



dobókockás társasjáték 2-8 fő részére

## Játékszabály

---

### Bevezető

**Köszönjük, hogy a Kocka Grande társasjátékot választottad / választottátok!**

A **Kocka Grande** szabályai aránylag egyszerűek és gyorsan megtanulhatók. Javasoljuk, hogy figyelmesen olvasd végig ezt a rövid útmutatót, hiszen a szabályok, lehetőségek megismerése segít abban, hogy akár már az első játszma során is minél jobb eredményt érj el ebben vidám és fordulatos társasjátékban.

A játékban nagy szerepe van a szerencsének, ugyanakkor szinte minden egyes lépésnél döntéshelyzetbe is kerülsz, és ezek a döntések is meghatározzák a játék kimenetelét.

Hogy még tovább izgalmas és változatos maradjon a **Kocka Grande**, a szabály végén több variáns leírását is megtalálod, melyekkel akár többszázféle játékmódot kipróbálhatsz!

Tedd próbára a szerencsédet és a taktikádat, szerezd meg a kulcsokat, gyűjts aranyat, és érd be a célba a többiek előtt!

**Jó játékot!**

---

## **Tartalomjegyzék**

- Bevezető
  - Tartalomjegyzék
  - Tartozékok
  - Játékidő
  - A játék célja
  - Alapvető szabályok
  - A tábla (pálya)
  - A játék előkészítése
  - A kezdőjátékos eldöntése
  - Alapmezők
  - Különleges funkciójú mezők
  - Előreugrás és visszaugrás
  - Célba lépés
  - A játék vége
  - A játék pontozása
  - "Árlista"
  - Példa kezdődobásra
  - Tipp: Mezők, amikre érdemes lépni
  - Stratégiai megfontolások
  - Kérdések és válaszok
  - Játék variánsok
- 

## **Tartozékok**

- Társasjáték tábla (1 db)
  - Dobókockák (2 db hagyományos, hat oldalú dobókocka)
  - Pohár (1 db, a dobásokhoz)
  - Kulcs kártyák (16 db)
  - Játékpénzek ("arany", 1, 2, 5, 10, 20 és 50-es címletek, 32 db / címlet)
  - Bábuk (színenként 2 db)
  - Játékszabály (nyomtatott és online, amely a pályáról QR kóddal is elérhető)
- 

## **Játékidő**

- kb. 25 - 60 perc.
  - Ha ketten játszottok, rövidebb a játékidő, a játékosok számával arányosan egyre nő.
  - Jobban elhúzódhat a játék akkor is, ha taktikusabb szellemben zajlik, átgondoltabb lépésekkel (bár egy jó stratégia egy kis szerencsével gyors győzelemmel is járhat).
-

## A játék célja

A Kocka Grande társasjáték célja, hogy a játékos mindkét bábujával minél gyorsabban végighaladjon a pályán.

A játékot tehát az a játékos nyeri, aki először jut el a **start** mezőről (**A1**) a cél mezőre (**N9**), mindkét bábujával.

A játékosnak csaknem minden lépés során dönteni kell a következőkről, így a szerencsefaktor mellett ezek a döntések is meghatározzák a játék menetét:

- melyik bábujával lép (ameddig mindkét bábuja a pályán van);
- a **választó** mezőn állva melyik dobását használja fel lépésre;
- **újra dobhat** mezőn állva újra dob-e, vagy marad az eredeti dobásánál;
- **oda-vissza** mezőn állva melyik irányba lép;
- azokon a mezőkön állva, ahonnan nyíl indul, helyben marad-e vagy követi a nyilat;
- kockáztat-e a **cseresznye** mezőn, és ha igen, mennyit;
- a **hívó** mezőn odahívja-e a másik bábút.

Ezekkel a döntésekkel aztán a következő hosszabb távú stratégiák is alakíthatóak:

- már az elején a kulcsok összegyűjtésére koncentrálni, vagy későbbre hagyja azok megszerzését;
- gyorsan halad, költve akár az előre ugrásokra is, vagy inkább lassabban, több aranyat gyűjtve;
- mennyire halad együtt a két bábujával;
- mennyire játszik kockázatosan, pl. vállalva az **egyenlőség** mezőre lépéseket vagy gyakran kockáztatva a **cseresznye** mezőkön.

