

Szabályok

A játék körökre osztott, mindig öt dobókocka áll rendelkezésünkre melyek fixálhatóak.

Azt is mondhatjuk, hogy egyes körökön belül még több kör van. Ezeket hívjuk kiskörnek. Egy kiskör három dobásból áll.

Az első nagykörben egytől hatig kell dobni számokat, lehetőleg minél többet egy adott számból. A sorrend nem számít. A játékos maga választhatja ki őket egy kiskör végeztével. Mindegyik szám kategória csak egyszer használható fel.

A második nagykörben is találhatóak kiskörök. Viszont itt nem csak egytől hatig kell dobni számokat, hanem megfelelő kombinációkat. Itt is egy kategória csak egyszer használható fel és nem számít a sorrend.

1. Pár
Legalább két egyforma számot kell dobni. Mindegyik két egyforma szám ugyanúgy érvényes csak a pontozásnál számít a nagyságuk.
2. Tripla
Legalább három egyforma számot kell dobni.
3. Quadra
Legalább négy egyforma számot kell dobni.
4. Póker
Legalább öt egyforma számot kell dobni.
5. Dupla pár
Két-két egyforma számot kell dobni. Ezek lehetnek teljesen egyformák vagy két pár különböző.
6. Kissor
A számok sorrendje mindegy, de a kockák ezeken a számokon kell, hogy megálljanak: 1,2,3,4,5.
7. Nagy sor
A számok sorrendje itt is mindegy, a következők kell, hogy legyenek: 2,3,4,5,6.
8. Full house
Lényegében ez egy pár és egy tripla összevegyítése. Kettő-három arányban kell egyforma számot dobni. Például egy megfelelő kombináció ide a 2,2,3,3,3. Ez az egyetlen, ahol nem számít, hogy milyen számokat dobunk még a pontozásnál sem. Ez fixen 40 pont.
9. Kuka
Ebbe a kategóriába bármilyen szám kombináció beleillik. Általában azokat teszik ide, amik viszonylag sok pontot érnek, de semelyik másik kategóriába nem illenek bele, vagy amelyik kategóriába tennénk, már foglalt.

A pontokat dobott számok összegével határozzuk meg, de mindig csak a számító pontokat adjuk össze. Számító pont az, amire a kategória utal. Például, ha párt választottuk, akkor a program megkeresi a két duplán szereplő legnagyobb számot és ezeknek az összegét adja meg pontként.

Ha egy adott kategóriába nem illenek be a dobott számok, akkor 0 pontot érnek.

A játék tartalmaz grafikai elemeket, súgót, illetve ponttáblázatot, ahol a helyi játékosok pontjai és rangjai szerepelnek.

Ha ellenféllel játszunk, ugyanezek a szabályok, csak a két nagykör között az addig legtöbbet összegyűjtő játékos szerezhetsz plusz pontot feladvány megoldása segítségével. Ezek a feladványok véletlenszerűen kerülnek feladásra és csak egy dobási lehetőség van.

Lehetséges feladványok:

1. Dobj legalább egy hatost!
2. Dobj legalább két hatost!
3. A dobott számok összege legyen páros/páratlan!
4. Dobj pontosan egy darab hatost!
5. Dobj pontosan két darab hatost!
6. A dobott számok összege ne legyen több 5-nél!

A nehézségi sorrendben lévő helyezés adja meg, melyikért hány plusz pontot lehet szerezni.

Még egy különbség van a két játékmód között, mégpedig az, hogy még a solo játéknál az összpontszám az egész játék alatt kapott pontokból áll, addig a többszereplős játéknál az első körben csak azt döntjük el, hogy ki kap előnyt a második részben. Tehát a nyertes az lesz, aki a második körben a legtöbb pontot gyűjti, plusz pontokkal együtt.

Ha a játék során valahol elakadnak a játékosok bármikor megtekinthetik a súgó tartalmát.

1.2. Játékmenet

A program indítását követően kiválaszthatjuk, milyen játékmódba szeretnénk játszani. Az egyjátékos módban, megpróbálhatjuk megdönteni saját vagy akár mások rekordját, míg a két személyes játék esetén társunkkal küzdhetünk meg.



1. ábra Kezdő képernyő

Egyjátékos mód választása esetén rögtön megjelenik a játéktér, míg két játékos esetén a program először kéri a játékosok neveit. A játékosok neve nem haladhatja meg a 8 karaktert. Ebben a módban nem érhető el a ranglista.

A Kilépés gombbal pedig meg lehet szakítani a játék futtatását.



