



## 12 órás verseny döntő feladat

2015

### Fő támogató



### Arany fokozatú támogatók



### Szervezők





## 12 órás Döntő feladat

### Blöff kockajáték

A játék leírása:

2-10 fő (vagy akár több is) játszhatja a játékot. Kezdetben minden játékosnak 5 db hatoldalú dobókockája van.

Minden kör elején az összes játékos egyszerre dob az összes kockájával (hagyományos játék esetén pohár alatt). A saját dobás eredményét mindenki megnézi, úgy hogy más játékos ne láthassa azt.

Ezután megkezdődik a licit: az első játékos mond egy tippet (pl. 8 db négyes), hogy szerinte milyen kockából (1-5 vagy joker) legalább mennyi található az összes (azaz a saját + a többiek) pohár alatt. A hatos kockák jokerek: bármelyik számot helyettesítik (azaz 8 db négyes előáll pl. 3 db négyes és 5 db hatos összegeként, de a 3 db joker csak 3 db hatosként áll elő).

Ezt az értéket az utána következő játékosnak felül kell licitálnia, vagy pedig blöfföt kell mondania.

A licitek a következőképpen történhetnek:

- azonos darabszám felüllicitálható nagyobb számmal (tehát pl. 4 db hármásra licitálható 4 db ötös)
- bármi felüllicitálható nagyobb darabszámmal (tehát pl. 5 db hármásra licitálható 6 db kettes)
- $n$  db jokerrel felüllicitálhatóak a  $2n$ -nél kevesebb darabszámú 1-5-ig érték és az  $n$ -nél kevesebb joker; valamint  $2n$  vagy nagyobb darabszámmal felüllicitálható  $n$  db joker. (Azaz a sorrend: 1 db akármilyen, 1 db joker, 2 db akármilyen, 3 db akármilyen, 2 db joker, 4 db akármilyen stb., ahogyan a lenti játéktáblán is látható (bal felső sarokból indulva, csillaggal van jelölve a joker))

Ha a játékos viszont úgy gondolja, hogy nincs annyi kocka az összes játékos pohara alatt, mint amit az előző játékos mondott, akkor azt mondhatja, hogy "blöff". Ekkor mindenki felfedi a kockáit, és az alábbi lehetőségek vannak:

- Ha nem volt legalább annyi és olyan kocka (jokerrel együtt), amit az előző játékos mondott, akkor az előző játékos elveszít egy kockát.
- Ha több olyan kocka volt, mint amit az előző játékos mondott, akkor a blöfföt mondó játékos veszít egy kockát.
- Ha pontosan annyi kocka volt, mint amit az előző játékos mondott, akkor az előző játékoson kívül mindenki veszít egy kockát.

Az elveszített kockákat a játékosoknak a tábla közepére kell helyezniük.

Ezután a játékosok újra dobnak, a következő kört pedig az a játékos kezdi, aki a blöfföt mondta.

A játékból kiesik az, akinek elfogytak a kockái. A játéknak vége, amikor csak már egy játékosnak marad kockája.

## **Feladatok:**

Az alábbi feladatokat érdemes ebben a sorrendben elkészíteni, mert amíg valamelyik rész nem játszható, addig a következőkre nem tudunk pontot adni; viszont nem kötelező mindhárom feladatot megoldani:

- 1. Legyen a játék játszható egy készüléken több játékos által úgy, hogy a telefont a játékosok körbeadogatják. A játékban mindenki csak az általa ismert információkat láthassa (tehát amikor tippelt valaki, és nem adta még tovább a telefont, ne látszódjanak még a következő játékos kockái). A játék ellenőrizze a szabályok betartását, automatikusan kezelje, hogy kinek hány kockája van, ne lehessen csalni!**
- 2. Lehessen beállítani a játékba gépi játékosokat is. A gépi játékosok valamilyen okos módon játsszanak, értékelni fogjuk ezt is.**
- 3. Ha az előbbiek szépen működnek, akkor lehet még próbálkozni több készüléken játszható mód kialakításával is (de anélkül, hogy ez az egykészülékes módot kizárná): ekkor minden játékosnak (vagy még jobb: a játékosok egy részének) van saját készüléke, és ezen játszanak. A kommunikáció módjával kapcsolatban megkötéseink nincsenek (közös hálózatra kapcsolódott készülékek, WiFi direct, Bluetooth stb.), de értékeljük az egyszerű beállíthatóságot.**

Az alapfeladatok mellett persze pontozni fogjuk azt is, hogy mennyire barátságos, jól játszható, szép a felület.

Néhány (de nem kizárólagos, nem is kötelező) ötlet ehhez, a kreativitást értékeljük:

- **Legyen egyértelmű a játék kezelése a szabályokat ismerő játékosoknak.**
- **Amikor a játékos kiválaszt valamilyen akciót, akkor azt a játék valamilyen módon jelezze vissza: hang, rezgés, stb. úgy, hogy a többi játékos is értesüljön róla. (Hangra példa: bemondja, hogy „három darab négyes” vagy „blöff”)**
- **A játék mutassa valamilyen módon a lehetséges tippeket (pl. hogy 4 db négyes után tippelhet a felhasználó 3 vagy több jokerre, 4 db ötösre és 5 vagy több 1-5-ig értékre), ne csak értesítsen arról, hogy hibás egy tipp.**
- **Lehessen nevet adni a játékosoknak (pl. az első alkalommal, amikor körbemegegy a telefon), így elkerülve azt, hogy valaki véletlenül meglássa más kockáját.**
- **Extra ötlet: lehessen „rázással” dobni a kockával, akár úgy, hogy a véletlenszám generálás a rázástól függjön (de azért ne lehessen csalni).**

Ennél a játéknál is érvényes az, ami az előfordulóban is érvényes volt: kevesebb, de jól és szépen működő funkció többet ér, mint pl. egy félig működő multiplayer nehézkes alapjáték kezeléssel.