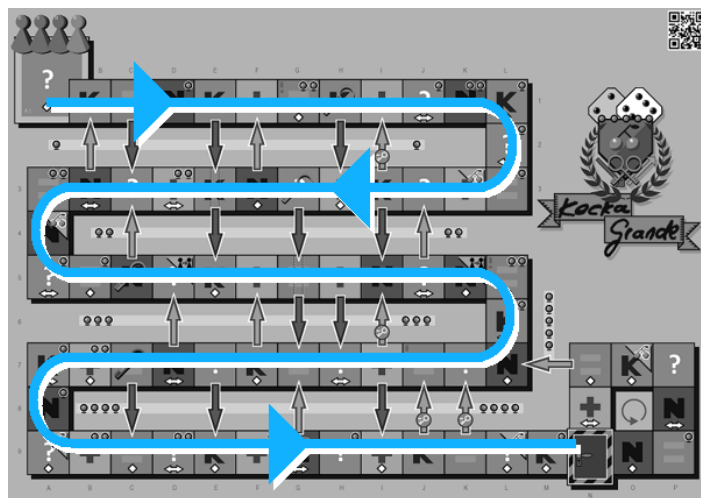
---

## Alapvető szabályok

- **A dobás mindig két kockával, azokkal egyszerre dobva történik.** (Kivéve a **cseresznye** mezőkön a szerencse-dobást, amit egy kockával kell végrehajtani.)
- A játékos szabadon dönthet, hogy melyik bábujával lép, azonban **mindig csak az egyikkel léphet.**
- Az, hogy egy bábu hogyan lép, mindig annak a mezőnek a típusa dönti el, amelyiken éppen áll.
- **A bábuk nem ütnek ki egymást, egy mezőn több bábu is tartózkodhat,** és "át is ugorhatják" egymást, nem jelentenek egymás számára akadályt a táblán.
- Egy játékos saját két bábuját is nyugodtan azonos mezőre kerülhet a játék során - ahogy a **start**-ban is egy mezőről indulnak.
- A bábuk **alapvető haladási iránya** a start mezőtől a cél mezőig fentről lefelé, a pályát követve kígyózáva halad, a cél utáni kis körben pedig az óramutató járásával ellentétesen.  
(Visszafelé haladni csak az oda-vissza mezőkről indulva lehet, vagy a piros nyilatkat követve.)

## KOCKA GRANDE TÁRSASJÁTÉK

- TIPP: Annak érdekében, hogy a dobások ne legyenek vitathatóak, valamint kisebb helyen is megoldhatóak legyenek, és ne sodorják le a bábukat a pályáról / ne essenek le az asztalról, **érdeemes a dobáshoz poharat használni.**



*A játék haladási alapvető haladási iránya a rajttól a célig. (A célon esetleg túlhaladva a kis körben óramutató járásával ellentétesen kell folytatni, és a célba lépésig körözni.)*

### A tábla (pálya)

- A játék táblája fix (azaz nem variálható, nem áll változatható elemekből), ennek ellenére a számtalan döntési helyzetnek köszönhetően változatosan, többféle stratégiát kipróbálva is újrajátszható, illetve a szabály végén javasolt variánsokkal sokféle játékmódban is játszható.
- A játéktábla 73 mezőből áll.
- A tábla szélén található betűknek (A - P) és számoknak (1 - 9) a játék szempontjából nincs szerepe, azok koordinátákként a mezők könnyebb azonosítására, hivatkozására szolgálnak a szabályban a példák leírására, hasonlóan mint a sakktábla koordinátái.

### A játék előkészítése

- A játékosok a bábuikat (játékosonként 2 db bábút) a **start** mezőre helyezik. (A **start** a tábla bal felső sarkában lévő, "?" feliratú, **A1** koordinátájú mező.).
- A játékasztalon, a társasjáték tábla mellett kialakítanak egy "bank" részt, ahol rendezetten tárolják a kulcs kártyákat és az arany tallérokat, címlet szerint.
- A játékosok kezdetben nem rendelkeznek kulcs kártyával és arannyal, azokat a játék során gyűjtik össze.
- A játékosok megállapodnak a kezdőjátékosban, és ezután óramutató járása szerint követik egymást a játékban.

## A kezdőjátékos eldöntése

A kezdőjátékos kétféle módon is eldönthető:

1. A játékot az a játékos kezdi, aki két kockával a legmagasabb értéket dobja (ez a kezdés-eldöntő dobás még nem számít lépés-dobásnak, szerepe csak a kezdő játékos eldöntése). Egyforma érték esetén a legmagasabbat dobó játékosok újra dobnak.
2. A másik lehetőség, hogy a játékot a legfiatalabb játékos kezdi.

---

## Alapmezők

A mezők típusa azt határozza meg, hogy onnan a továbblépés milyen módon történik.

Ötféle mező van, valamint a **cél** mező.

