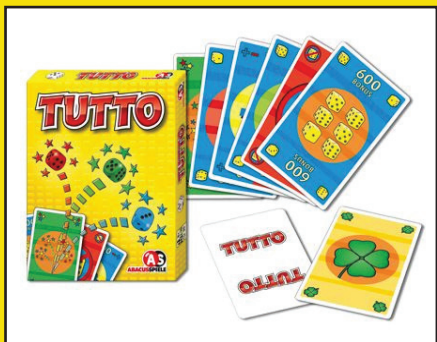


## TUTTO

Dobókockajáték kártyákkal

8 éves kortól  
2-10 játékos részére  
Játékidő: 30 perc



A játékosok néhány szerencsés kockadobással és egy kicsi stratégiával próbálnak pontokat gyűjteni. Dobás előtt kártyát kell húzniuk, ami néha azzal jár, hogy búcsút inthetnek pontjaiknak.

Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## TUTTO

Dobókockajáték kártyákkal

### Tartalom

1 szabályfüzet  
6 dobókocka  
56 kártya  
1 „négylevelű lóhere” kártya  
5 „tűzijáték” kártya  
5 „sor” kártya  
5 „plusz/mínusz” kártya  
5 „duplázó” kártya  
10 „stop” kártya  
25 „bónusz” kártya

### A játék célja

A játékosok néhány szerencsés kockadobással és egy kicsi stratégiával megpróbálnak minél több pontot elérni. De mielőtt dobhatnánk, kártyát kell húznunk. Ez néha hatalmas bónuszt jelent a kockadobásunkhoz, néha pedig azzal jár, hogy nehezen megszerzett pontjainknak búcsút inthetünk.

### Előkészületek

A legszerencsésebb játékos megkeveri a kártyákat, majd képpel lefelé az asztal közepére helyezi a paklit, majd emellé kerülnek a kockák is. Az osztótól balra ülő játékos kezdi a játékot.

-2-

### A játék

A sorra kerülő játékos először húz egy kártyát, és azt képpel felfelé maga elé helyezi. Ezután dob mind a hat kockával. Ha pontot érő számot vagy kombinációt sikerült dobnia, akkor ezt a pontot megkapja. Ha nem, vagyis NULLÁT dobott, akkor köre véget ért.

Az alábbi különálló kockák és kombinációk érnek pontot:

Különálló kockák:  
minden 5-ös 50 pont  
minden 1-es 100 pont  
Kombinációk  
(2,2,2) -200 pont  
(3,3,3) – 300 pont  
(4,4,4) – 400 pont  
(5,5,5) – 500 pont  
(6,6,6) – 600 pont  
(1,1,1) – 1000 pont

Minden kocka csak egyszer számít, vagy különállóként, vagy egy kombináció részeként. A pontot érő kockákat vagy kombinációkat félretehetjük, mivel ezeket a kockákat csak akkor lehet újradozni, ha mind a hat kockával pontot értünk el.

Ezen dobás eredményétől függenek a további dobásaink.

-3-

100+200=300 pontot kapna. De a játékos úgy dönt, inkább ráhajt a bónuszra, így a megmaradt két kockával újra dob. Szerencséje van, mert az eredmény (1,5)=100+50 pont. Ha most megáll, kap 100+200+100+50+600(bónusz)=1050 pontot. De a játékos úgy dönt, tovább játszik, noha egy Stop kártya végzetes lehetne. De az új lap, amit húz, a Sor, tehát meg kell próbálnia (1,2,3,4,5,6)-ot elérnie. Első dobása (2,3,3,3,5,5), ebből félreteszi a (2,3,5)-öt. A következő dobás eredménye (1,2,3), ebből az 1-est tudja félretenni. Két kocka maradt. Ezekkel (1,6)-ot dob, a 6-ost félreteszi, majd újra dob. Egy 4-essel meg lehetne a sor, de balszerencséjére 1-est dob, így az egész kör füstbe megy. A játékos egyáltalán nem kap pontot.

### Nulla

Ha egy dobás eredményeképp nem értünk el pontot sem különálló kockából, sem kombinációból (pl.: 2,3,3,4,4,6), akkor ez egy NULLÁS dobás. A játékos nem kap pontot, a köre véget ér, a következő játékos kerül sorra.

