



SZILÁGYI ROLAND & SZILÁGYI-SCHELL KRISZTINA



A Kaszinóhackben egy olyan speciális pókert vagy rulettet játszhattok, amiben hamiskártyásként vagy az elektronikus rulettgépet meghackelő programozóként okos manőverekkel befolyásolhatjátok a játék kimenetelét, és minimalizálhatjátok a szerencsefaktort.

A Pókerhack egy speciális pókerjáték, amiben nincs szerepe a blöffölésnek, a pszichológiai hadviselésnek és a pénzmenedzsmentnek. A győzelem ehelyett sokkal inkább a lapszámoláson, az okos időzítéseken, valamint a különféle kártyaképességek hatékony kihasználásán múlik. A játékban egy hamiskártyást alakítasz, aki egy teljes pakli cinkelt pókerkártyával kezdi a játékot, de minden lapot csak egyszer használhatsz fel. A kártyák cseréjekor dönthetsz arról, hogy a cinkelt lapjaidat elrejtöd a többi játékos és a játékterem kamerái előtt, de ezzel lemondasz a kártya speciális hatásának aktiválásáról, vagy vállalod a nyílt lapokkal való játék kockázatát. Minden forduló végén aszerint szerezhetsz zsetonokat, hogy hány leosztásban volt a tiéd a legerősebb pókerkéz. A játék meghatározott számú fordulón át tart, és a legtöbb zsetont gyűjtő játékos lesz a győztes.

A Rulethack egy speciális rulettjáték, amiben az a célod, hogy valós időben meghackeld az elektronikus rulettgép számítógépes rendszerét, és a golyót a fogadásaidnak leginkább kedvező számra mozgasd. Mielőtt a golyó megállna, mindannyian egyidejűleg megpróbálhatjátok a golyó mozgását befolyásolni a hackerprogramjaitok lefuttatásával. Ha te vagy a leggyorsabb, biztosan lefuttathatod a programot, és nagy eséllyel a játékterem kamerái sem fogják észrevenni a beavatkozási kísérletedet. Viszont nem lehetsz biztos abban, hogy az utánad következő játékosok nem mozgatják-e számodra kedvezőtlen módon a golyót. Az utolsóként cselekvő hacker előnye, hogy ő határozhatja meg a golyó végleges pozícióját, de ekkor már jóval nagyobb a lebukás veszélye. A játék meghatározott számú fordulón át tart, és a legtöbb zsetont gyűjtő játékos lesz a győztes.

## Játékötlet

A Kaszinóhack játékomat a kaszinójátékok iránti szenvedélyem és ellenérzésem feloldhatatlannak látszó keveréke hívta életre. Egyrésztől mindig is vonzódtam a szerencsejátékokhoz, másrésztől viszont a legtöbb esetben beárnyékolta a játékélményt az, hogy ezeket a játékokat valós pénzben játsszák. A valódi pókerben komoly szerepe van a blöffölésnek, a pszichológiai hadviselésnek és a pénzmenedzsmentnek, a rulettben pedig a szintiszta szerencsének. Ez a négy paraméter csak kevésbé tette izgalmas számomra ezt a két játékot, ezért jött létre ez a hibridjáték, ami az eredeti játékok alapszabályaira és játékmenetére épül, de kiszámíthatóbbá és ezáltal élvezetesebbé teszi a hagyományos pókert és a rulettet.

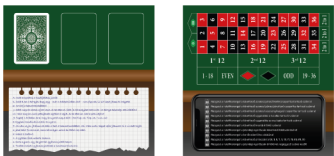
# Tartozékok

## Közös alkatrészek:

- kétoldalas játéktábla



- 4 kétoldalas játékos tábla



- 4 speciális dobókocka



- 100 zseton (1, 5, 10, 25 és 50 értékben)



- 4 kétoldalas játékos segédlet
- szabálykönyv

## Pókerhack alkatrészek:

- 1 pakli hagyományos pókerkártya



- 4 pakli speciális pókerkártya



- 12 győzelemjelölő korong



- kezdőjátékos-jelölő



## Rulethack alkatrészek:

- 38 számkorong



- 20 tétjelölő korong



- 16 programaktiváló kocka



- rulettkorong
- 60 másodperces homokóra
- húzózsák

# Pókerhack

## Előkészületek

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére a pókerasztalt ábrázoló oldalával felfelé!
2. Függetlenül a játékosok számától, tegyétek mind a négy játékos táblát a fő játéktábla négy oldala mellé a pókerasztalt ábrázoló oldalával felfelé!
3. Keverjétek meg az osztó pakliját, és tegyétek a játéktábla közepén lévő fekvő kártyahelyre!
4. Mindannyian vegyetek el egy cinkelt kártyapaklit, és keverés nélkül tegyétek a játékos táblák megfelelő kártyahelyére!
5. Tegyetek a játékosok számával megegyező számú dobókockát a játéktáblán látható kockahelyekre!
6. A győzelemjelölőket tegyétek a játéktáblán feltüntetett tárolóhelyre!
7. A zsetonokat csoportosítsátok az értékük szerint, majd külön kupaconként tegyétek a játéktér mellé!
8. Mindannyian vegyetek el egy kétoldalas játékos segédletet, és a póker oldalával felfelé tegyétek magatok elé!
9. Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékos-jelölőt!

## A játék menete

A Pókerhack a Texas Hold'em alapszabályait követi azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy ebben a játékban hamiskártyás szerencsevadászokat alakítottok, akik igyekeznek egymás és az osztó eszén is túljárni. A játék leosztások sorozatából áll egészen addig, míg a teljes cinkelt paklitok el nem fogy. Minden alkalommal, amikor az osztó paklija elfogy, zsetonokat szereztek a forduló során elért győzelmeitek alapján. A játékot az nyeri, aki a legtöbb zsetont gyűjtötte.

## Játéktáblák

Az osztó paklija a játéktábla közepén található, a felette lévő három kártyahelyen a Flop, bal oldalán a Turn, jobb oldalán pedig a River lapok helyezkednek el. Az osztó paklija alatti terület a győzelemjelölők tárolóhelye, a játéktábla alsó széle mentén pedig a kamerakockák mezői láthatók. A fő játéktábla körül helyezkednek el a játékosok saját játékos táblái, melyeken a cinkelt kártyapakli, két kártyahely, valamint a kártyaképességek szöveges leírása található.

## Cinkelt lapok

Minden játékos egy teljes pakli cinkelt pókerkártyával kezdi a játékot, amiből körönként egy lapot fog kijátszani: vagy Pre-flop, vagy a Flop után, vagy a Turn után, vagy a River után. A kijátszott lapok a kiértékelést követően a dobópakliba kerülnek, így minden lap csak egyszer játszható ki. Mindegyik lapnak van egy speciális képessége, amit a kártyák bal felső sarkában látható ikonok jelölnek. Így a játékot nem csak az osztótól kapott lapok kicserélésével, hanem a cinkelt kártyák képességeinek aktiválásával is befolyásolni lehet.

## Fordulók

A játék 13 fordulón át tart, és minden fordulóban négy kört, azaz négy leosztást játszottok le. Az osztó paklijából leosztásonként 13 lap kerül felfedésre, így a negyedik kör végére a teljes pakli elfogy, azaz akár arra is van mód, hogy kiszámoljátok, mi lesz az utolsó leosztás öt felfordított kártyalapja.

## Egy kör menete

Minden kör az osztással kezdődik. Az osztó szerepét az aktuális kezdőjátékos kapja meg, aki a játékos-táblák mind a nyolc kártyahelyére kioszt képpel felfelé egy-egy lapot. Ezt követően az óramutató járásának megfelelően körsorrendben döntenetek kell arról, hogy szeretnétek-e cserélni.

A körödben három lehetőség közül választhatsz:

- Ha úgy döntesz, hogy nem cserélsz lapot, akkor is ki kell választanod egy kártyát a cinkelt pakliból, amit el kell dobnod a dobópaklid tetejére.
- Ha úgy döntesz, hogy cserélsz, a játékos-tábládon lévő két kártya közül vedd el az egyiket, és tedd a helyére a cinkelt paklid tetszőlegesen kiválasztott lapját! A kicserélt lap az osztó dobópaklijába kerül. Ha a cinkelt kártyádat képpel lefelé teszed le, akkor a többi játékos elől rejtve marad a kézerősséged, és a játékterem kamerái sem buktathatnak le, cserébe viszont nem használhatod a kártya speciális hatását.
- Ha úgy döntesz, hogy cserélsz, és a cinkelt kártyádat képpel felfelé teszed az asztalra, a többi játékos és a kamerák látóterében maradsz, de ha sikerül elkerülnöd a lebukást, aktiválódik a kártya azonnali vagy kör végi képessége. Miután kijátszottál egy cinkelt lapot képpel felfelé magad elé, attól függően, hogy ebben a leosztásban hányadikként cseréltél nyilvánosan lapot, dobj 1-4 kamerakockával! (Pl. ha a kör során te tettél ki elsőként képpel felfelé cinkelt kártyalapot, akkor egy, ha harmadikként, akkor három kockával dobj!) Ha a kidobott kockák bármelyikén kameraszimbólum látható, a játékterem kamerái észrevették a csalási kísérletedet, és a köröd azonnal véget ér, a leosztás kiértékelésében nem vehetsz részt.

Miután mindannyian döntöttetek a cseréről, az osztó három felfordított lapot oszt a játékasztal közepére Flopként. A Flop után a kezdőjátékoskal kezdve újra minden olyan játékos, aki még nem cserélt lapot, dönthet arról, hogy akar-e cserélni. Ugyanez megismétlődik a Turn és a River után is, majd a kör véget ér, és a leosztás kiértékelésre kerül.

## A kiértékelés lépései

### 1. Kártyák felfedése és duplikációk ellenőrzése

A kiértékelés első lépéseként meg kell vizsgálni, hogy van-e olyan játékos, aki duplikáció miatt kizárásra kerül a leosztás kiértékeléséből. Fedjétek fel az asztalon lévő összes lefordított kártyalapot, majd ellenőrizzétek, hogy van-e olyan lap, ami többször is szerepel!

- Ha a duplikáció az osztó és egy másik játékos lapjai között jön létre, nyilvánvaló lesz a csalás, így a játékos kizárásra kerül. Például ha az osztó öt felfedett lapja között van egy káró 8-as, az összes olyan játékos kizárásra kerül, akinek a kijátszott cinkelt lapja szintén káró 8-as.

- Ha a duplikáció a játékosok cinkelt lapjai között jön létre, kizárólag az a játékos marad versenyben, aki a kör során képpel felfelé játszotta ki a lapját. Például ha a kör során két játékos is a pikk 5-öst játszotta ki, egyikük képpel lefelé a Flop után, másikuk képpel felfelé a Turn után, akkor az előbbi játékos kizárásra kerül, hisz mivel ő rejtve tette le a lapját, az asztalon a Turn után jelent meg először nyilvánosan a pikk 5-ös.

### 2. Kör végi hatások aktiválása

Ha van olyan cinkelt kártya, aminek kör végi (2-8 értékű lapok) hatása van, körsorrendben aktiváljátok a kártyák képességét! A kizárásra került játékosok kártyáinak kör végi hatása nem aktiválódik.

### 3. Győztes kihirdetése

Állapítsátok meg, hogy ki nyerte a leosztást! Döntetlen esetén a körsorrend dönt.

### 4. Győzelemjelölők megszerzése

A leosztást megnyerő játékos vegyen el egy győzelemjelölőt a közös készletből!

### 5. Győzelemjelölők zsetonra váltása

Ha ez egy forduló utolsó leosztása, minden játékos a megszerzett győzelemjelölői alapján szerez zsetonokat:

- |                        |                         |                          |
|------------------------|-------------------------|--------------------------|
| • 0 győzelem: 0 zseton | • 3 győzelem: 6 zseton  | • 6 győzelem: 13 zseton  |
| • 1 győzelem: 1 zseton | • 4 győzelem: 10 zseton | • 7 győzelem: 16 zseton  |
| • 2 győzelem: 3 zseton | • 5 győzelem: 11 zseton | • 8+ győzelem: 20 zseton |

### 6. Új leosztás

Miután a leosztás kiértékelése megtörtént, szedjétek össze az asztalon lévő lapokat, és tegyétek őket a hozzájuk tartozó dobópaklikra! Ezt követően a játék egy új leosztással folytatódik. Ha ez volt egy forduló utolsó leosztása, keverjétek meg az osztó pakliját, és hozzátok létre egy új húzópaklit!

## Fiktív játékosok

Ha négynél kevesebben játszotok, egy vagy több fiktív ellenfél is részt vesz a játékban. A fiktív játékosoknak nincs cinkelt paklijuk, ezért nem cserélnek lapot, és nem nyerhetik meg a döntetleneket, de előfordulhat, hogy ennek ellenére megnyernek néhány leosztást. Ha egy fiktív játékos a kör végén győzelemjelölőt szerez, a saját játékosátláján gyűjtsétek a jelölőit, majd a forduló végén a normál szabályok alapján váltsátok át zsetonokra!

## A játék vége

A játék a 13. forduló végén ér véget, amikor minden játékosnak elfogynak a cinkelt lapjai. A játékosok összesítik a megszerzett zsetonjaikat, és az lesz a végső győztes, aki a legtöbb zsetont szerezte. Egyenlőség esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

## A játék hosszának beállítása

A játék időtartama könnyen szabályozható a fordulók számának beállításával:

- A rövid játék csak három fordulón át tart. Ebben a játékmódban a cinkelt lapjaitok minden értékéből csak egy lapot játszhattok ki, a többi lapot el kell dobjátok. Például, ha az első leosztásban a pikk 6-ost játszottad ki, közvetlenül a kártyacserét követően el kell dobnod a kör, a káró és a treff 6-osodat is a dobópaklidra.
- A közepesen hosszú játék hat fordulón át tart. Ebben a játékmódban a cinkelt lapjaitok minden értékéből csak két lapot játszhattok ki, a többi lapot el kell dobjátok.
- A hosszú játék kilenc fordulón át tart. Ebben a játékmódban a cinkelt lapjaitok minden értékéből csak három lapot játszhattok ki, a többi lapot el kell dobjátok.
- A maratoni játék 13 fordulón át tart, míg a cinkelt kártyapaklitok mind az 52 lapja elfogy.

## Kártyaképességek

A cinkelt kártyapakli összes lapja rendelkezik egy azonnali, egy kör végi, vagy egy forduló végi hatással. Minden képpel felfelé letett cinkelt lap képességét kötelező alkalmazni, kivéve akkor, ha a játékos a kör során bármikor kizárásra kerül. A kártyaértékekhez tartozó kártyahatások mind a négy szín esetén azonosak.

- **Ász** (azonnali hatás): Vedd magadhoz a kezdőjátékos-jelölőt!
- **Király** (azonnali hatás): Dobd el ezt a kártyát, hogy egy, már a dobópaklidban lévő, nem figurás (2-10 értékű) lapot játssz ki helyette! (A dobópakliból visszavett lapot képpel felfelé kell kijátszanod, de a kártya képességét nem használhatod.)
- **Dáma** (azonnali hatás): Ne dobj a kamerakockákkal! (Az utánad cselekvő játékos(ok) számára a kijátszott lapod sikeres kísérletnek számít.)
- **Bubi** (azonnali hatás): Nézd meg az összes lefelé fordított cinkelt lapot, és ha akarod, fedd fel bármelyiket közülük! (Miután felfedtél egy lapot, a kártya képessége aktiválódik, és a lapot kijátszó játékosnak a normál szabályok szerint dobnia kell a kamerakockákkal.)
- **10** (azonnali hatás): Nézd meg az osztó paklijának legfelső 3 lapját, és ha akarod, tedd a pakli aljára!
- **9** (azonnali hatás): Fogadj egy értékben arra, hogy te nyered meg a kört! A nyeremény a Flop előtt négyszeres, a Flop után háromszoros, a Turn után kétszeres.
- **8** (kör végi hatás): Egyenlő kombináció esetén te nyersz, függetlenül a póker normál rangsorolási szabályaitól és a körsorrendtől.
- **7** (kör végi hatás): Minden olyan játékosnak dobnia kell a kamerakockákkal, aki a kör során képpel lefelé játszott ki a cinkelt lapját. (Ha több játékos is érintett, a körsorrend szerint hamarabb következő játékos dob először.)
- **6** (kör végi hatás): Jokerként funkcionál, azaz bármilyen színű és értékű lap lehet.
- **5** (kör végi hatás): Kapsz egy zsetont.
- **4** (kör végi hatás): A győztes fizet neked egy zsetont.
- **3** (kör végi hatás): Ha te nyersz, egy helyett két győzelemjelölőt kapsz.
- **2** (forduló végi hatás): Továbbviheted a győzelemjelölőidet a következő fordulóra.



# Rulethack

## Előkészületek

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére a rulettasztalt ábrázoló oldalával felfelé!
2. Mindannyian vegyetek el egy játékosáblát, és tegyétek a játéktábla felétek eső oldala mellé a rulettasztalt ábrázoló oldalával felfelé!
3. Mindannyian vegyetek el 5 tétjelölő korongot és négy programaktiváló kockát, és tegyétek magatok elé!
4. A rulettkorongot tegyétek a játéktáblán látható rulettkerék zöld 0-s számmezőjére!
5. A négy dobókockát tegyétek a játéktábla sarkaiban látható mezőkre!
6. A zsetonokat csoportosítsátok az értékük szerint, majd külön kupaconként tegyétek a játéktér mellé!
7. A húzózsákot és a homokórát tegyétek a játéktábla mellé, mindenki által könnyen elérhető helyre!
8. Mindannyian vegyetek el egy kétoldalas játékossegédletet, és a rulett oldalával felfelé tegyétek magatok elé!

## A játék menete

A Rulethack játék az amerikai rulett alapszabályait követi azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy lehetőségetek van a golyó mozgását befolyásolni. Minden körben titokban teszitek meg a tétjeiteket, és ha a kigurított nyerőszám nem kedvez a fogadásaitoknak, a hackerprogramjaitok lefuttatásával megkísérelhetitek módosítani a végeredményt. A programok lefuttatásakor az a játékos élvez elsőbbséget, aki gyorsabban és a kamerák előtt észrevétlenül cselekszik. A játékot az nyeri, aki a 12. kör végén a legnagyobb összértékű zsetonnal rendelkezik.

## Játéktáblák

A játéktáblán látható rulettkeréken 38 szám található: piros és fekete számok 1-36 között, valamint egy zöld 0 és 00. A tábla négy sarkában lévő mezők a kamerakockák tárolóhelyei. A rulettasztalt ábrázoló játékosáblákon az 1-től 36-ig terjedő számok állnak három sorban, valamint a 0 és a 00. A számok melletti mezők egyes számcsoportokat reprezentálnak. Minden kör elején ezen a táblán teszitek meg a fogadásaitokat a tétjelölő korongjaitok megfelelő mezőkre történő elhelyezésével. Összesen 12 különböző fogadási típus közül lehet választani. Minél kisebb valószínűsége van egy fogadás teljesülésének, a várható nyeremény annál magasabb.

## Fogadási típusok és nyeremények

**Rulettfogadások**

- Piros/fekefe: tét x2
- Páros/páratlan: tét x2
- Alacsony/magas: tét x2
- Tucat: tét x3
- Oszlop: tét x3
- Két oszlop: tét x1,5
- 6 szám: tét x6
- 5 szám: tét x7
- 4 szám: tét x9
- 3 szám: tét x12
- 2 szám: tét x18
- 1 szám: tét x36

00	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	1
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	to 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 to 1
	1 <sup>st</sup> 12				2 <sup>nd</sup> 12				3 <sup>rd</sup> 12				
	8	EVEN								19-36			

## Programok

A játékosablak alsó részén 10 hackerprogram látható. A játék során ezen programok lefuttatásával tudod befolyásolni a golyó mozgását. A programok prioritási sorrendje fentről lefelé halad.