- **Választó mező** (lila alapszín, kérdőjellel).



Az ezen a mezőn álló bábuval a továbblépés a kettő közül bármelyik dobással történhet.

**PI. ha a játékos 5-öt és 6-ot dob, akkor választhat, hogy az azon a mezőn lévő bábujaival 5-öt vagy 6-ot lép.**

**Ha két db 3-ast dob, 3-at léphet előre.**

Ilyen mező a **start** mező is.

- **Egyenlőség mező** (sárga alapszín, egyenlőség jellel).



Az ezen a mezőn álló bábuval csak akkor lehet továbblépni, ha a játékos két egyforma értéket dob (a másik bábujaival viszont lelépheti a megfelelő lépést, hacsak nem áll az is **egyenlőség** mezőn).

A továbblépés mindig hét mezővel előre történik, függetlenül a dobások értékétől.

**PI. ha a játékos 5-öt és 6-ot dob, akkor erről a mezőről nem léphet tovább, csak a másik bábujaival léphet.**

**Ha két db 3-ast dob, akkor hetet előre léphet.**

- **Kisebb mező** (piros alapszín, K betűvel).



Az ezen a mezőn álló bábuval a két dobás közül a kisebb értékűvel lehet továbblépni.

**Pl. ha a játékos 5-öt és 6-ot dob, akkor 5-öt előre léphet.  
Ha két db 3-ast dob, akkor hármát léphet előre.**

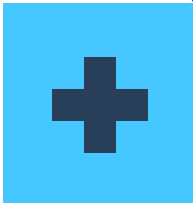
- **Nagyobb mező** (zöld alapszín, N betűvel).



Az ezen a mezőn álló bábuval a két dobás közül a nagyobb értékűvel lehet továbblépni.

**Pl. ha a játékos 5-öt és 6-ot dob, akkor 6-ot előre léphet.  
Ha két db 3-ast dob, akkor hármát léphet előre.**

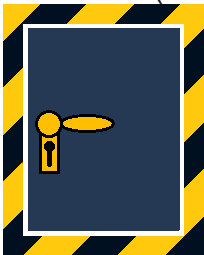
- **Plusz mező** (világoskék alapszín, + jellel).



Az ezen a mezőn álló bábuval a két dobás összegével lehet továbblépni.

**Pl. ha a játékos 5-öt és 6-ot dob, akkor 11-et előre léphet.**

- **Cél mező** (szürke alapszín fekete-sárga szegéllyel, ajtót szimbolizál).



Erre a mezőre érve célba ér a játékos, amennyiben van kulcs kártyája.

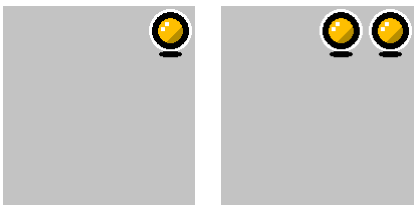
Ha nincs kulcs kártyája, vissza kell lépnie a **start** mezőre.

Ha ezen a mezőn áthalad úgy, hogy nincs kulcs kártyája, akkor is vissza kell lépnie a **start** mezőre.

### Különleges funkciójú mezők

Az alapmezőket az alábbi különleges jelölések egészíthetik ki, és teszik még izgalmasabbá a játékot.

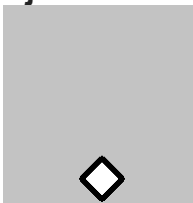
- **Arany**



Ha a mező jobb felső sarkában egy vagy két arany tallér látható, a megfelelő számú aranyat megkapja a játékos, amint a mezőre lép.

Mindegy, hogy a kettő közül melyik bábujaival gyűjtötte az aranyakat a játékos, azokat együtt gyűjti (ez igaz a kulcsokra is).

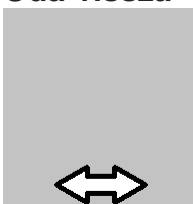
- **Újra dobhat**



Ha a mező alsó részén fehér négyzet (élén álló dobókockát szimbolizál) látható, a játékos - amennyiben nem elégedett a dobásával - egyszer újra dobhat. Az új dobás is mindkét kockával történik, és ilyenkor ezek alapján kell lépni (akkor is, ha az új dobás kedvezőtlenebb). Az új dobás csak arra a báburra vonatkozik, amelyik az "újra dobhat" mezőn áll, így muszáj azzal lépni. Ha a játékos mindkét bábuja "újra dobhat" mezőn áll, akkor szabadon eldöntheti, hogy melyik bábujaival lép.

Ilyen a **start** mező is, tehát ha a kezdődobás nem tetszik egy játékosnak, akkor újra dobhat.

- **Oda-vissza**



Ha a mező alsó részén oda-vissza nyíl látható, a játékos úgy is dönthet, hogy a bábujaival visszafelé lép. A visszafelé lépés csak az "oda-vissza" mezőn álló báburra vonatkozik.

Megjegyzés: a visszafelé lépés gyakran hasznos lehet, ha a másik irányban kedvezőbb mezők (pl. kulcs, arany) található.

- **Kulcs**



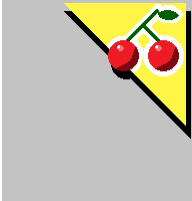
A kulccsal jelölt mezőkre lépve (**H1**, **G3**, **C5**, stb.) a játékos kap egy kulcs kártyát. A játék során bármennyi kulcs gyűjthető.

A kulcs mezőn való áthaladáskor nem jár kulcs, csak a mezőre történő lépés esetén.

A kulcsok esetén mindegy, hogy azt a játékos a kettő közül melyik bábujával gyűjtötte, azok együtt gyűjtődnek.

A kulcsot akkor is megkapja a játékos, ha a **kulcs** mezőről (pl. **G3**) rögtön továbbugrik a nyíllal.

- **Cseresznye**



A **cseresznye** mezőre érkeve a játékos a már megszerzett aranyaiból tetszőleges számút kockára tehet (akár egyet is).

Ezután egy dobókockával dob, és annak eredménye határozza meg, hogy a feltett aranya megduplázódik vagy elfeleződik.

Ha a dobás 1, 2 vagy 3, a feltett arany feleződik.

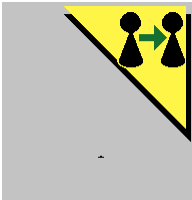
Ha a dobás 4, 5 vagy 6, a feltett arany duplázódik.

Elfeleződés és páratlan feltett arany esetén a lefelé kerekített részét tarthatja meg a játékos, tehát ha 5 aranyat tesz fel, akkor 3-at veszít el és 2-t tarthat meg.

Az **újra dobhat** szimbólum az egyes cseresznye mezőkön csak a továbblépésre vonatkozik, a kockáztatásra nem.

Kockáztatni csak rögtön a mezőre érkeve lehet, a mezőn állva, későbbi lépésben nem.

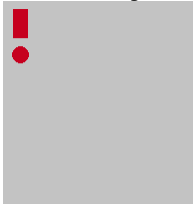
- **Hívó**



Ha a mező jobb felső sarkában sárga alapon két bábu található, a játékos három aranyat befizetve arra a mezőre léptetheti a másik bábuját is. Ez alkalmas lehet egy lemaradt bábu előre hozására, vagy egy bábu "kiszabadítására" egy **egyenlőség** mezőről.



- **Felkiáltójel**



Ha az **egyenlőség** mező bal felső sarkában piros felkiáltójel található, az arra hívja fel a figyelmet, hogy onnan hetet továbblépve újra **egyenlőség** mezőre kerül a játékos.

---

### Előreugrás és visszaugrás

- Ha a játékos olyan mezőre lép, ahonnan zöld nyíl mutat egy másik mezőre, akkor a nyílhoz tartozó arany-érték kifizetése esetén arra a mezőre ugorhat, ahová a nyíl mutat.
- Ha a játékos olyan mezőre lép, ahonnan piros nyíl mutat egy másik mezőre, akkor - hacsak nem fizeti ki a nyílhoz tartozó arany-értéket - vissza kell ugornia arra a mezőre, ahová a nyíl mutat. (Tehát míg zöld nyíl esetén akkor kell fizetni, ha a játékos élni kíván a lehetőséggel és előre ugrik a bábujával, piros nyíl esetén akkor kell fizetni, ha a játékos a bábujával a mezőn szeretne maradni.)
- Ha a piros nyílon áthúzott kulcs is található, akkor - amennyiben nem fizeti ki az arany-értéket - egy kulcsot is elveszít amellet, hogy vissza kell ugornia.
- Az ugrást rögtön a mezőre lépve kell megtenni, később (már a mezőn állva, egy következő lépés előtt) már nem.

Többszörös ugrás (ezt a lehetőséget a táblán pontozott vonalak is jelzik)

- Az **E1** mezőről egy aranyért az **E3** mezőre ugorhat a játékos, vagy (1+2), azaz három aranyért közvetlenül az **E5** mezőre.
- A **G3** mezőről két aranyért a **G5** mezőre ugorhat a játékos, vagy (2+3), azaz öt aranyért közvetlenül az **G7** mezőre.