### Pontok

Ha egy dobás ér valamennyi pontot, a játékos választhat. Vagy megáll, vagy újra dob, a jobb eredmény reményében.

Megállás: ha a játékos úgy dönt, megáll, akkor az elért pontjait feljegyezzük, és a következő játékos kerül sorra.

Újradozás: Ha a játékos úgy dönt, újra dob, akkor először is legalább egy pontot érő kockát vagy kombinációt félre kell tennie, majd a maradék kockákkal dobhat. Ha ez a dobás NULLA, akkor a játékos körének vége, és egyáltalán nem kap pontot.

### „Tutto” Full

Ha mind a hat kocka – akár egyedileg, akár kombinációban – pontot ért, akkor a játékos ún. Tutto-t ért el. Ilyenkor ismét adott a választás lehetősége: megállni és beírni az elért pontokat, vagy újradozni. Ha a játékos úgy dönt, újra dob, ismét felcsap egy kártyát. Ha ez a kártya egy „stop” kártya volt, vagy az új dobás NULLA, a játékosnak nem volt

-4-

szerencséje, egyáltalán nem kap pontot ebben a körben. Ha a dobás nem NULLA, a játékos ismét dönthet, hogy megáll vagy dob tovább.

A „Tutto” dobásra egy példa: (1,1,4,4,4,5)

### A játék vége

A játék véget ér, amint egy játékos eléri vagy meghaladja a 6,000 pontot. A legkevesebb pontot elérő játékos veszít, és illik fizetnie egy kört! Természetesen a győzelemhez szükséges pontszám változtatásával tudunk növelni vagy csökkenteni a játék hosszát.

### A kártyák

Stop (10 kártya): a játékosnak nem volt szerencséje. Köre azonnal véget ér.

Tűzijáték (5 kártya): a kockákat a szabályoknak megfelelően dobjuk, de MINDEN pontot érő különálló kockát és kombinációt félre kell tennünk a dobások után. Ha a játékos „Tutto”-t dob, az összes kockával újra dob, de nem húz újabb lapot. A játékos köre nem ér véget, míg NULLÁT nem dob, de nem veszíti el pontjait, a körben megszerzett összes pontot megkapja.

Bónusz (25 kártya, minden értékhez – 200, 300, 400, 500, 600 – 5 darab): ha a játékos „Tutto”-t dob, megkapja a bónusz pontokat.

-5-

Duplázó (5 kártya): Ha a játékos „Tutto”-t dob, megduplázza a dobás pontértékét.

Plusz/mínusz (5 kártya): annak a játékosnak, aki ezt a lapot húzza, mindenképpen meg kell próbálnia „Tutto”-t elérnie, nem állhat meg korábban. Ha sikerül, kap 1,000 pontot, míg a legtöbb ponttal rendelkező játékos veszít ugyanennyit. Ha több játékos vezet holtversenyben, mind veszítenek 1,000 pontot. Ha a kártyát kijátszó játékos vezet, ő nem veszít pontot. Ha nem sikerül „Tutto”-t elérnie, akkor egyáltalán nem kap pontot, a következő játékos kerül sorra.

Sor (5 kártya): a játékosnak meg kell próbálnia sort (1, 2,3,4,5,6) elérnie. Minden dobása után legalább egy kockát félre kell tennie. Ha sikerül elérnie a sort, 2,000 pontot kap, ha nem, akkor semmit.

Négylevelű lóhere (1 kártya): Ha a játékos kihúzza a négylevelű lóherét, meg kell próbálnia két „Tutto”-t elérnie az adott körben. Ha ez sikerül, a játéknak azonnal vége, ő nyert. Ha nem, akkor nem kap pontot, a következő játékoson a sor.

Példa: a játékos kihúzza a „600 bónusz” kártyát. Az első dobása (1,2,3,4,5,6). Úgy dönt, megtartja az 1-est, és a többi 5 kockával újra dob. Az új dobás eredménye (2,2,2,3,6). A három 2-est félreteszi. Ha most megállna,

-6-

2004 Abacusspiele  
Verlags, GmbH and Co. KG,  
D-63303 Dreieich,

Minden jog fenntartva,  
Készült Németországban.

Fordította: Kohári Zsolt

-7-

-8-

szerencséje, egyáltalán nem kap pontot ebben a körben. Ha a dobás nem NULLA, a játékos ismét dönthet, hogy megáll vagy dob tovább.

A „Tutto” dobásra egy példa: (1, 1, 4, 4, 4, 5)

### A játék vége

A játék véget ér, amint egy játékos eléri vagy meghaladja a 6,000 pontot. A legkevesebb pontot elérő játékos veszít, és illik fizetnie egy kört! Természetesen a győzelemhez szükséges pontszám változtatásával tudjunk növelni vagy csökkenteni a játék hosszát.

### A kártyák

Stop (10 kártya): a játékosnak nem volt szerencséje. Köre azonnal véget ér.

Tűzijáték (5 kártya): a kockákat a szabályoknak megfelelően dobjuk, de MINDEN pontot érő különálló kockát és kombinációt félre kell tennünk a dobások után. Ha a játékos „Tutto”-t dob, az összes kockával újra dob, de nem húz újabb lapot. A játékos köre nem ér véget, míg NULLÁt nem dob, de nem veszíti el pontjait, a körben megszerzett összes pontot megkapja.

Bónusz (25 kártya, minden értékhez – 200, 300, 400, 500, 600 – 5 darab): ha a játékos „Tutto”-t dob, megkapja a bónusz pontokat.

-5-

Duplázó (5 kártya): Ha a játékos „Tutto”-t dob, megduplázza a dobás pontértékét.

Plusz/mínusz (5 kártya): annak a játékosnak, aki ezt a lapot húzza, mindenképpen meg kell próbálnia „Tutto”-t elérnie, nem állhat meg korábban. Ha sikerül, kap 1,000 pontot, míg a legtöbb ponttal rendelkező játékos veszít ugyanennyit. Ha több játékos vezet holtversenyben, mind veszítenek 1,000 pontot. Ha a kártyát kijátszó játékos vezet, ő nem veszít pontot. Ha nem sikerül „Tutto”-t elérnie, akkor egyáltalán nem kap pontot, a következő játékos kerül sorra.

Sor (5 kártya): a játékosnak meg kell próbálnia sort (1, 2, 3, 4, 5, 6) elérnie. Minden dobása után legalább egy kockát félre kell tennie. Ha sikerül elérnie a sort, 2,000 pontot kap, ha nem, akkor semmit.

Négylevelű lóhere (1 kártya): Ha a játékos kihúzza a négylevelű lóherét, meg kell próbálnia két „Tutto”-t elérnie az adott körben. Ha ez sikerül, a játékos azonnal vége, ő nyert. Ha nem, akkor nem kap pontot, a következő játékoson a sor.

Példa: a játékos kihúzza a „600 bónusz” kártyát. Az első dobása (1, 2, 3, 4, 5, 6). Úgy dönt, megtartja az 1-est, és a többi 5 kockával újra dob. Az új dobás eredménye (2, 2, 2, 3, 6). A három 2-est félreteszi. Ha most megállna,

-6-

100+200=300 pontot kapna. De a játékos úgy dönt, inkább ráhajt a bónuszra, így a megmaradt két kockával újra dob. Szerencséje van, mert az eredmény (1, 5)=100+50 pont. Ha most megáll, kap 100+200+100+50+600(bónusz)=1050 pontot. De a játékos úgy dönt, tovább játszik, noha egy Stop kártya végzetes lehetne. De az új lap, amit húz, a Sor, tehát meg kell próbálnia (1, 2, 3, 4, 5, 6)-ot elérnie. Első dobása (2, 3, 3, 3, 5, 5), ebből félreteszi a (2, 3, 5)-öt. A következő dobás eredménye (1, 2, 3), ebből az 1-est tudja félretenni. Két kocka maradt. Ezekkel (1, 6)-ot dob, a 6-ost félreteszi, majd újra dob. Egy 4-essel meg lehetne a sor, de balszerencséjére 1-est dob, így az egész kör füstbe megy. A játékos egyáltalán nem kap pontot.

-7-

2004 Abacusspiele  
Verlags, GmbH and Co. KG,  
D-63303 Dreieich,

Minden jog fenntartva,  
Készült Németországban.

Fordította: Kohári Zsolt

-8-

## TUTTO

Dobókockajáték kártyákkal

8 éves kortól  
2-10 játékos részére  
Játékidő: 30 perc



A játékosok néhány szerencsés kockadobással és egy kicsi stratégiával próbálnak pontokat gyűjteni. Dobás előtt kártyát kell húzniuk, ami néha azzal jár, hogy búcsút inthetnek pontjaiknak.

Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## TUTTO

Dobókockajáték kártyákkal

### Tartalom

1 szabályfüzet  
6 dobókocka  
56 kártya  
1 „négylevelű lóhere” kártya  
5 „tűzijáték” kártya  
5 „sor” kártya  
5 „plusz/mínusz” kártya  
5 „duplázó” kártya  
10 „stop” kártya  
25 „bónusz” kártya

### A játék célja

A játékosok néhány szerencsés kockadobással és egy kicsi stratégiával megpróbálnak minél több pontot elérni. De mielőtt dobhatnánk, kártyát kell húznunk. Ez néha hatalmas bónuszt jelent a kockadobásunkhoz, néha pedig azzal jár, hogy nehezen megszerzett pontjainknak búcsút inthetünk.

### Előkészületek

A legszerencsebb játékos megkeveri a kártyákat, majd képpel lefelé az asztal közepére helyezi a paklit, majd emellé kerülnek a kockák is. Az osztótól balra ülő játékos kezdi a játékot.

-2-

### A játék

A sorra kerülő játékos először húz egy kártyát, és azt képpel felfelé maga elé helyezi. Ezután dob mind a hat kockával. Ha pontot érő számot vagy kombinációt sikerült dobni, akkor ezt a pontot megkapja. Ha nem, vagyis NULLÁt dobott, akkor köre véget ért.

Az alábbi különálló kockák és kombinációk érnek pontot:

Különálló kockák:  
minden 5-ös 50 pont  
minden 1-es 100 pont  
Kombinációk  
(2, 2, 2) - 200 pont  
(3, 3, 3) - 300 pont  
(4, 4, 4) - 400 pont  
(5, 5, 5) - 500 pont  
(6, 6, 6) - 600 pont  
(1, 1, 1) - 1000 pont

Minden kocka csak egyszer számít, vagy különállóként, vagy egy kombináció részeként. A pontot érő kockákat vagy kombinációkat félre tehetjük, mivel ezeket a kockákat csak akkor lehet újradozni, ha mind a hat kockával pontot értünk el.

Ezen dobás eredményétől függenek a további dobásaink.

-3-

### Nulla

Ha egy dobás eredményeképp nem értünk el pontot sem különálló kockából, sem kombinációból (pl.: 2, 3, 3, 4, 4, 6), akkor ez egy NULLÁS dobás. A játékos nem kap pontot, a köre véget ér, a következő játékos kerül sorra.

### Pontok

Ha egy dobás ér valamennyi pontot, a játékos választhat. Vagy megáll, vagy újra dob, a jobb eredmény reményében.  
Megállás: ha a játékos úgy dönt, megáll, akkor az elért pontjait feljegyezzük, és a következő játékos kerül sorra.  
Újradozás: Ha a játékos úgy dönt, újra dob, akkor először is legalább egy pontot érő kockát vagy kombinációt félre kell tennie, majd a maradék kockákkal dobhat. Ha ez a dobás NULLA, akkor a játékos körének vége, és egyáltalán nem kap pontot.

### „Tutto” Full

Ha mind a hat kocka – akár egyedileg, akár kombinációban – pontot ért, akkor a játékos ún. Tutto-t ért el. Ilyenkor ismét adott a választás lehetősége: megállni és beírni az elért pontokat, vagy újradozni. Ha a játékos úgy dönt, újra dob, ismét felcsap egy kártyát. Ha ez a kártya egy „stop” kártya volt, vagy az új dobás NULLA, a játékosnak nem volt

-4-