

Gra bazuje na tablicy dwuwymiarowej o 16tu elementach (4x4) i przeznaczona jest dla dwóch graczy. Program dla każdego gracza generuje tablicę, w każdej komórce losując liczbę z przedziału 1-6.

4	6	3	2
3	2	1	3
5	1	4	5
2	3	5	6

Gra polega na zebraniu jak największej ilości punktów według podanych zasad:

- Gracz zaczyna z wynikiem 0 punktów
- Jeżeli wszystkie wylosowane wartości w czterech rogach tablicy mają liczby parzyste to gracz otrzymuje 40 punktów
- Jeżeli wszystkie wylosowane wartości w czterech rogach tablicy mają liczby nieparzyste to gracz otrzymuje 40 punktów
- Jeżeli wszystkie wylosowane wartości po przekątnych mają liczby parzyste to gracz otrzymuje 30 punktów
- Jeżeli wszystkie wylosowane wartości po przekątnych mają liczby nieparzyste to gracz otrzymuje 30 punktów
- Jeżeli wszystkie wylosowane wartości w rzędzie lub kolumnie mają liczby nieparzyste to gracz otrzymuje 20 punktów
- Jeżeli wszystkie wylosowane wartości w rzędzie lub kolumnie mają liczby parzyste to gracz otrzymuje 20 punktów
- Do wyniku gracza dodaj sumę wszystkich wylosowanych 16tu wartości w tablicy

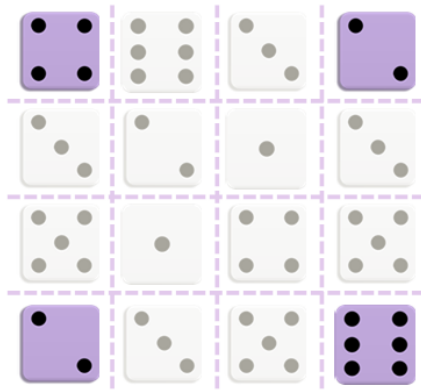
Każda wygenerowana tablica oraz zebrane punkty przedstawione są graczowi. Gracz może następnie zdecydować o :

1. Zachowaniu punktów
2. Ponownym wygenerowaniu tablicy oraz wyniku
3. Ponownym wylosowaniu wartości z jednego wybranego rzędu lub kolumny w tablicy

Po wykonaniu punktu 2 lub 3 program wyświetla nowo wygenerowaną tablicę oraz nowy otrzymany wynik.

Wygrywa oczywiście osoba o większej liczbie uzyskanych punktów.

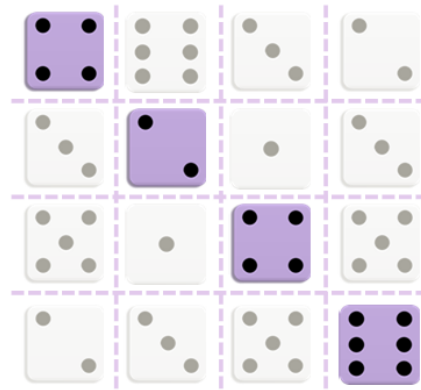
Przykład:



Four corners have **even** numbers:  
Add **20pts** to the score

Sum of all 16 dice:

$$\begin{aligned}
 &4+6+3+2 \\
 &+ 3+2+1+3 \\
 &+ 5+1+4+5 \\
 &+ 2+3+5+6 \\
 &= 55
 \end{aligned}$$



Four dice on this **diagonal** have  
**even** numbers:  
Add **20pts** to the score

$$\text{Total Score} = 20 + 20 + 55 = 95\text{pts}$$