2. ábra Egyszemélyes mód kezdéskor

A képernyő bal oldalán láthatjuk azokat a zöld kockákat, melyek mutatják, hogy az első nagykörben melyik dobott számból mennyit értünk el.

Jobb oldalon a piros kockákkal tudunk dobni, a felettük lévő kis ikon segítségével. Ha fölé visszük az egerünket, az ikonon látható kis ember dobást imitálva mozog. Az ikon alatt láthatunk egy szám-arány párt. Ez jelzi, hogy hány dobásunk volt a jelenlegi kiskörben. Egy kiskörben maximum 3 dobásunk lehet, ezután be kell sorolni valamelyik kategóriába, ilyenkor Ikon-Imre gondolkodó alakot ölt, jelezve, hogy most nem lehet dobni.

A kategóriák a következők:

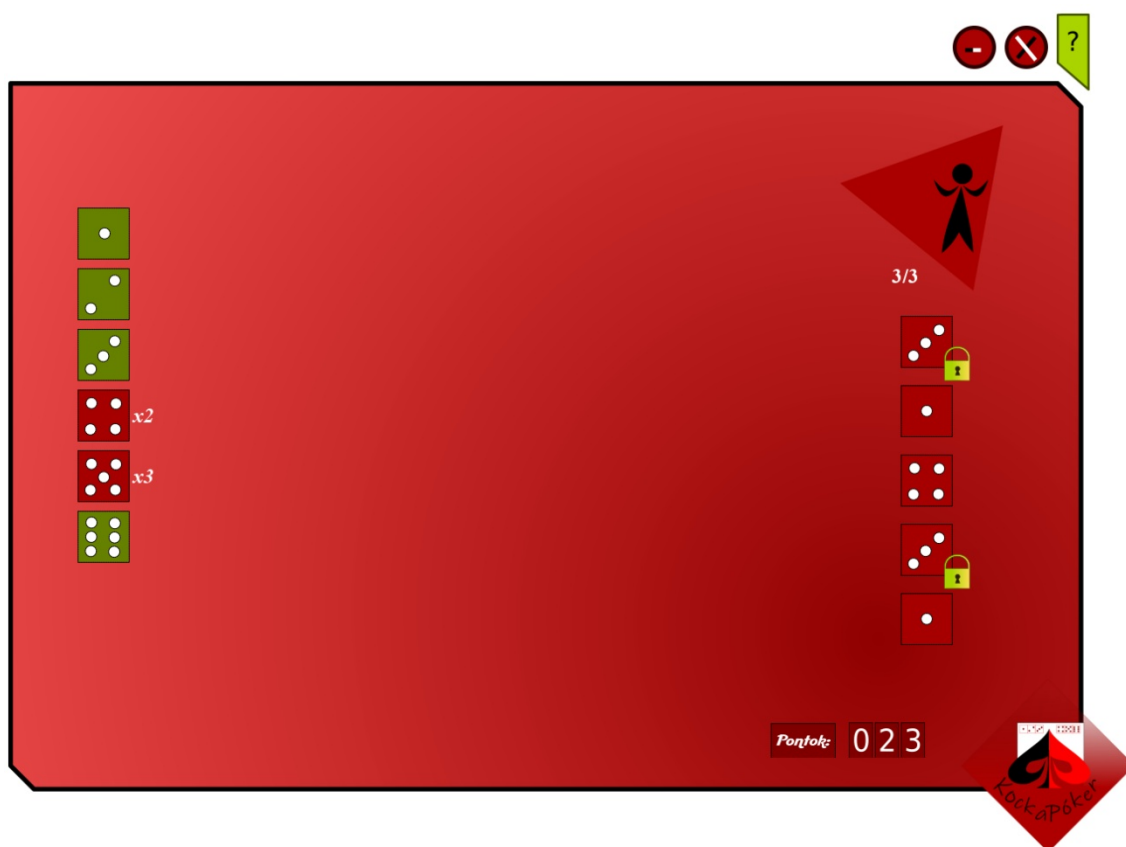
1. kocka: Egy kiskör alatt szerzett 1-esek száma.
2. kocka: Egy kiskör alatt szerzett 2-esek száma.
3. kocka: Egy kiskör alatt szerzett 3-asok száma.
4. kocka: Egy kiskör alatt szerzett 4-esek száma.
5. kocka: Egy kiskör alatt szerzett 5-ösök száma.
6. kocka: Egy kiskör alatt szerzett 6-osok száma.

Egy kocka akkor számít megszerzettnek, ha a kategóriába csoportosításakor szerepel a jobb oldali kocka csoportban. A kockák ezáltal fixálhatók, azaz ha rákattintunk, megjelenik mellette egy lakat jel, és ha újra akarunk dobni, ez a

kocka már nem fog változni. Természetesen nem kell a kategória meghatározásával várni három dobást. Akár már az első dobás után választhatunk.

