

André Zatz és Sergio Halaban játéka, 2-5 személy részére

A szultán fényes palotájában minden alkalommal értékesebb-nél értékesebb drágaköveket kínálnak eladásra.

A játékosok megpróbálják a legértékesebb drágakő-gyűjteményt megszerezni.

Aki a legügyesebbnek bizonyul, az lesz a szultán új kincstárnoka.

Ám a játék koránt sem ilyen egyszerű!
Hatalmas a konkurencia!

Ki az, aki a legjobban átlátja a többiek terveit és a megfelelő időben beveti a megfelelő pénzkártyát?

Ki az, aki a legjobban blöfföl és eltitkolja szándékait a többiek előtt?

Sultán

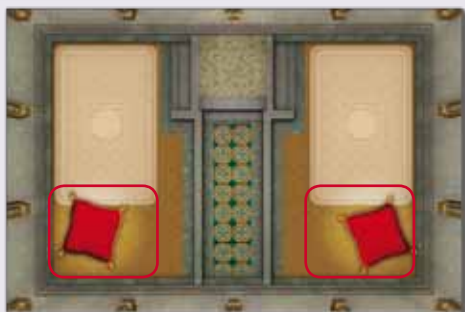
A játék tartozékai

- **1 játéktábla** – a palota azt a részét ábrázolja ahol a játékosok az értékes drágaköveket vásárolhatják. A tábla első oldalán (2, 4 vagy 5 játékosnak) 3 párna található és 3 mező, ahová kártyát helyezhetünk, a másik oldalon 2 párna (3 játékos számára). A párnákra helyezik az eladó drágaköveket.



A tábla első oldala 3 hellyel a drágaköveknek, 2, 4 vagy 5 játékos számára.

A játéktábla hátsó oldala 2 hellyel a drágaköveknek, a hármásban való játékhoz.



- **75 pénzkártya** – 5 színben, 1-15 értékű. A játékosok ezekkel a kártyákkal vásárolják a drágaköveket.



- **24 pontkártya** – 2, 5, 10 és 20 pont értékű. A játék végén a játékosok bónuszpontokat kapnak az azonos színű drágakő-gyűjteményekért.



- **50 drágakő** – 5 színben. A pénzkártyákkal a játékosok megvásárolhatják a legértékesebb drágaköveket.



12 x fehér, 11 x piros, 10 x sárga, 9 x zöld, 8 x kék

- **5 paraván** – minden játékosnak egy. A játékosok a paravánok mögött tartják drágaköveiket.



A paravánok elő- és hátlapja. A hátlapjukon egy táblázat található, amely a pontállást jelzi a játék végén.

- **1 kis zsák** – ebből húzzák ki a palotában eladásra kínált drágaköveket.

- **1 szabályzat**

A játék célja

A játékosok drágaköveket vásárolnak és 3 játékmeneten keresztül megpróbálnak minél értékesebb gyűjteményt szerezni. Minden menetben drágaköveket árulnak, ame-

lyeket a játékosok lapjukkal lefelé fordított pénzkártyákkal vehetnek meg. Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontot érő gyűjteménye van.

A játék előkészítése

A játéktáblát az asztal közepére helyezük, elő- vagy hátlapjával felfelé, aszerint, hogy a játékot hány játékos játsza.

Minden játékos kap egy tetszőleges színű paravánt, valamint 15, egyforma színű pénzkártyát.

A játékosok felállítják maguk elé a paravánt, majd megkeverik a pénzkártyákat és lefordított pakliként az asztalra helyezik.

A legfiatalabb játékos kezd, és az összes drágakövet beleteszi a zacskóba.



A játék menete

Figyelem! Ha kettesben játszák, akkor a 4. oldalon leírt játékszabályok érvényesek.

A játékot 3 menetben játszák. Minden menet 5 körből áll, a szabályok ugyanazok.

Egy menet folyamata

A menet kezdetén minden játékos kézbe veszi a saját paklija legfelső 5 kártyáját.

■ Egy kör folyamata

A kezdő játékos húz 4 drágakövet a zacskóból és kirakja őket az asztalra. Kiválaszt belőlük 3-at és azokat a játéktábla 3 párnájára helyezi.

A megmaradt drágakő visszakerül a zsákba.

Ezután a kezdő játékos, majd sorra a többiek egy-egy pénzkártyát helyeznek **lefordítva** a játéktábla valamelyik párnája mellé. A kártya jelzi, hogy az illető játékos mennyi aranyat adna a drágakőért.

Egy párnára több kártya is helyezhető. Miután minden játékos elhelyezte a kártyáit, megfordítjuk őket és minden párnát külön leszámolunk.

A számolásnál három különböző helyzet adódhat:

Csak egy játékosnak kell a drágakő

Ha egy párna mellett csak egy játékos kártyája van, akkor az illető megkapja a drágakövet.

Több játékos szeretné a drágakövet

Ha egy párna mellett több játékos kártyája van, akkor azé a drágakő, aki a legnagyobb értékű kártyát tette.

Megjegyzés: 3 játékos esetében a játéktábla hátlapján játszunk, ahol csak 2 párna van. A kezdő játékos 3 drágakövet húz a zacskóból, ezekből kiválaszt 2-t és a játéktábla párnáira helyezi. A megmaradt drágakő visszakerül a zsákba.



Példa: Anna a lila kártyáját a piros drágakő párnájára helyezte. Mivel egy játékos sem helyezte a kártyáját ugyanarra a helyre, megkapja a piros drágakövet.

