

Dirk Henn

Holdfény bazár

Játékszabály

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



Est. 1989



Holdfény bazár

Dirk Henn játéka 1–5 játékos részére, 8 éves kortól

Havonta egyszer a telihold fényénél megjelenik a semmiből egy titokzatos piac. Aranyművesként ilyenkor te is felkerekedsz, hogy ügyes kézzel és éles szemmel kiválogasd magadnak a legszebb ékköveket, amelyekből gyönyörű nyakláncokat készíthetsz.

Csak a legképrázatosabb művészi nyakékeket megalkotó mesterek nyerhetik el a császár kegyét, és vele az udvari ékszerész megtisztelő címet.

Játékelemek

• 150 láncszem



5 kalapács



5 pecsét



5 értéktelen
láncszem



10 láncszem
2 drágakővel,
4-es értékű



10 láncszem
2 drágakővel,
7-es értékű

drágaköves láncszemek (színenként):



2×1-es 2×2-es 2×3-as 2×4-es 3×5-ös 3×6-os 2×7-es 2×8-as 2×9-es 2×10-es 1×
duplázó

• 65 aranykártya

1-13 értékű kártyák
5 színben



• 5 bársonypárna

2 méretben



• 5 játékosztábla



• 5 hírnévjelölő



• 29 pecsét



• 1 kezdőérme



• 1 ékszerdoboz

(az összeszerelési
útmutatót lásd
a 11. oldalon)



• 1 hírnévtábla

(az ékszerdoboz
teteje)



Áttekintés és a játék célja

Légy üdvözölve, aranyműves!

Minden fordulóban elsőként a piacon lévő drágakövekre fogsz licitálni, amelyekre az ékszereid elkészítéséhez lesz szükség. Ezután a megszerzett drágakövekből megpróbálsz majd minél értékesebb nyakékeket alkotni, hogy a lehető legtöbb hírnévpontot zsebelhesd be az évszakok és a játék végén.

A játék 4 évszakon át tart. A legtöbb hírnevet gyűjtő játékos lesz a császári udvar ékszerésze, és a játék győztese.

Előkészületek

- 1 A játékosok számától függően helyezz annyi **bársonypárnát** az asztal közepére, amennyit a jobbra lévő táblázat meghatároz. Legfelülre az a párna kerüljön, amelyiken a **hold** látható, a többi pedig sorban ez alá. Minden párna mellett hagyj helyet egy-egy kártyának.
- 2 Tedd a **hírnévtáblát** a holdas bársonypárna fölé.
- 3 Képpel lefelé keverd össze a **láncszemeket**, tedd őket félre, és helyezd melléjük a **pecsétet**. Ezek alkotják a **közös készletet**.
- 4 Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához a következő játékelemeket:
 - 1 **játékos táblát**
 - 1-13 értékű **kártyákat**
 - 1 **hírnévjelölőt**
 - 1 db 30/60 **pontjelölőt**
 - 3 **pecsétet**

Helyezd a **játékos tábládat** magad elé úgy, hogy a rajta lévő drágakövek alatt legyen elég hely 3-3 láncszemnek.

Keverd meg a **kártyáidat**, és tedd őket a játékos tábládon lévő holdtól balra.

A **hírnévjelölőd**et tedd a hírnévtábla 0-s mezőjére.

Helyezd a **30/60 pontjelölőket** a hírnévtábla közepére.

Tedd a **3 pecsétedet** a játékos tábládon lévő holdra.

- 5 Helyezd az **ékszerdobozt** a játékterület szélére.

- 6 A **kezdőérmét** a legtöbb ékszert viselő játékos kapja meg, vagy a legfiatalabb, ha az jobban tetszik nektek.

1-3 játékos	4 játékos	5 játékos
  	  	   



Játékmenet

A játék **4 évszakon** át tart. Az évszakok **3-3 fordulóból** állnak, és minden évszak végén **pontozás** van.

Minden évszak kezdetén felhúzol **4 kártyát** a pakliból. Emellett a **bársonypárnákon** lévő helyeket is feltöltitek láncszemekkel.

Mindegyik **forduló 2 fázisból** áll:

1) ■ Licitálás

Licitáláskor kijátszol a kezedből egy kártyát azzal a céllal, hogy megszerezd az egyik bársonypárnán lévő láncszemet.

2) ■ Nyaklánckészítés

A nyaklánckészítési fázisban a licitálással megszerzett láncszemekből 5 különböző, lehetőleg minél értékesebb nyakláncot próbálsz megalkotni.

Ezek a fázisok összesen **háromszor** ismétlődnek meg, míg végül egyetlen láncszem sem marad a bársonypárnákon.

Ezután **pontozás** következik: az elkészült nyakékek alapján hírnévpontokat kapsz.

A 4. évszak végi pontozást követően a játék **két záró pontozással** ér véget.

A játékot az nyeri, akinek a legtöbb hírnévpontot sikerült összegyűjtenie.

Részletes szabályok

Egy évszak **3 fordulóból** áll, és egy **pontozás** zárja le a 3. forduló végén.

Évszak kezdete

Minden évszak kezdetén húzz fel **4 kártyát** a saját paklibból.

Tegyél a készletből 1-1 **láncszemet** képpel felfelé fordítva a **bársonypárnákon** lévő üres mezőkre. Ha az első évszak kezdetén olyan láncszem kerülne egy párnára, amin kalapács látható, azt tedd félre, és a helyére fedj fel másikat. A párnák feltöltése után a félretett láncszemeket keverd vissza a készletbe.

Ezután 3 forduló következik. Egy forduló 2 fázisból áll:



Minden évszak kezdetén a párnákon lévő mezőket fel kell tölteni 1-1 láncszemmel.

1) ■ Licitálás

A licitálást az kezdi, akinél a kezdőérme van.

A többiek az óramutató járásával megegyező irányban haladva követik őt.

Az elsőként licitáló játékos helyezze a **kezdőérmét** a **holdas bársonypárna** mellé.



Példa:

Leánál van a kezdőérme, ezért ő kezdi a fordulót. A kezdőérmét a holdas bársonypárna mellé helyezi, mielőtt kijátszaná a kártyáját.

Amikor rád kerül a sor, a kezedből le kell tenned egy kártyát valamelyik **bársonypárna** mellé. Ez lesz a lited.

Ilyenkor kétféle helyzet lehetséges:

1) Nincs még másik kártya a bársonypárna mellett.

Helyezd a párna mellé a kártyádat.



Példa:
Lea egy 9-es kártyát játszik ki a legelső párna melletti üres helyre.

2) Van már másik kártya a bársonypárna mellett.

Csak akkor teheted le a kártyádat, ha az **magasabb** értékű a már ott lévőnél. Az így túllicitált kártyát a tulajdonosa **visszakapja**.

A visszakapott kártyát a játékos **nem** veheti a kezébe. **Képpel felfelé** maga elé kell helyeznie, és az aktuális licitálási fázisban fel **kell** használnia azt licitként egy másik bársonypárnánál.

Amikor túllicitálsz valakit, az egyik **pecsétedet** oda kell adnod neki.

Ha **nincs** pecséted, akkor **nem** licitálhatsz túl senkit, tehát egy olyan párnára **kell** licitálnod, amely mellett még nincs kártya.

Ha téged licitáltak túl, a visszakapott kártyádat csak a következő körödben teheted le licitként egy bársonypárna mellé.

A visszakapott kártyával a fenti szabályokat követve túllicitálhatsz egy másik kártyát, vagy olyan párna mellé is teheted, ahol nincs még kártya.

Ha úgy kerül rád a sor, hogy neked már van kártyád egy párna mellett, akkor a te köröd kimarad. A licitálási fázis addig tart, amíg **minden játékosnak** lesz **1-1 kártyája** egy bársonypárna mellett.



Példa:
Balázs egy 6-os kártyát játszik ki a legelső párna melletti üres helyre.



Példa:
Nóri egy 12-es kártyával túllicitálja Lea 9-es kártyáját a legelső párnánál. Lea visszakapja a kártyáját, és Nóritól kap 1 pecséted.



Példa:
Lea kijátssza 9-es kártyáját a legelső párnához, túllicitálva ezzel a 6-os kártyát. Balázs visszakapja a kártyáját, és Lea ad neki 1 pecséted.



Példa:
Balázs a 6-os kártyájával nem tud senkit túllicitálni, ezért az egyetlen, még kártya nélküli párnához teszi azt, a középsőhöz.

Így most már mindhárom játékosnak van érvényes licitje, hiszen minden párna mellett van egy-egy kártya. A licitálásnak ezzel vége, következik a nyaklánckészítés fázisa.

2) ■ Nyaklánckészítés

Ezt a fázist mindannyian **egyszerre** hajtásátok végre.

Vegyétek magatokhoz a láncszemeket a kártyátok melletti párnáról:

Az **1. fordulóban** a bársonypárna **bal oldali oszlopáról**, a **2. fordulóban** a **középső oszlopáról**, a **3. fordulóban** pedig a **jobb oldali oszlopáról** kell a láncszemeket elvenni.

Az a játékos, akinek a kártyája a **holdas bársonypárna** mellett van, megkapja a **kezdőérmét** is.

Mindenki tegye a licitként kijátszott **kártyáját** a **dobópaklijába**, a játékosábláján lévő holdtól jobbra.

Ezután a játékosáblátok alatt illesszétek a megszerzett **láncszemeket** a nyakláncokhoz. Egy láncszem csak olyan nyakláncba illeszthető, amelynél a játékosáblán látható drágakő **megegyezik** a láncszemen lévővel. Ha egy láncszemen **több drágakő** is látható, az a feltüntetett drágakövekhez tartozó nyakláncok bármelyikéhez hozzáilleszthető.

!!/ Figyelem! Nem dobhatsz el láncszemet. A drágakövet ábrázoló láncszemeket **kötelező hozzáilleszteni** a megfelelő nyakláncokhoz.

Ha a licitálással megszerzett láncszemek közül **több darabon is ugyanolyan drágakő** látható, azok **tetszőleges sorrendben** illeszthetők a nyakláncba.



Példa:

Lea (kék) megkapja a kezdőérmét és a felső párna bal oszlopának 3 láncszemét.

Balázs (narancssárga) megkapja a középső párna bal oszlopának 2 láncszemét.

Nóri (zöld) megkapja az alsó párna bal oszlopának 2 láncszemét.

Mindenki visszaveszi a kijátszott kártyáját és a dobópaklijába helyezi, majd beilleszti a láncszemeket a nyakláncba.



Példa:

Nóri úgy dönt, hogy a kék-fehér drágaköves láncszemet a kék nyakláncba illeszti. A zöld drágaköves láncszemet a zöld nyakláncba kell tennie.

!!! Fontos! Egy nyaklánc legfeljebb 3 láncszemből állhat! Ha egy olyan nyakláncba kellene új láncszemet illesztened, amelyiknél már van 3 láncszem, ezt a korábban odaillesztett 3 láncszemet el kell dobnod. Ha az eldobásra kerülő 3 láncszem összértéke legalább 20, kapsz egy pecsétet a közös készletből. Az új láncszemmel így egy új nyakláncot tudsz elkezdeni.



Példa:
Nóri eldöntheti, hogy a 2 új láncszemet hová illeszse. Ha mindkettőt a fehér nyakláncba tenné, azzal átlépné a nyakláncokra vonatkozó 3-láncszemes limitet, és el kellene dobnia 3 láncszemet. Ezért inkább csak az egyik láncszemet teszi a fehér nyakláncba, a másikat a kékhez illeszti.

Megjegyzés: Ha a nyaklánckészítési fázisban olyan helyzet állna elő, amelynél számít a sorrend, elsőként a kezdőérmével rendelkező játékos hajtja végre a nyaklánckészítést, majd utána az óramutató járásával megegyező irányban haladva a többiek.

A láncszemek között vannak olyanok, amelyeken drágakő helyett más szimbólumok láthatók:

Kalapács:



Amikor kalapácsot szerzel, azt **azonnal** fel kell használnod arra, hogy **eltávolíts egy láncszemet** valamelyik nyakláncodból, vagy **el kell dobnod hatás nélkül**. A kalapácsot felhasználás esetén is **el kell dobni**.

!!! Fontos! A kalapács hatását még **azelőtt** kell végrehajtandod, hogy láncszemet illesztenél a nyakláncokhoz! A licittel épp megszerzett láncszemeket nem lehet eldobni.

Duplázó:



Mindegyik drágakőhöz van egy duplázó láncszem, amely **megduplázza az egész nyaklánc értékét**. Ez a lapka is beleszámít a nyakláncokként érvényes 3-láncszemes limitbe!



Példa: A képen látható piros nyaklánc $[(7+8) \times 2]$ értéke 30.

Pecsét:



Vegyél el egy **pecsétet** a készletből, majd **dobd el a pecsétes láncszemet**.

Értéktelen láncszem:



0 értékű láncszem, amelyet **kötelező hozzáilleszteni** egy tetszőleges nyakláncba. Ez a lapka is beleszámít a nyakláncokként érvényes 3-láncszemes limitbe!

Az eldobott láncszemeket tegyétek vissza az ékszerdobozba; ezekre nem lesz szükség a játék hátralevő részében.

Pontozás

A harmadik forduló végén a kezekben maradt kártyát helyezd a húzópaklid aljára.

Megjegyzés: A 4. évszak végére a húzópaklid már elfogyott, ilyenkor az utolsó kártyád maradjon a kezekben a játék végi pontozáshoz.

A pontozás menete a következő:

A játékosláblán lévő drágakövek mindegyikénél vizsgáljátok meg és hasonlítsátok össze egymással, hogy ki milyen értékű nyakláncot tudott az adott drágakövhöz kapcsolódóan megalkotni. Minden **nyaklánc** annyit ér, amennyi a láncszemekben látható **számok** összege.

Az összes drágakőnél **hírnévpont** jár az összehasonlításban elért helyezés alapján: a **legértékesebb** nyakláncot készítő játékos **4 hírnévpontot**, a **2. helyezett** játékos **2 hírnévpontot**, a **3. helyezett** pedig **1 hírnévpontot** kap.

Ha több játékos nyaklánc is **ugyanolyan értékű**, akkor a holtversenyben lévők **mindannyian** megkapják az adott helyezésért járó **hírnévpontokat**.

!!! Fontos! Ahhoz, hogy hírnévpontot szerezz egy nyakláncsal, annak **legalább egy** drágaköves **láncszemet** tartalmaznia kell. Az értéktelen és a duplázó láncszemek **nem** számítanak önmagukban drágaköves láncszemeknek, kell melléjük legalább 1 drágaköves láncszem is!

A kapott **hírnévpontokat** mindenki a saját színű **hírnévjelölőjével** lépje le a **hírnévtáblán**.

Ha valaki eléri a **30 pontot**, vegye el a hírnévtábla közepéről a saját színű **30/60 pontjelölőt**, és 30-as oldalával felfelé tegye maga elé. **60 pont** elérésekor pedig ezt a jelölőt egyszerűen **át kell fordítani a másik oldalára**.

Példa az első évszakvégi pontozásra:

Lea játékosláblája:



Balázs játékosláblája:



Nóri játékosláblája:



Kék nyaklánc:

Nóri nyakláncának értéke 11, Leáé és Balázsé pedig 7-7. Nóri 4 hírnévpontot kap, Lea és Balázs 2-2-t.

Piros nyaklánc:

10-es értékkel Balázs piros nyaklánc a legértékesebb, ezért 4 hírnévpontot kap. A 2. helyezés Leát illeti a 6-os értékű nyaklánc miatt. Ezért 2 hírnévpontot kap. Nóri NEM kapja meg a 3. helyért járó 1 pontot, mivel egyetlen láncszeme sincs a piros drágakőnél.

Fehér nyaklánc:

16-os értékkel Nóri nyaklánc a legértékesebb, ezért 4 hírnévpontot kap. A 2. hely Leáé, az ő nyaklánc 15-öt ér, 2 hírnévpont a jutalma. Miután Balázs nyakláncát csak egy értéktelen láncszem alkotja, NEM kapja meg a 3. helyért járó 1 pontot.

Zöld nyaklánc:

Balázs és Nóri mindketten 4-4 hírnévpontot kapnak 9-es értékű nyakláncukért. Lea nem illesztett láncszemet ehhez a nyakláncához, ezért nem kap pontot.

Sárga nyaklánc:

Lea 10-es értékű nyaklánc 4 hírnévpontot ér. Balázs a 8-as nyakláncáért 2 hírnévpontot, Nóri a 7-es nyakláncáért 1 hírnévpontot kap.

Lea tehát összesen 10 hírnévpontot, Balázs és Nóri pedig 13-13 hírnévpontot szerzett az 1. fordulóban.

Ezután kezdjétek új évszakot. A meglévő láncszemek megmaradnak, nem kell eldobni.

A játék vége

A 4. évszakevégi pontozást követően a játék **két záró pontozással** ér véget:

- 1) Számoljátok meg, kinek hány **pecsétje** maradt.
Az így kialakult sorrend alapján az 1./2./3. helyezett játékos 4/2/1 hírnévpontot kap.
!! Fontos! Csak az kaphat pontot, akinek **legalább egy pecsétje** maradt!
- 2) Hasonlítsátok össze a **kézben maradt kártyáitok** értékét.
Az így kialakult sorrend alapján az 1./2./3. helyezett játékos 4/2/1 hírnévpontot kap.

A játékvégi pontozásnál ezeket is vegyétek figyelembe:
Holtverseny esetén minden érintett megkapja az adott helyezésért járó pontokat.

A játékot a **legtöbb hírnévpontot gyűjtő játékos nyeri meg**, és ő lesz a császár udvari ékszerésze.
Pontegyenlőség esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.



Példa a záró pontozásra:

1) Pecsétek:

Lea 7 pecsétet gyűjtött össze, ezért 4 hírnévpont jár. Nóri 2 hírnévpontot kap (4 pecsét), Balázs pedig 1-et (1 pecsét).

2) Kézben maradt kártyák:

Lea kezében egy 4-es kártya maradt, ami a legmagasabb érték a többiekéhez képest, ezért 4 hírnévpontot kap. Balázs a 2. helyezett a 3-as kártyájával, 2 hírnévpont jár érte. Nóri az 1-es kártyájáért 1 hírnévpontot kap.

Kétszemélyes játék egyedi szabályai

Kétszemélyes játék esetén veletek játszik **Dirk** is, egy **képzeltbeli harmadik játékos**, aki a segítségetekkel hajtja majd végre a lépéseit, hogy ő is hírnévpontokat gyűjtsön.

Változások az előkészületekben:

Az előkészületek során válassz egy **színt Dirknek**. Adj neki **játékosablát, 1-13 értékű kártyákat és 3 pecsétet** is. Keverd meg a kártyáit, és a pakliját képpel lefelé fordítva tedd a játékosablája mellé. Az asztalnál az ő elemeit úgy pozicionáld, hogy az óramutató járását követve **harmadikként** következzen, a későbbi körökben viszont második, de akár első is lehet a körsorrendben.

Változások a játékmenetben:

Amikor Dirkre kerül a sor a **■ Licitálás** fázisban, a következő lépéseket hajtsd végre:

- Fordítsd fel a paklija legfelső kártyáját.



- Ellenőrizd, hogy a **holdas bársonypárnához** ki lehet-e játszani ezt a kártyát:

- ➔ Ha **nincs még kártya** a holdas bársonypárna mellett, vagy ha az ott lévő kártya értéke **kisebb** Dirk kártyájának értékénél, tedd Dirk kártyáját a párna mellé, az esetleg túllícitált kártyát pedig add vissza a tulajdonosának. A túllícitált kártya tulajdonosa megkapja Dirk egyik pecsétjét.
- ➔ Ha a párna mellett lévő kártya értéke **azonos vagy nagyobb** Dirk kártyájának értékénél, vagy ha Dirknak **nincs pecsétje**, akkor lépj lejjebb a **következő bársonypárnához**, és ellenőrizd, hogy a kártya oda kijátszható-e.

Ha te licitalod túl **Dirk kártyáját**, adnod kell neki egy **pecsétet**, a kártyáját pedig helyezd **képpel felfelé** a játékosablája elé. Dirknak ezt a kártyát a normál szabályok szerint **újra ki kell játszania** a következő körében.



Példa:

Dirk színe a kék. 9-es kártyájával nem tudja túllícitálni a felső párnánál lévő 12-es kártyát. A középső párnánál lévő kártyát ugyan túl tudná licitálni, de nincs már pecsétje, ezért kártyáját az alsó párna mellé helyezi.

A **■ Nyaklánckészítés** fázisban szedd össze a párnáról Dirk láncszemeit, és az alábbi szabályokat követve illeszd azokat a nyakláncaihoz:

- Az új láncszemeket értékük szerint **növekvő sorrendben** kell beilleszteni.
- Több azonos értékű láncszem esetén azt kell előbb beilleszteni, amelyiknél a rajta látható drágakő a drágakövek sorában **balról jobbra** haladva előbb következik.
- Dirk az **értéktelen** és a **2 drágakövet ábrázoló láncszemeket** a szóba jöhető nyakláncok közül oda helyezi, amelyekben a **legkevesebb láncszem** van. Ha több nyaklánc is megfelel ennek a feltételnek, akkor közülük a **bal szélsőhöz** kell illeszteni a láncszemet.
- Dirk a pecsét szimbólumos láncszemet a normál szabályok szerint eldobja, és cserébe kap egy **pecsétet a közös készletből**.
- Ha Dirk **kalapács** szimbólumos láncszemet szerez, azt **felhasználás nélkül** eldobja.
- A **duplázó** láncszemet Dirk a szokott módon a hozzá tartozó drágakőhöz illeszti. Ha egy fordulóban a duplázó mellett más láncszemet is szerez ugyanahhoz a drágakőhöz, akkor Dirk közülük a duplázót illeszti be utolsónak.
- Dirk nyakláncai hozzád hasonlóan legfeljebb **3 láncszemből állhatnak**. Ha egy olyan nyakláncba kellene láncszemet illeszteni, ahol már van 3 láncszem, neki is el kell dobnia azokat. Ha az általa eldobott nyaklánc értéke eléri a 20-at, ő is kap pecsétet a közös készletből.



Példa:

Dirk 3 láncszemet szerzett. Elsőként a legalacsonyabb értékűt, az értéktelen láncszemet kell letennie. Oda kell illesztenie, ahol a legkevesebb láncszem van: a piros és fehér drágaköveknél még nincs egy sem, közülük a bal oldalt (piros) választja. A következő láncszemen 2 drágakő látható, melyeknél ugyanannyi láncszem van, ezért ez is a piros nyakláncba kerül. Az utolsó láncszemet, a piros 8-ast szintén a piros nyakláncba kell illeszteni.

Az évszakok végén:

Az évszak végi pontozásokban Dirk a normál szabályok szerint vesz részt.

Az általa kapott hírnévpontok alapján léptesd előre a hírnévjelölőjét a hírnévtáblán.

A játék végén:

A játék végén Dirk is részt vesz a megmaradt pecsétek, és az utolsó kártya alapján történő pontozásban.

Egyszemélyes játék egyedi szabályai

Egyszemélyes játék esetén Dirk mellett egy **másik képzeletbeli játékos**al fogsz játszani: **Beátával**.

Beáta ugyanolyan szabályok szerint játszik, mint Dirk.

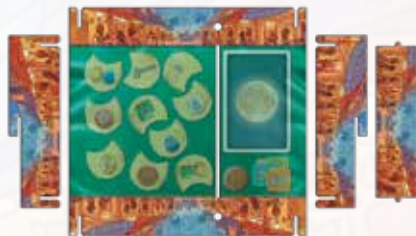
Ez a játékmód némileg megterhelőbb a többinél, mivel itt gyakorlatilag három játékos helyett kell játszaniod. Le tudod győzni egyszerre Beátát és Dirket is?

 **Megjegyzés:** Dirk és/vagy Beáta a három- és négyfős játékokban is használhatók!
Ha használjátok őket, ennek megfelelő mennyiségű párnával készítsétek elő a játékot.

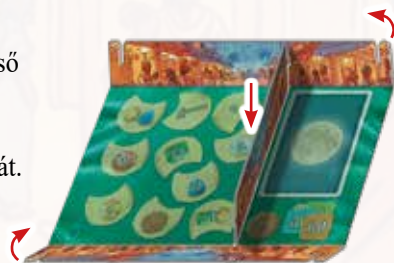
Összeszerelési útmutató az ékszerdobozhoz

Az első játék előtt szereld össze az ékszerdobozt:

- 1) Vedd elő az ékszerdoboz alkatrészeit (lásd az ábrán).



- 2) Tedd a helyére a belső elválasztólapot, és hajtsd fel a doboz elülső és hátsó oldalát.



- 3) Felülről csúsztasd a doboz oldalait a felhajtott elülső és hátsó oldalak bevágásaiba. Az oldallapok magasabb része kerüljön a doboz hátuljához.

- 4) Kész!





2025-ben a boltokban!

Dirk Henn további játéka:



Ki szeretné felépíteni az alhambrai palotát?

A 2003-as Év játéka most először kompakt családi kivitelben, 4 modullal:

- A Vezír kiváltsága
- Táborok
- Bazárok
- Solymások

Áttekintés

- 4 évszak, a játék végén 2 záró pontozás
- Egy évszak: évszak kezdete → 3 forduló → pontozás
 - **Előkészületek:** Párnák feltöltése láncszemekkel → Húzz 4 kártyát
 - **3 forduló** - fordulónként:
 - 1) **Licitálás**
1 kártya kijátszása körsorrendben, túllicitálás (fizess 1 pecsétet!), amíg játékosonként 1-1 kártya nem lesz a párnák mellett
 - 2) **Nyaklánckészítés**
Minden játékos egyszerre hajtja végre
 - **Pontozás**
Minden drágakőnél hasonlítsátok össze a hozzá tartozó nyakláncok értékét:

1. helyezés:	4 hírnévpont
2. helyezés:	2 hírnévpont
3. helyezés:	1 hírnévpont

Holtverseny esetén minden érintett megkapja a teljes pontszámot.
- **Záró pontozás:**
 - 1) Pecsétek számában: 1./2./3. helyezett, 4/2/1 hírnévpont.
 - 2) A legnagyobb értékű kézben maradt kártya: 1./2./3. helyezett, 4/2/1 hírnévpont.

© Copyright 2024 · Queen Games, 53842 Troisdorf, Németország.

Különleges láncszemek



Kalapács (azonnal felhasználandó!):
Távolíts el 1 láncszemet vagy **dobd el** hatás nélkül.



Pecsét:
Kapsz **1** pecsétet a készletből, majd dobod el ezt a láncszemet.



Duplázó:
Megduplázza az értékét az egész nyakláncnak.



Értéktelen láncszem:
Láncszem **0-s** értékkel - kötelező lehelyezni!



reflexshop

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Est. 1989