---

### Célba lépés

- Csak a **cél** mezőre (**N9**) történő pontos belépés számít célba érésnek.
- Ha a bábu túlhalad a **cél** mezőn, a tábla jobb alsó részén lévő kis, 8 mezőből álló körben kell tovább haladnia (és köröznie az óramutató járásával ellentétesen) addig, amíg pontosan a célba nem lép.
- Ha a játékos az **N7** mezőre lép és nem fizet ki 5 aranyat, visszakerül az **L7** mezőre.
- Ha a bábu úgy lép be a célmezőre vagy úgy halad túl azon, hogy a játékosnak nincs kulcsa, a bábunak vissza kell lépnie a **start** mezőre.

- A célba lépett bábut le kell venni a pályáról, és egy kulcs kártyával együtt félretenni (az a kulcs kártya már nem számít a játék során, így nem is veszíthető el, viszont a másik bábu beérkezéséhez sem használható fel, ahhoz külön kulcs kell).

---

### **A játék vége**

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos a második bábujaival is a **cél** mezőre lép, és ehhez a bábuhoz is rendelkezik legalább egy kulcs kártyával. Ez a játékos a győztes, függetlenül az aranyai számától.

---

### **A játék pontozása**

Egy társaságban, ahol egymás után többször vagy visszatérően játszanak a Kocka Grandéval, felmerülhet az igény a játék eredményének vezetésére, pontozására. A pontozásnak köszönhetően több játék eredménye összesíthető, vagy egy visszavágóval egyszerűen és egyértelműen győztes hirdethető, jóval ritkábban áll elő döntetlen helyzet.

- A győztes 50 pontot kap.
- Az a játékos, aki beért egy bábujaival, 20 pontot és még annyi pontot szerez, ahányadik sorban a lemaradt bábuja áll (pl. az alsó, 9. sor 9 pontot ér, így 29 pontot kap).
- A célon túli "kis kör" mezői 15 pontot érnek, sortól függetlenül.
- Azok a játékosok, akik egyik bábukkal sem értek be a célba, annyi pontot kapnak, amennyi a bábuk sorainak összege.
- A célon túli "kis kör" mezői esetükben is 15 pontot érnek.

Extra pontok:

- Akinek a legtöbb aranya van, kap plusz 10 pontot (egyenlőség esetén nem jár a plusz pont).
- Akinek a második legtöbb aranya van, kap plusz 5 pontot (egyenlőség esetén vagy két játékos esetén nem jár ez a plusz pont).
- A megszerzett (és célbaéréshez fel nem használt) kulcs 2 pontot ér (legfeljebb 2 kulcs számít bele a pontozásba).

---

### **"Árlista"**

Bár a játékszabályban a megfelelő helyeken szerepel és a legtöbb esetben a társasjáték táblán is látható, hogy mi hány aranyba kerül, íme egy rövid összefoglalás:

- Az 1. sorból a 3. sorba ugrás a zöld nyilakkal: **1 arany**
- A 3. sorból az 5. sorba ugrás a zöld nyilakkal: **2 arany**

- Az 5. sorból a 7. sorba ugrás a zöld nyilakkal: **3 arany**
  - A 7. sorból a 9. sorba ugrás a zöld nyilakkal: **4 arany**
  - A 3. sorban maradás ára, hogy ne kelljen visszaugrani a piros nyállal: **1 arany**
  - A 5. sorban maradás ára, hogy ne kelljen visszaugrani a piros nyállal: **2 arany**
  - A 7. sorban maradás ára, hogy ne kelljen visszaugrani a piros nyállal: **3 arany**
  - A 9. sorban maradás ára, hogy ne kelljen visszaugrani a piros nyállal: **4 arany**
  - Az **N7** mezőn maradás ára, hogy ne kelljen visszaugrani az **L7** mezőre: **5 arany**
  - **E1** mezőről közvetlenül az **E5** mezőre ugrás: **3 arany**
  - **G3** mezőről közvetlenül a **G7** mezőre ugrás: **5 arany**
  - A másik bábu odahívása a **D5** vagy **K5** mezőre: **3 arany**.
- 

### Példa kezdődobásra

Nézzünk egy példát a kezdődobásra.

A két dobókockát a pohárba teszed, összerázod, és dobsz.

A dobásod 3 és 5.

Mivel a **rajt** mező **választó** mező, és **újra dobhat** funkcióval is bír, ezért eldöntheted, hogy 3-at vagy 5-öt lépsz, vagy pedig újra dobsz, és akkor az új dobásod eredménye számít. A 3-as dobással a **D1** mezőre kerülnél, ami elég jó mező, hiszen kapsz egy aranyat, ráadásul következő lépésben onnan a nagyobb dobásoddal mehetsz tovább, hiszen **nagyobb** mező. Az 5-ös dobás sem rossz, hiszen azzal az **F1** mezőre kerülsz, ahol ugyan nem kapsz aranyat, de **plusz** mező, tehát onnan majd a következő két dobásod összegével mehetsz tovább.

Úgy döntesz, hogy nem dobsz újra, mert a 3-as dobás jó neked. Így hármat lépsz előre, egyik bábud tehát a **D1** mezőre kerül, kapsz egy aranyat, a másik bábud pedig marad még a rajt mezőn.

Jön az utánad következő játékos, aki szintén dob, dönt és lép, és így tovább, amíg újra sorra nem kerülsz.

*(Ekkor ismét dobsz, és eldöntheted azt is, hogy a rajtban vagy a **D1** mezőn álló bábuddal lépsz. A **D1**-en állóval a kettő közül a nagyobbik dobásodat kell választanod, a rajtban választhatasz a kettő közül, sőt újra is dobhatsz, ezt az új dobást azonban csak a rajtban állóval lépheted majd le, hiszen csak az áll újra dobhat mezőn.)*

---

### Tipp: Mezők, amikre érdemes lépni

Amellett, hogy figyelni kell az előre haladásra és a gyűjtögetésre, érdemes azokat a mezőket választani, ahol a mező típusa több lépési alternatívát is lehetővé tesz (ilyen a **választó** mező, az **oda-vissza** mező és az **újra dobhat** mező), hiszen így nagyobb az esély elkerülni a hátráltató mezőket (pl. **egyenlőség**, vagy azok, ahonnan piros nyíl indul).

Néhány konkrét tipp és szempont, hogy mely mezőkre érdemes lépni, ha van lehetőség ezeket választani:

- A **J1** mezőről - amellett hogy ad egy aranyat - van esély visszamenni a **H1** mezőre, és felvenni az esetleg kihagyott kulcsot, sőt onnan akár tovább is ugrni **H3**-ra.
- A **G3** mezőre is érdemes lépni, egyrészt a kulcs miatt, másrészt pedig mert 5 arany ellenében rögtön a **G7** mezőre lehet ugrani.
- A **K5**-ös **hívó** mezőre 3 aranyért odahívható a másik bábu is, valamint **újra dobhat** funkcióval is rendelkezik, megkönnyítve a következő lépést.
- A **B7** mező is elég kedvező, részben a két arany és a **plusz** mező miatt, valamint az **újra dobhat** miatt. Emellett onnan jó eséllyel a **D9**, **E9** és **F9** mezők egyikére kerül a bábu a következő lépésben, melyek szintén elég kedvezőek.
- Ha nem sikerült kulcsot szerezni, érdemes a **J9** vagy **K9** mezőkre lépni és onnan visszaugrani a 7. sorba, hogy ne kelljen a **cél** mezőre lépve vagy azon áthaladva visszakerülni a **start** mezőre. (A **K9** mező kedvezőbb, hiszen a **J9**-cel bár garantált a **C7**-en a kulcs megszerzése, de az **egyenlőség** mezők miatt valószínűleg jó pár lépésből "kimarad" a bábu - de ez valószínűleg még mindig jobb, mint visszamenni a **start** mezőre.)
- Ha nem sikerül a **célba** érkezni, érdemes az **M9** mezőre lépni, hiszen onnan jó eséllyel sikerül egyet dobni és így a **célba** lépni (hiszen onnan a kisebb dobással kell tovább lépni, és még újra is lehet dobni, mindezt figyelembe véve az 1-es dobásra valamivel 50% feletti az esély).

---

### Stratégiai megfontolások

- Amíg mindkét bábu a pályán van, nagyobb a kombinációs lehetőség, így jobban elkerülhetőek a hátrányos mezők. Ezért ebből a szempontból érdemes minél tovább játékban tartani mindkét bábút, és együtt haladni a cél felé (egy bábuval már gyakran kerül kényszerhelyzetbe a játékos, amikor nincs döntési lehetősége, és csak egyféleképpen léphet).
- Meg kell találni a lassú "arany-gyűjtögetés" és a gyors előrehaladás közötti ideális egyensúlyt. Bizonyos helyzetekben érdemes lehet akár visszafelé is lépni (pl. egy kulcs felszedése miatt, vagy hogy aranyat gyűjtsünk), míg az elkapkodott előresietés (kulcs és / vagy megfelelő számú arany nélkül) megbosszulhatja magát, hiszen kulcs nélkül könnyen újra a rajt mezőre kerülhet a bábu, és kellő számú arany nélkül is visszakerülhet egy-két sorral.