### Akcióhatások:

- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a következő azonos (piros/fekefe) csoportba tartozó számra!
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a következő azonos (páros/páratlan) csoportba tartozó számra!
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a következő azonos (alacsony/magas) csoportba tartozó számra!
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a következő ugyanabba a tucatra tartozó számra!
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a következő ugyanabba az oszlopba tartozó számra!
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a következő kisebb értékű számra!
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a jelenlegi nyerőszám következő többszörösére!
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a kerék ellentétes oldalára!
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a következő prímszámmal! (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31)
- 🔒 Mozgasd a rulettkorongot a jelenlegi nyerőszám értékével megegyező számú mezőre!

## Egy kör menete

### Minden kör hét lépésből áll:

1. Tétek megtétele
2. Rulettkorong mozgatása
3. Program kiválasztása
4. Program lefuttatása
5. További program(ok) lefuttatása
6. Fogadások kiértékelése
7. A kör vége

### 1. Tétek megtétele

A kör első lépéseként mindannyian kötelezően 25 értékben kell fogadás(oka)t tennetek. Egy kör során maximum öt különböző számcsoportha fogadhattok minimum öt értékben. Minden fogadási típust csak egyszer lehet használni. A fogadások titokban történnek, de miután mindenki végzett, a kör további szakaszában már nyilvánosak.

A fogadások megtételéhez tedd a tétjelölő korongjaidat a fogadáshoz tartozó mezőkre a játékosabládon! A tétjelölő korongok öt értékű zsetonnak felelnek meg. Ha több mint öt értékű tétet szeretnél tenni egy fogadásra, helyezd a tétjelölő korongokat egymásra!

### 2. Rulettkorong mozgatása

Miután minden játékos megtette a tétjeit, véletlenszerűen húzzatok ki egy számot a húzózsákból, majd mozgassátok a rulettkorongot a számkorongon látható mezőre! Miután a rulettkorong elérte az új pozícióját, a számkorongot tegyétek a játéktér mellé! (A félretett számkorongok jelzik az eltelt körök számát.)

### 3. Program kiválasztása

Miután mozgattátok a rulettkorongot, a hackerprogramjaitok aktiválásával lehetőségetek van manipulálni az eredményt. Amennyiben a jelenlegi nyerőszám nem kedvez a fogadásaitoknak, megkísérelhetitek a korongot továbbmozgatni egy olyan számra, amivel nyereményt érhetnek el. A programok kiválasztásakor kétféle játékmód közül választhattok: normál vagy gyorsasági.

## Normál játékmód

Egyidejűleg mindannyian válasszatok egy programot a játékosablátokon, majd tegyetek egy programaktiváló kockát a lakatszimbólumra! Miután mindenki végzett, egyszerre fedjétek fel a kiválasztott programokat!

Megj.: A programválasztás nem kötelező.

## Gyorsasági játékmód

Indítsátok el a homokórát, majd mindannyian döntsetek arról, hogy melyik programot szeretnétek aktiválni! Ha sikerült dönteni, tegyetek egy programaktiváló kockát a lakatszimbólumra! Amint az első játékos megjelöli a kiválasztott programját, a többieknek már nincs lehetőségük cselekedni. Ha a homokóra lepergése alatt egyetlen játékos sem jelöl meg programot, a kör véget ér, és a rulettkorong által jelölt szám nyer.

Megj.: A programválasztás nem kötelező.

## 4. Program lefuttatása

### Normál játékmód

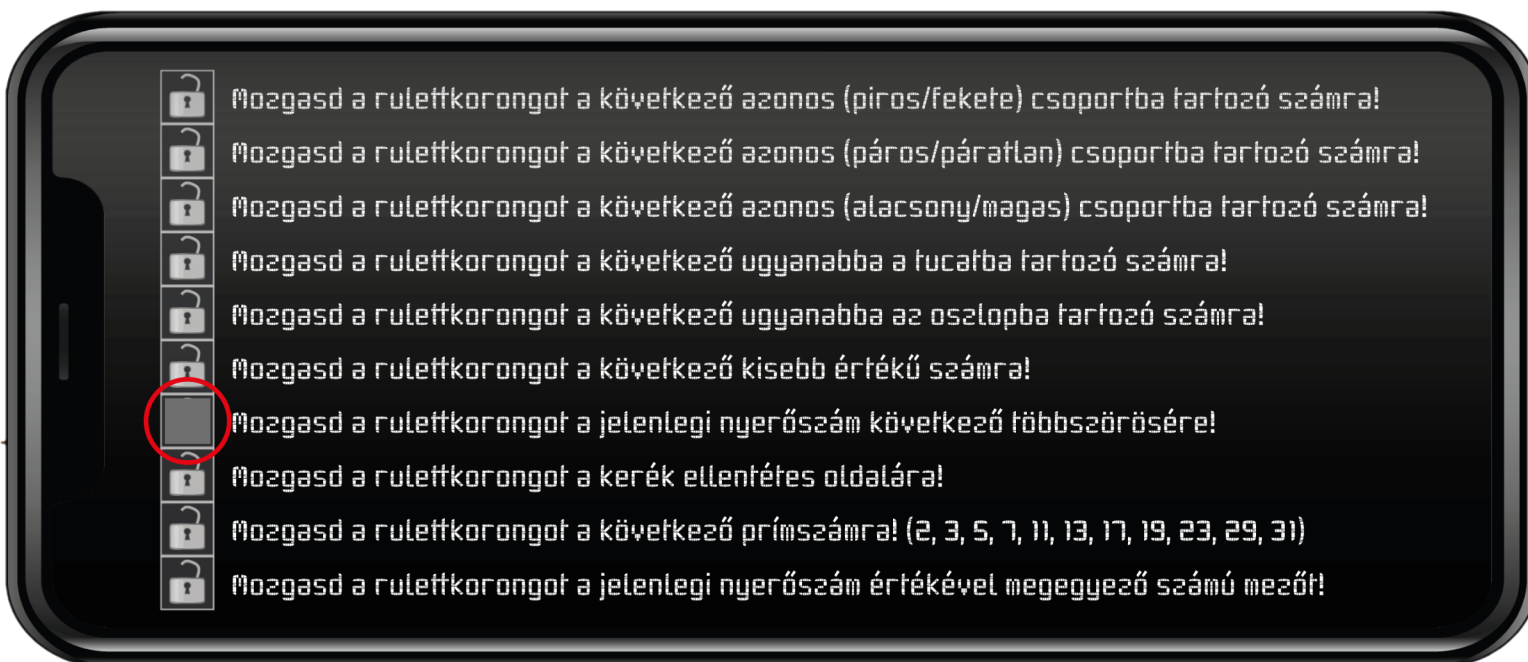
Miután minden játékos felfedte az aktiválni kívánt programját, állapítsátok meg a programok prioritási sorrendjét: a játékosablán feljebb lévő program elsőbbséget élvez az alatta lévő programokkal szemben. Az a játékos próbálhatja meg először meghackelni a rulettgépet, aki a prioritási sorrendben fennebb lévő programot aktivált. Egyenlőség esetén az a játékos élvez elsőbbséget, aki hamarabb hozta meg a döntését.

Miután meghatároztátok az akciók végrehajtásának sorrendjét, az első játékos megkísérelheti lefuttatni a programját. Mivel a kör során ez az első hackelési kísérlet, az akció végrehajtása előtt egy kamerakockával kell dobni.

- Ha a kocka kameraszimbólumot mutat, a játékterem kamerái észrevették a beavatkozási kísérletedet, így lebuktál. A kör azonnal véget ér, és automatikusan elveszíted az ebben a körben feltett tétjeidet. A többi játékos a rulettkorong aktuális pozíciója alapján kiértékelheti a fogadásait.
- Ha a kocka üres oldalt mutat, a hackelési kísérleted sikeres, és lefuttathatod a programodat. A program aktiválásához mozgasd a rulettkorongot a program szabálya alapján! A rulettkorongot mindig az óra járásával megegyező irányba kell mozgatni.