A kategória választást a bal oldali kockákra való kattintással ejthetjük meg. Ilyenkor a kocka pirosra vált, jelezve hogy a kategória már foglalt a többi körben, illetve egy szám is megjelenik mellette, hogy hány darabot sikerült megszerezni.

A pontok alakulását meghatározza, hogy melyik kockából, hány darabot dobtunk. Tehát például ha egy körben négy darab 2-est sikerült szerezni, akkor az +8 pontot jelent az összes pontszám felé, melyet a képernyő jobb oldalán lent lehet találni a „Pontok” felirat mellett.




3. ábra Első kör

Miután az összes bal oldali kocka zöldről pirosra színeződik, vagyis mindegyik kategóriába be lett sorolva egy dobás sorozat, kezdődhet a második nagykör.

A második kör következtével új gombok jelennek meg a képernyőn alul.

A feladat ugyanaz, mint eddig, ám most már a kategóriák nem csak annyiból állnak, hogy hányat tudunk dobni egy adott számból.

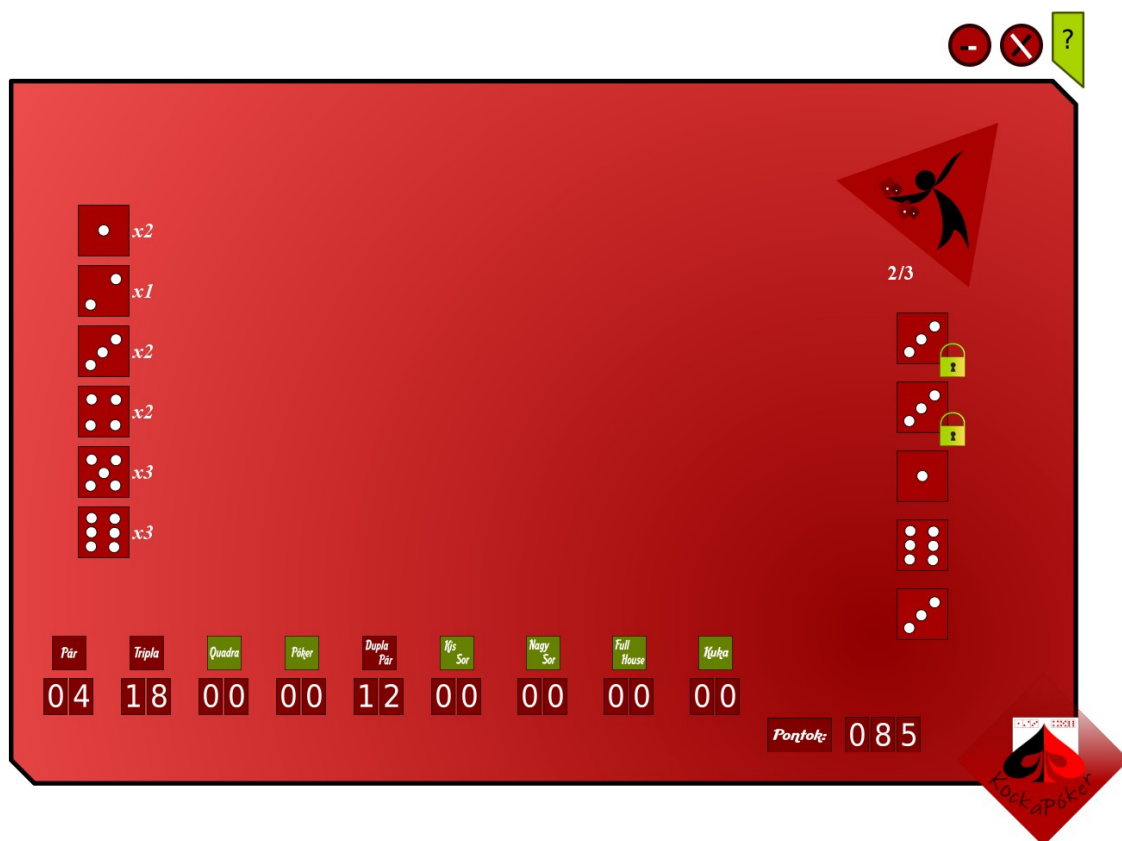
A második kör kategóriái a következők:

-
- 
1. *Pár* (Két egyforma számot kell dobni)
 2. *Tripla* (Három egyforma számot kell dobni)
 3. *Quadra* (Négy egyforma számot kell dobni)
 4. *Póker* (Öt egyforma számot kell dobni)
 5. *Dupla Pár* (Két-két egyforma számot kell dobni)
 6. *Full House* (Két és három egyforma számot kell dobni)
 7. *Kis Sor* (A dobott sorozatban az 1-től 5-ig minden számnak szerepelnie kell egyszer)
 8. *Nagy Sor* (A dobott sorozatban a 2-től 6-ig minden számnak szerepelnie kell egyszer)
 9. *Szemét/Kuka* (Bármilyen számok szerepelhetnek a dobottak között.)

Ezen kategóriákra is vonatkozik az, hogy csak egyszer lehet felhasználni őket, viszont a pontok máshogy szorzódnak, mindig csak a számító számokra lehet szerezni pontot. Azaz, ha például két egyformát szereztünk, akkor csak azok összege adódik hozzá az összes ponthoz. Ha 2 párt is tartalmaz a dobott sorozat, akkor a nagyobbat veszi figyelembe a program.

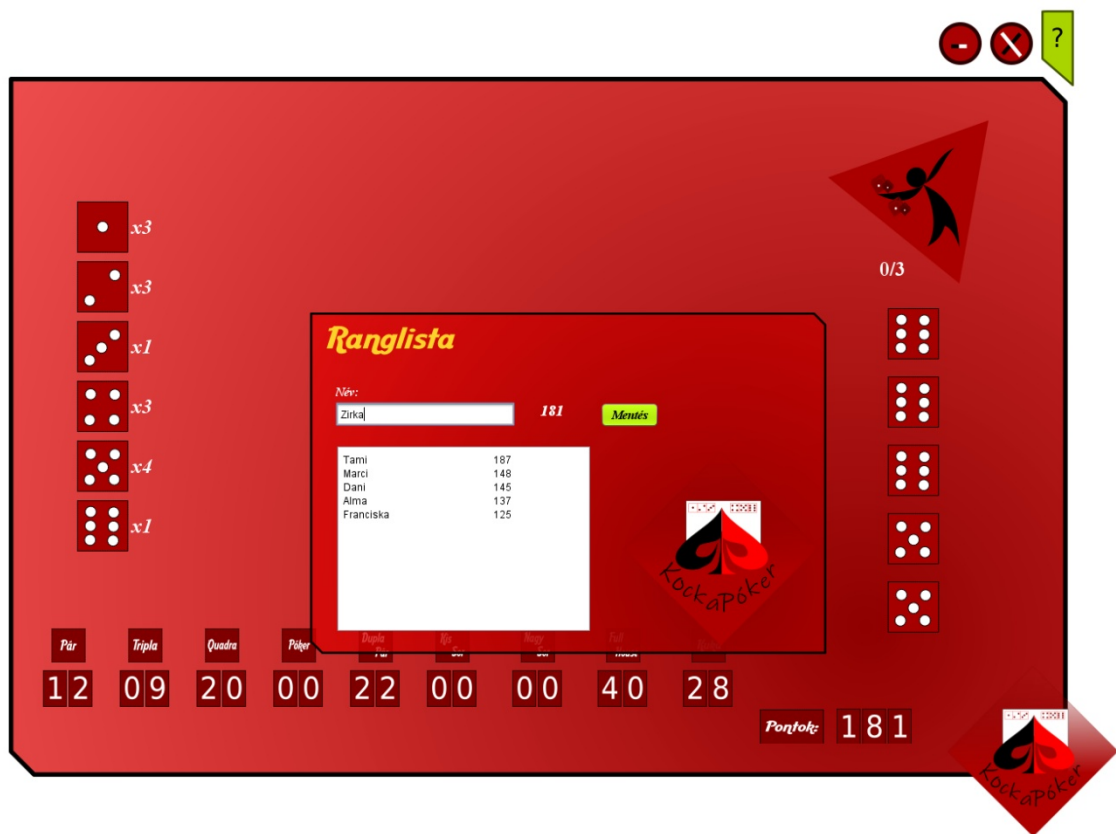
Van kivétel a pontozás szempontjából, ez pedig a Full House, a kategória fix pontot ér, 40-et. A Kis és Nagy Sornál, illetve Szemét és Pókernél az összes kocka számító kocka.

A kategóriára kapott pontot a gomb alatti szám négyzetben lehet megtekinteni.



4. ábra Második kör

A második nagykör végeztével a program megnyitja az aktuális ranglistát, melybe elmenthetjük a sajátunkat, pontszámmal együtt. Ha nem szeretnénk menteni, csak kilépünk a programból, de mentés után automatikus megteszi ezt.

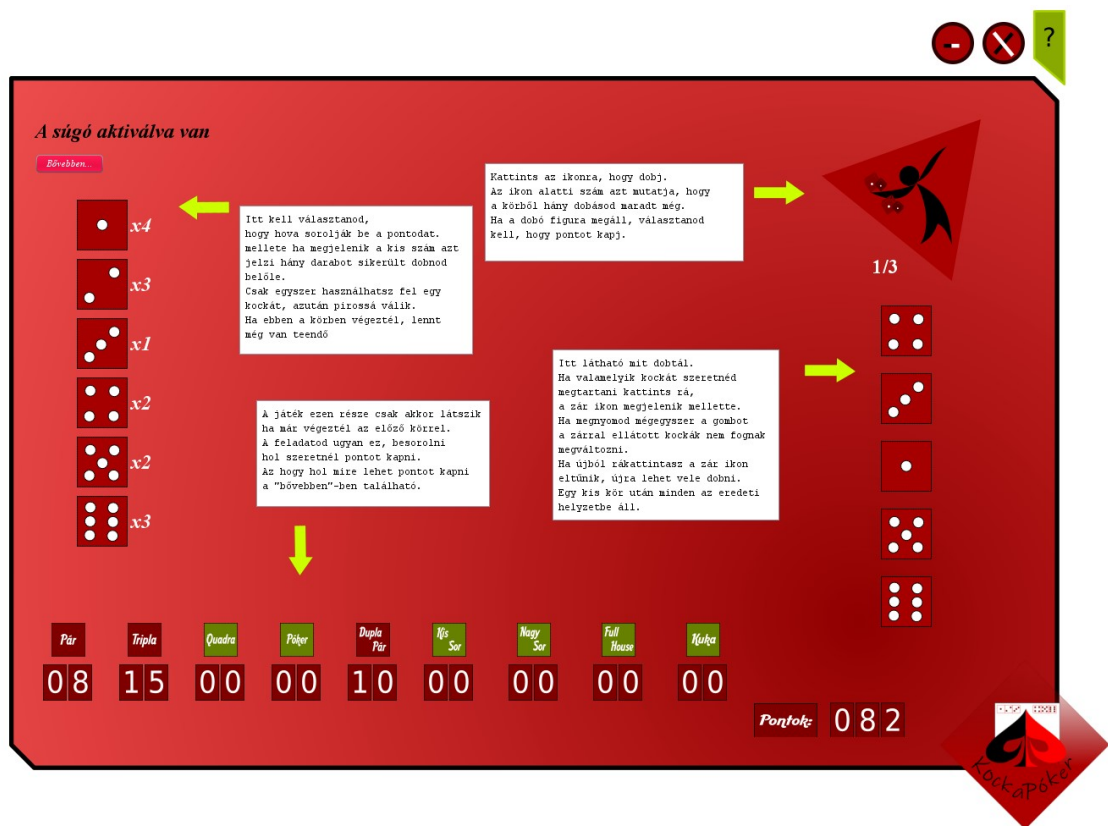


5. ábra Ranglista

A játéktérület jobb oldalának tetején 2 kerek és egy téglalap alakú gomb található.

Az X-et tartalmazó piros gombbal ki lehet lépni a programból, mellette jobbra az egyenes vonalat tartalmazóval pedig csak egyszerűen tálcára tehetjük.

Ha elakadnánk játék közben, segítségül hívhatjuk a súgót, mely kalauzol minket kis buborékok segítségével. Ezt állandóra is beállíthatjuk, de akár ki is kapcsolhatjuk. A súgóban található egy „bővebben...” gomb, mellyel a program felhasználói dokumentációját lehet megnyitni.



6. ábra Súgó aktiválva

Kétjátékos módnál ez a dokumentum nyílik meg rögtön, a súgó gombra való kattintáskor, a Súgó-kalauz nem elérhető.

A második mód menetében van pár módosítás.

Ha az első játékos végzett első nagykörével, a második játékos első nagyköre következik, majd ha ő is végzett, egy feladvány érkezik a több pontot szerzett játékos felé, eközben mindkettőjük pontja lenullázódik. Ha sikeresen teljesítette a feladatot, akkor a feladathoz tartozó megadott pontszám hozzáadódik a kapott pontokhoz, így egy kis előnyt tud szerezni a végjátékhoz.

A játék végén a program kiírja ki nyerte a menetet. Jelen esetben a ranglista nem elérhető.

A játék futtatásához legalább 1920x1080 felbontású képernyővel és a Java JDK 8.2 –es változatával kell rendelkezni.