## Kérdések és válaszok

A következő kérdések és válaszok segítenek átismételni a szabályban leírtakat, valamint példákkal jobban megvilágítják, egyértelműsítik azokat.

- **A cseresznye mezőn mindenképp kockáztatni kell?**  
NEM, a játékos dönti el hogy kockáztat-e, és ha igen, hány aranyat tesz kockára.
- **Ha mondjuk 15 aranyam van, és a cseresznye mezőn kockára teszek ebből 9 aranyat, hány aranyam lesz ha nyerek vagy ha veszítek?**  
Ha nyersz, kapsz plusz 9 aranyat (hiszen a feltett összeg megduplázódik), így összesen 24 aranyad lesz.  
Ha veszítesz, elveszíted a feltett 9 arany felét (mivel páratlan, ezért kerekítve, felfelé), tehát elveszítesz 5 aranyat, így 10 marad.  
*(Ugyanakkor 10 aranyat érdemesebb feltenni, mert elveszni akkor is 5 veszik el, nyerni viszont 10-et lehet.)*
- **Az aranyakhoz hasonlóan a kulcsokat is kockára tehetem a cseresznye mezőn?**  
NEM, csak az aranyaidat teheted kockára.
- **Az egyenlőség mezőről a két dobás összegével léphetek tovább?**  
NEM, az **egyenlőség** mezőről mindig csak 7-et lehet továbblépni, függetlenül a dobások értékétől.
- **Ha azonos értéket dobok a két kockával (pl. 2 db 3-ast vagy 2 db 4-est), mindig hetet lépek előre?**  
NEM, ez a szabály csak az **egyenlőség** mezőről való továbbhaladásra vonatkozik.  
A **plusz** mezőről például a két dobás összegével léphetsz előre, és a többi szabályt és példákat is megtalálod az alapmezők ismertetésében.
- **Ha hatost dobtam, újra dobhatok?**  
NEM, a Kocka Grande szabályai szerint nem dobhatsz újra.  
Csak abban az esetben dobhatsz újra, ha **újra dobhat** mezőn állsz, és akkor az új dobásod érvényes a korábbi helyett.
- **Miért kerülendők az egyenlőség mezők?**  
Érdemes csak szükség esetén rájuk lépni, hiszen csak akkor léphetsz tovább róluk, ha egyenlő érték szerepel a két kockádon, erre pedig matematikailag 1/6 az esély, azaz átlagosan kb. minden hatodik dupla dobásra sikerül csak.  
Azokról az **egyenlőség** mezőkről, amelyeken szerepel az **újra dobhat** jel, jobb az esély, azokra bátrabban léphetsz, bár onnan is körönként csak 30,56% hogy tovább tudsz menni.
- **Mi értelme van a C1 mezőről lefelé mutató nyílnak, ha egyszer ott még nincs is a játékosoknak aranya?**  
A **start** mezőre később is vissza lehet kerülni (ha a játékos úgy lép a célba vagy halad át rajta, hogy nincs kulcsa), és olyankor már rendelkezhet arannyal. Illetve van olyan játékváriáns is, ami kezdőösszeggel indul.
- **Ha az egyik bábum olyan mezőn áll, amin újra lehet dobni, az új dobást a másik bábuval is leléphetem?**  
Ha a másik bábu olyan mezőn áll, amin nem lehet újra dobni, akkor nem. Ez

esetben mindenképpen azzal a bábuval kell lépni, amelyik az újra dobhat mezőn áll.

Így adódhat olyan helyzet, hogy a játékos egyik bábujaival sem léphet. Pl. az egyik bábuja az **F1** mezőn áll, a másik pedig a **B5** mezőn, és 5-öt és 6-ot dob. Szeretne kiszabadulni a **B5** mezőről, ezért újra dob, 3-at és 4-et. Mivel másodszorra sem dobott egyformát, és a második dobását mindenképpen a **B5** mezőn álló bábujaival kellene lelépnie, ezért mindkét bábuja mozdulatlan marad abban a körben, és a következő játékos jön.

- **Elveszítetem azt a kulcsot, amivel már beért egy bábum?**

NEM, az a kulcs, amivel egy bábu már célba ért, a bábuval együtt kikerül a játékból.