Példa:

Ha a rulettkorong jelenleg a piros 9-es mezőn áll, és a hackerprogramod „Mozgasd a rulettkorongot a jelenlegi nyerőszám következő többszörösére!”, akkor a korongot a 9 – az óramutató járása szerint legközelebb lévő – többszörösére, azaz a piros 36-os mezőre kell mozgatnod a keréken.



## Gyorsasági játékmód

A programválasztáskor leggyorsabban cselekvő játékos megkísérelheti lefuttatni a programját. Mivel a kör során ez az első hackelési kísérlet, az akció végrehajtása előtt egy kamerakockával kell dobnia a normál játékmódban ismerttetett szabályok szerint.

Megj.: Gyorsasági játékmódban a programok prioritási sorrendjének nincs jelentősége.

## 5. További program(ok) lefuttatása

### Normál játékmód

Amint az első játékos aktiválta a programját, a többi játékos által megjelölt programok rangsora alapján következő játékos kísérheti meg befolyásolni a rulettkorong mozgását. Mivel a korong már nem a kezdeti mezőn áll, elképzelhető, hogy a játékosnak megváltoztak az érdekei vagy a lehetőségei, így nem kötelező cselekednie. Ha a program lefuttatása mellett dönt, ugyanazokat a lépéseket hajtja végre, mint az elsőként cselekvő játékos azzal a különbséggel, hogy eggyel több kamerakockával kell dobnia, így pedig nagyobb a lebukás veszélye. A harmadik és negyedik játékos szintén a fenti szabályok alapján hajthatja végre az akcióját, de minden újabb beavatkozási kísérlet előtt eggyel több kamerakockával kell dobni.

### Gyorsasági játékmód

Miután a leggyorsabb játékos aktiválta a programját, újra indítsátok el a homokórát, és válasszatok egy – még jelöletlen – programot! Mivel a kör során ez már a második beavatkozási kísérlet, a leggyorsabban cselekvő játékosnak két kamerakockával kell dobnia, mielőtt lefuttathatná a programját. Ha a hackelési kísérlet sikeres, a rulettkorong mozgását követően indítsátok el újra a homokórát, és ismételjétek meg az előzőekben leírt lépéseket! Egy kör során maximum annyiszor kísérhetnek meg beavatkozást, ahány játékos játszik. Minden játékos részt vehet az összes kísérletben függetlenül attól, hogy a kör során aktivált-e már programot vagy sem.

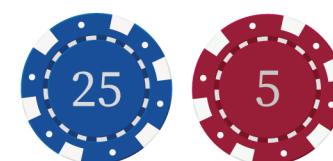
## 6. Fogadások kiértékelése

Miután az összes játékos sikeresen végrehajtotta a hackelési kísérletét, vagy miután az első lebukás megtörtént, megállapításra kerül a végső nyerőszám a rulettkorong aktuális pozíciója alapján. Ezt követően a bank minden játékosnak kifizeti a nyereményeit a fogadásaihoz tartozó tétszorzők alapján.

Példa:

Ha a játékos két tétjelölő korongot (10 értékű fogadás) tett a 3. tucat (25-36) számaira, és a végső nyerőszám a piros 36-os, akkor a nyereménye a tétjének háromszorosa, azaz 30 értékű zseton, amit elvehet a közös készletből.

00	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 to 1
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2 to 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 to 1
	1 <sup>st</sup> 12			2 <sup>nd</sup> 12			3 <sup>rd</sup> 12			5			
	1 - 18	EVEN		♦		♠		ODD	19 - 36				



## 7. A kör vége

A kör végén mindannyian vegyék le a játékosablátokon lévő tétjelölőket és programaktiváló kockákat!

## A játék vége

A játék 12 kör után ér véget, és az a játékos lesz a győztes, aki a fogadásaival a legtöbb zsetont szerezte. Egyenlőség esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