Példa: Péter a saját aranszínű "9"-esét a zöld drágakő párnája mellé helyezte, csakúgy mint Karcsi a zöld "8"-ast. Mivel Péter kártyája a nagyobb, övé a drágakő.



Ha két játékos egyforma értékű kártyát tesz, akkor azé a drágakő, aki elsőnek helyezte le a kártyáját.

Egy játékosnak sem kell a drágakő

Ha egy párna mellé egy kártya sem kerül, akkor az adott drágakő visszakerül a zsákba.

A játékosok a paraván mögé rejtik a megszerzett drágaköveket, a kijátszott kártyákat félreteszik és a kezdőtől balra ülő játékos nyitja a következő kört.

Egy menet vége

Egy menet akkor fejeződik be, ha minden játékos kijátszotta a kezében levő 5 pénzkártyát. Ha még van a 15 kártyából, akkor kezdődik egy új menet.

FONTOS! Minden játékosnak minden körben kötelező legalább 1 pénzkártyát kitennie és licitálni az egyik drágakőre. Ez azt jelenti, hogy minden menet maximum 5 körből állhat.



Példa: Enikő és Pista mindketten a "12"-es kártyát helyezték a kék drágakő mellé. Mivel Pista volt a sorrendben az első, ő helyezte először a piros kártyát a párna mellé, így övé a drágakő.

A játék vége

3 menet után, miután a játékosoknak elfogy a 15 kártyája, vége a játéknak. Következik a kiértékelés.

A játékosok pontokat kapnak minden megszerzett drágakő után és bónuszpontokat az egyszínű drágakő-gyűjteményekért.

A drágakövek pontértéke a következő:

- minden fehér drágakő 1 pont
- minden piros drágakő 2 pont
- minden sárga drágakő 3 pont
- minden zöld drágakő 4 pont
- minden kék drágakő 5 pont

A drágakő-gyűjteményekért a következő bónuszpontok járnak:

- 3 egyforma drágakő 2 bónuszpont
- 4 egyforma drágakő 5 bónuszpont
- 5 egyforma drágakő 10 bónuszpont
- 6 vagy több 20 bónuszpont

Megjegyzés: 2 játékos esetén a pontozás a 4. oldalon leírtak szerint történik.

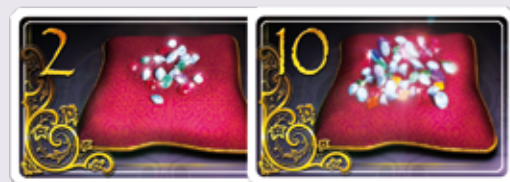
A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer. Ő lesz a szultán új kincstárnoka.

Ha két vagy több játékosnak is egyforma a pontszáma, akkor az nyer, akinek több drágaköve van. Ha a drágakövek száma is egyenlő, akkor a játék döntetlenre végződik.



Példa: a játék végén Annának 3 fehér, 5 piros és 1 kék drágaköve van. A következő pontokat kapja:

3 fehér drágakő x 1 pont 3 pont
5 piros drágakő x 2 pont 10 pont
1 kék drágakő x 5 pont 5 pont



Ezenkívül bónuszpontokat kap az egyszínű drágakő-gyűjteményekért:

3 fehér drágakő 2 pont
5 piros drágakő 10 pont

Annának ezzel összesen 30 pontja van.

Játékszabályok kettesben

Ha a játékot 2 játékos játsza, a következőképpen változnak a szabályok:

A játék előkészítése

Mindkét játékos 2 sorozat kártyát kap 1-től 12-ig számozva. A 13, 14 és 15 értékű kártyák nem vesznek részt a játékban.

A játéktábla az előlapjával felfelé az asztal közepére kerül. Mind a két játékos megkeveri a 24 pénzkártyáját és lefelé fordítva maga elé helyezi.

A játék menete

3 menetet játszanak, minden menet 4-4 kör. Minden menet elején a játékosok kézbe veszik a pakli legfelső 8 kártyáját.

Egy menet folyamata

A drágaköveket ugyanúgy húzzuk, mint több játékos esetében.

A játékosok minden körben 2-2 kártyát játszanak ki. Minden kártya után cserélnek. Körönként 4 kártyát terítenek ki. A játékosok elosztják a kártyáikat a különböző párnákhoz.

Miután mind a 4 kártya a játéktáblán van, megfordítják őket és a drágaköveket ugyanúgy osztják ki, akár csak 3-5 játékos esetén.

Kivétel: ha mindkét játékos ugyanarra a drágakőre ugyanolyan értékű lapot tett, akkor a drágakövet a kezdő játékos kapja.

A játékosok felváltva kezdenek.

A játék vége

A játéknak vége, ha a játékosok a 3 menet után mind a 24 kártyájukat kijátszották.

Az egyes drágakövek pontértéke ugyanannyi, mint 3-5 játékos esetén.

Az azonos színű drágakő gyűjteményekért a következő bónuszpontok járnak:

- 4 egyforma drágakő 2 bónuszpont
- 5 egyforma drágakő 5 bónuszpont
- 6 egyforma drágakő 10 bónuszpont
- 7 vagy több drágakő 20 bónuszpont



www.m-agnes.hu



Minden jog fenntartva: Queen Games. A termék kizárólagos magyarországi forgalmazója: M-Ágnes Bt.

© Copyright 2009 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany