



SAKURA DICE

Szóló mód játékszabály



Bevezető gondolatok

Ez a szabályverzió a játékosok visszajelzései alapján született. Többen kérdezték, hogy miért nincs a Sakura Dice-hoz szóló játékszabály. Mivel jómagam nem szeretem az ilyen egy személyes variációkat, nem is gondoltam rá. De a társasjátékosok nyomására erőt vettem magamon és elkészítettem ezt is. A célom az volt, hogy olyan szabály szülessen, amihez nem kell egy automa, megmaradjon a játék lényegi része és szórakoztató legyen. Szerintem sikerült, és ezt bizonyítja az a tény is, hogy azóta már számtalan szóló partit sikerült lejátszanom és igen élvezetes volt mind. Köszönöm a bátorítást, Békási Zsoltnak pedig a tesztelést és a lelkesedést.

A játék célja

Ebben a variációban a játékos célja az, hogy minél több pontot érjen el. Mivel ez egy kockajáték, ennek következtében sok múlik a dobásokon, így nem sok értelme lenne olyan célok megfogalmazásának, hogy valahány pont összegyűjtése után címetek osztogassak az elért eredmény alapján. Viszont azt ki kell emelni, hogy 200 pontot minimum illik elérni, a 300 pont pedig már kimagasló eredménynek számít.

Előkészületek

A szóló játék előkészületei megegyeznek az alapjátékéval. A játékos maga elvesz egy játékoslapot, a dobókockákat és egy íróeszközt.

Játék menete

A játékos minden körben dob az összes kockával, majd az alapjáték szabályai szerint kiválaszt a Sakura kockák közül egy színt (fekete vagy fehér) és a Ko-No-Hana kockák közül egyet, amiket maga elé vesz. Ezután a másik Sakura kocka párosból az egyiket szintén magához veszi és az így kiválasztott négy kocka eredményeit kötelezően berajzolja a játékoslapjára. A fehér kockákat a fehér oldalra, a fekete kockákat pedig a fekete oldalra kell berajzolni.

Ebben a körben a korábbi körökben vagy most megszerzett bónuszakciók csak azon az oldalon használhatók fel, amely oldal színével megegyező kockákból mind a kettőt maga elé vette a játékos. A másik választott Sakura kocka eredményét is a vele azonos színű oldalra kell berajzolni. Ennek értelmében a játékos a 2 azonos színű Sakura kocka eredményeit és a korábban vagy most megszerzett bónuszakciókat berajzolja az egyik (azonos színű) oldalra, a harmadik Sakura kocka eredményét pedig kötelezően berajzolja a másik oldalra.

Példa: Natasa dobását követően kiválasztja a két fehér kockát: az egyiket egy fatörzs, a másikon egy rügy található, emellé kiválasztja az egyik fekete kockát, amin egy elágazás van és a Ko-No-Hana kockák közül a Gésát. A Sakura kockákat berajzolja a színükkel megegyező oldalra, a Gésa bónuszakciók közül pedig kiválasztja a fenti bónuszakciót, amit bekarikáz és ezután kisatírozza az alsó bónuszakciót. Eközben a korábban megszerzett és bekarikázott bónuszakciók közül szabadon választhat és a fehér oldalon tetszőleges sorrendben berajzolhatja azokat. (Tehát a játékos akár egy bónuszakció berajzolásával is kezdheti a jutalmak felhasználását.)

A játék során, ha a játékos nem tudja valamelyik kockát a szabálynak megfelelően berajzolni, az extra akciókat továbbra is használhatja, akárcsak az alapjátékban.

A játék vége

A játék ugyanúgy ér véget, mint az alapjáték; ezután a játékos lepontozza a játékoslapját, függetlenül attól, hogy melyik módon fejeződött be a játék. A játék az aktuális kört követően azonnal véget ér, nincsenek további dobások, körök. A játékos célja a minél magasabb pontszám elérése és egy csodaszép fa rajzolása. Használjatok színes ceruzákat, hogy még szebb legyen a végeredmény.

Jó játékot!



Szerző: Hegedűs Csaba. Grafikus: Zubály Sándor, Szőgyi Attila.

Kiadó és forgalmazó: A-games • Származási hely: Kína

© 2025 A-games • Minden jog fenntartva

www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.