjashta:** (njëlloj si më sipër po për vlera të ndryshme). Çdo konfigurim i zarave është i përshtatshëm për këto kategori. Pikët e fituara janë përkatësisht të njëjta me shumën e 2-ve, 3-ve, 4-ve, 5-ve dhe 6-ve, në pesë zarat.
7. **Tre me një vlerë:** të paktën tre nga zarat duhet të tregojnë të njëjtën vlerë. Pikët janë të njëjta me shumën e gjithë vlerave që kanë 5 zarat.
8. **Katër me një vlerë:** të paktën katër nga zarat duhet të tregojnë të njëjtën vlerë. Pikët janë të njëjta me shumën e gjithë vlerave që kanë 5 zarat.
9. **Tre dhe Dy:** Zarat duhet të tregojnë tre të njëjtën vlerë dhe dy të njëjtën vlerë; pikët që fitohen janë 25.
10. **Katër të njëpasnjëshme:** Zarat duhet të tregojnë të paktën katër vlera të njëpasnjëshme, p.sh. 2-3-4-5. Pikët që fitohen janë 30.
11. **Pesë të njëpasnjëshme:** Zarat duhet të tregojnë pesë vlera të njëpasnjëshme, p.sh. 1-2-3-4-5. Pikët që fitohen janë 40.
12. **E njëjta vlerë:** Të gjithë zarat duhet të tregojnë të njëjtën vlerë. Pikët e fituara janë 50.
13. **Çdo rast:** Gjithë konfigurimet janë të vlefshme për këtë kategori. Pikët e fituara janë të barabarta me shumën e vlerave që tregojnë të pesë zarat.

Pamja e dritares se lojes pasi është zgjedhur të luhet me dy lojtarë, në fillim të lojës do të ishte (Figura 1):

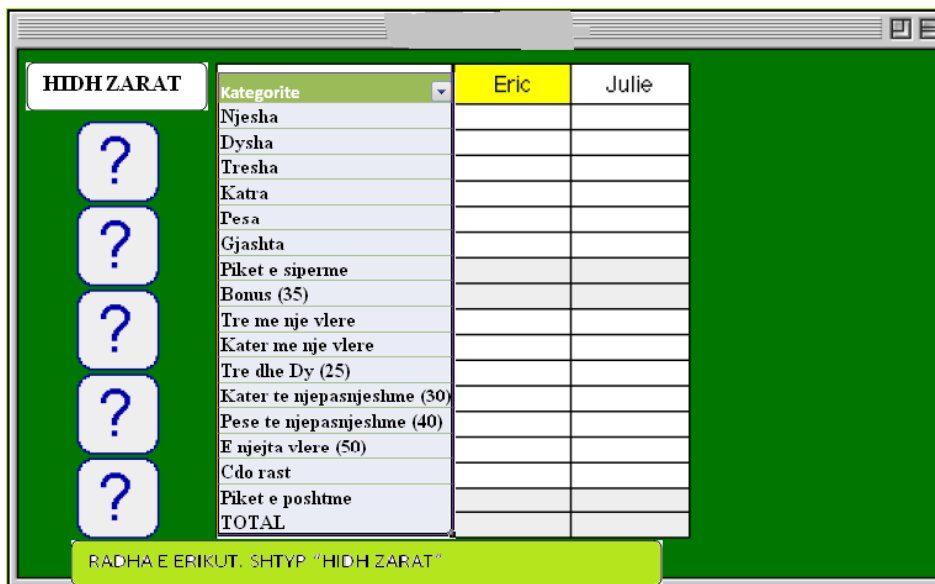


Figura 1

**(Dritarja mund të konfigurohet sipas dëshirës, në figurë është dhënë vetëm një shembull. Mjafton të jenë të pranishme gjithë opsionet e lojës).**

Dritarja pasi Erik ka hedhur zarat per here te parë në ciklin e parë do të ishte:

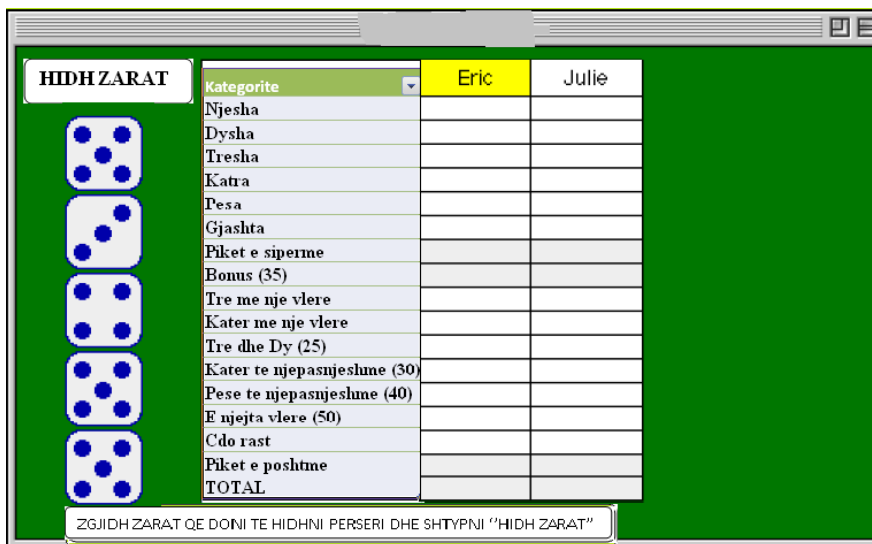


Figura 2

Dritarja pasi Erik ka zgjedhur të ri-hedhe sërish zarin dy dhe tre do të ishte (Figura 3):

Kategorite	Eric	Julie
Njesha		
Dysha		
Tresha		
Katra		
Pesa		
Gjashta		
Piket e sipërme		
Bonus (35)		
Tre me nje vlere		
Kater me nje vlere		
Tre dhe Dy (25)		
Kater te njepasnjeshlune (30)		
Pese te njepasnjeshlune (40)		
E njejta vlere (50)		
Cdo rast		
Piket e poshtme		
TOTAL		

ZGJIDH ZARAT QE DONI TE HIDHNI PERSERI DHE SHTYPNI "HIDH ZARAT"

Figura 3

Erik ka dhe nje mundësi tjetër, dhe pasi zgjedh sërish zarat që do të ri-hedhë, dritarja pas herës së tretë do të ishte (Figura 4):

Kategorite	Eric	Julie
Njesha		
Dysha		
Tresha		
Katra		
Pesa		
Gjashta		
Piket e sipërme		
Bonus (35)		
Tre me nje vlere		
Kater me nje vlere		
Tre dhe Dy (25)		
Kater te njepasnjeshlune (30)		
Pese te njepasnjeshlune (40)		
E njejta vlere (50)		
Cdo rast		
Piket e poshtme		
TOTAL		

NUK KENI MUNDESI TE TJERA! ZGJIDHINI NJE KATEGORI!

Figura 4

Pamja para se të fillojë cikli i fundit i lojës do të ishte (Figura 5):

HIDH ZARAT	Kategorite	Eric	Julie
?	Njesha	3	2
?	Dysha	0	8
?	Tresha	9	12
?	Katra	12	12
?	Pesa	15	15
?	Gjashta	12	
	Piket e sipërme		
	Bonus (35)		
	Tre me një vlerë	24	27
	Kater me një vlerë	0	21
	Tre dhe Dy (25)	25	25
	Kater te njëpasnjeshme (30)	30	30
	Pese te njëpasnjeshme (40)	40	0
	E njëjta vlerë (50)		50
	Cdo rast	22	18
	Piket e poshtme		
	TOTAL	192	220

RADHA E ERIKUT. SHTYP "HIDH ZARAT"

Figura 5

Pamja ne fund të lojës do të ishte (Figura 6):

HIDH ZARAT	Kategorite	Eric	Julie
1	Njesha	3	2
2	Dysha	0	8
3	Tresha	9	12
4	Katra	12	12
5	Pesa	15	15
6	Gjashta	12	18
	Piket e sipërme	51	67
	Bonus (35)	0	35
	Tre me një vlerë	24	27
	Kater me një vlerë	0	21
	Tre dhe Dy (25)	25	25
	Kater te njëpasnjeshme (30)	30	30
	Pese te njëpasnjeshme (40)	40	0
	E njëjta vlerë (50)	0	50
	Cdo rast	22	18
	Piket e poshtme	141	171
	TOTAL	192	273

URIME! JULIE ESHTË FITUES ME 273 PIKE!

Figura 6

Vlera të "Piket e sipërme" llogaritet në fund të lojës, duke bërë shumën e pikeve të kategorive me sipër dhe nëse i tejkalon 63 piket, vendoset të rreshti "Bonus", vlera 35, në të kundërt vendoset vlera 0. Vlera të "Piket e poshtme" llogaritet duke bërë shumën e pikeve të fituara në kategoritë e poshtme (pas rreshtit "Bonus"). Totali llogaritet si shuma e pikeve të sipërme, bonusit dhe pikeve të poshtme.

Cdo lojtar duhet të jetë regjistruar para se të luajë. Të dhënat për gjithë lojtaret që kanë luajtur me pare duhet të ruhen në një **baze të dhënash**. Nëse një lojtar luan për herë të parë, para fillimit të lojës duhet të plotësojë regjistrimin. Të dhënat që do të ruhen në databazë për secilin lojtar janë: Emri, Mbiemri, moshë dhe piket që ka fituar cdo herë që ka luajtur. Secili përdorues i aplikacionit duhet të ketë mundësi të shohë rezultatin me të lartë dhe rezultatin me të ulët që është arritur deri në atë moment (edhe emrin e lojtarit që e ka arritur atë rezultat).