- **Olyan mezőre értem ahová piros nyíl mutat, van ilyenkor valamilyen tennivalóm, lehetőségem?**

Ilyenkor nincs semmilyen "extra" tennivaló és lehetőség, ez csak azt jelenti, hogy arra a mezőre érkezhetsz vissza egy bábu, amelyik visszaugrik a piros nyíllal.

Ugyanígy azoknak a mezőknek sincs "extra" funkciója, **AHOVÁ** a zöld nyilak mutatnak.

Azokat a mezőket kell figyelembe venni ill. ott van lehetőség előre- vagy visszaugrásra, **AHONNAN** a nyilak indulnak.

- **Mi van akkor, ha olyan mezőre lépek ahonnan a piros nyíl indul, és nincs annyi aranyam amennyi a mezőn maradáshoz kell?**

Akkor nincs választási lehetőséged, muszáj visszalépned arra a mezőre, ahová a piros nyíl mutat.

- **Mi van akkor, ha olyan mezőre lépek ahonnan a piros nyíl indul, és bár van annyi aranyam, amennyi a mezőn maradáshoz kell, inkább visszamennék?**

Ennek nincs akadálya, visszaléphetesz, és ez esetben nem kell aranyat fizetned, hiszen azt a maradásért kellene fizetned.

Viszont ha a piros nyílon egy piros "- kulcs" is szerepel, akkor egy kulcsot is vissza kell adnod.

- **Ha olyan mezőre lépek, ahonnan zöld nyíl indul, és van annyi aranyam amennyi az előre ugráshoz kell, muszáj előre ugranom?**

NEM, ezt szabadon elöndítheted, hogy maradsz-e, vagy az összeget kifizetve előre ugrasz.

- **Az **I7** mezőn hogyan kell értelmezni a nyilakat?**

Az **I7** mezőre érve a játékosnak három lehetősége van.

Az első lehetőség, hogy nem fizet semmit, akkor viszont visszakerül az **I5** mezőre, és elveszít egy kulcsot is (ha volt kulcsa).

A második lehetőség, hogy kifizet három aranyat, és akkor ott maradhat az **I7** mezőn, és nem veszik el a kulcsa sem.

A negyedik lehetőség, hogy négy aranyat fizetve az **I9** mezőre ugrik.

- **A nyilakat lépés közben is felhasználhatom, pl. a **D1** mezőn állva ha 3-at és 4-et dobok, akkor a négyet leléphetem úgy hogy a lépés közben "lecsúszok" az **E1** mezőről induló nyílon, és így a **C3** mezőn fejezem be a lépést?**

NEM, ilyen nem lehet, csak olyan nyílon ugorhatsz előre, ami pontosan arról a mezőről indul ahová a lépés során érkezel, és csakis ekkor.

(Tehát olyat sem lehet, hogy mondjuk egy ideje állsz egy bábuddal

a **H5** mezőn /mert pl. közben a másik bábuval léptél/, és egy következő lépésben előre ugranál az onnan induló nyílon.)

---

### Játék variánsok

Ezek a játék variánsok eltérnek a hagyományos szabálytól, de érdemes kipróbálni őket.

A variánsok szabadon kombinálhatóak, így akár többszázféleképpen is játszható a Kocka Grande.

- **Könnyítések, melyek gyorsítják a játékot:**
  - A)** nem 0, hanem 5 vagy 10 arannyal is kezdhető a játék, vagy a kezdődobásuk összegének megfelelő aranyat kapnak kezdésként a játékosok.
  - B)** a játékos a dobását mindkét bábujaival lelépheti (de akár egy bábuval is léphet), a bábuk mezőinek megfelelően.
  - C)** a játékos nem csupán azt az aranyat kapja meg, ami a mezőjén található, hanem azt is, ami a vele szomszédos mezőkön.  
(pl. a **K1** mezőre lépve így nem 2 aranyat, hanem 4-et kap összesen; illetve a **K3** mezőn is kap egy aranyat).
  - D)** A kérdőjel mezőn külön-külön a dobások értéke helyett a dobások összege is választható, vagy egyenlőség esetén 7-et is lehet lépni.
  - E)** Az a játékos, akinek először ér a célba bábuja, kap 15 aranyat.
  - F)** A második bábunak már nem kell kulcsot szereznie, elég ha az első ér be kulccsal (a másodikat már "beengedi").
- **Nehezítések:**
  - G)** Bábuként két kulcs kell a célba jutáshoz.
  - H)** A bábuk kiüthetik egymást (ez esetben a 3., 5., 7. és 9. sorban lévő bábuk egy sorral visszább kerülnek (az 1., 3., 5. és 7. sorba).

A játékot tervezte és készítette:

Csetneki Sándor

Budapest, 2020. október