

Pearls

IGAZGYÖNGYÖK

6 éves kortól ajánlott kártyajáték 2–6 játékos számára

Csillogó igazgyöngyök után kutatva merültök alá a tenger kék vizébe.

A levegőtök nem tart sokáig, ezért időről-időre fel kell ússzatok a felszínre, és így el is tudjátok adni a gyűjtött kincseket.

Akinek sikerül sok ugyanolyan gyöngyöt összeszednie, akár szép nyakláncot is készíthet belőle, növelve ezzel a gyöngyök értékét.

A JÁTÉK ELEMEI: 100 gyöngykártya (hátlapukon a tengerrel)



16 db dzsóker 24 db sárga 20 db piros 16 db zöld 12 db kék 8 db türkiz 4 db lila
értéke: 0 értéke: 1 értéke: 1 értéke: 2 értéke: 2 értéke: 3 értéke: 5

10 nyaklánc-kártya (mindkét oldalán ugyanolyan)



1 db 2 db 2 db 2 db 2 db 1 db
4 gyöngyös 5 gyöngyös 6 gyöngyös 7 gyöngyös 8 gyöngyös 9 gyöngyös



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A JÁTÉK CÉLJA

Minden körben megegyező színű gyöngykártyákat kell gyűjtenetek vagy pontra váltanotok. A magasabb értékű lapok több pontot adnak, cserébe ritkábbak is. De megéri a gyakrabban előforduló, jóval kevesebb pontot adó lapokat is gyűjteni! Aki ugyanis egyszerre nagyon sok gyöngyöt vált be, az az értékű kapott nyakláncokkal sok bónusz pontot szerezhet. Csak ne lenne az a fránya szabály, hogy bizonyos számú kártyánál többet nem tarthatok kézben – és persze a többi játékos se húzná keresztül a számításaimat... Aki a játék végén a legtöbb pontot szerezte, az lesz a bűvárok gyöngye!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok számától függően szedjétek ki a pakliból az alább felsorolt gyöngykártyákat, és tegyétek vissza a dobozba:

JÁTÉKOSOK SZÁMA	AZ ELTÁVOLÍTOTT GYÖNGYKÁRTYÁK	A PAKLIBAN MARADT KÁRTYÁK SZÁMA
2	a 24 sárga (1-es értékű) és a 16 zöld (2-es értékű) gyöngykártya	60
3	a 20 piros (1-es értékű) gyöngykártya	80
4	–	100

Keverjétek meg alaposan a pakliban maradt kártyákat, majd osszatok minden játékosnak 6 kártyát, ezek lesznek a kézben tartott kártyák.

A többi gyöngykártyát tegyétek az asztal közepére, képes felükkel lefelé stócolva: ezt húzópaklinak fogjátok használni.

Vegyetek le a húzópakli tetejéről 6 lapot, és tegyétek őket egy sorban felfordítva a pakli mellé: ezek a tenger mélyén található gyöngyagylók.

Terítsétek a nyaklánc-kártyákat is a pakli mellé, növekvő sorrendben, ahogy az alábbi illusztráción látjátok.

Aki a legfiatalabb közületek, az kezdje a játékot.

Példa: a játék előkészítése 4 játékos esetén



A JÁTÉK MENETE

Játsszatok az óramutató járása szerinti sorrendben. Aki sorra kerül, annak az alábbi akciók közül kell egyet végrehajtania:

A) Kártyák felvétele a tenger mélyéről

A kiterített kártyák közül fel kell húznia az összes, ugyanolyan színű kártyát – hogy melyiket, ő dönti el. A felvett kártyák a kezében tartott kártyák mellé kerülnek.

Ennél az akciónál a következő szabályok érvényesek:

A választott színű kártyákból az összeset kézbe kell venni. A játék előkészítésénél lévő ábra esetén például felveheti a 3 sárga (1-es), a 2 zöld (2-es) vagy az 1 darab piros (1-es) kártyát.

A dzsóker lapok külön színnek számítanak, és nem lehet őket egy választott színnel együtt felvenni. De dönthet úgy is, hogy a dzsóker lapokat veszi fel – természetesen abból is az összeset.

A kézben tartott kártyák száma maximum 10 lehet. Amennyiben a választott színű kártyákkal ezt a határt átlépné, azt a szintet nem választhatja. Ilyenkor vagy egy másik szintet kell választani, amit fel tud húzni a tenger mélyéről, vagy a másik, B) akciólehetőség mellett kell dönteni.

Ezután töltsé fel a tenger mélyén lévő lapokat a húzópakliból, hogy ott újra 6 kártya legyen.

B) Kézben tartott lapok lerakása

A soron lévő játékos, ha nem tud vagy nem akar a tenger mélyéről lap(ka)t húzni, lerakhat a kezében lévő lapokból maga elé, ezzel azokat pontra váltva. Ehhez ki kell válasszon egy szintet a lapjaiból, és abból tetszőleges számú lapot meg kell mutasson a többi játékosnak, végül maga elé kell fektesse, képes felükkel lefelé fordítva.

Ennél az akciónál a következő szabályok érvényesek:

Minimum 1 kártyát le kell raknia maga elé.

A dzsóker lapokat vagy önálló színként, vagy kiegészítő lapként használhatja egy szín mellé. A második esetben egyetlen színes kártya mellé tetszőleges számú dzsóker lapot kijátszhatunk, természetesen minden egyes dzsóker kártyával növelve az adott színű lap darabszámát.

Ha a lerakott kártyák száma (ha van benne, akkor a dzsóker lapokkal együtt) megfelel egy, az asztalon kiterített nyaklánckártya értékének, azt is elveheti, és a pontra váltott kártyáinak paklijára teheti (azt is lefelé fordítva).

Fontos: a lerakott kártyák számának pontosan meg kell egyezniük a nyaklánckártya értékével. Ha a lerakott kártyák számának megfelelő értékű nyaklánckártya már nincs az asztalon felfedve, nem vehet el nyaklánckártyát – még egy alacsonyabb értékűt sem.

Miután végrehajtotta a választott akcióját, befejeződik a köre, és a következő játékos köre kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

Kétféleképpen érhet véget a játék:

- 1) elfogy a húzópakli vagy
- 2) elfogynak az asztalra kiterített nyaklánckártyák

Ha ebből a kettőből bármelyik megtörténik, mindegyik játékos még egyszer sorra kerül – beleértve azt a játékost is, aki kiváltotta a játék végét. De innentől már mindenki csak a B) Kézben tartott lapok lerakása akciót választhatja. Amennyiben valakinek már nincs olyan kézben tartott lapja, amiből ezt végrehajthatná, passzolnia kell, és a következő játékos jön.

PONTSZÁMÍTÁS

Most minden játékos számolja össze a gyűjtött lapjai (sorozatok és nyaklánckártyák) értékét.

Ebből a számból mindenki vonja le a kezében maradt lapok értékét. Vagyis a kézben tartott lapok mínusz pontot jelentenek.

Emlékeztetőként: a dzsóker lapok értéke nulla.

Akinek a legtöbb pontot sikerült búvárkodással és nyaklánckészítéssel gyűjtenie, az nyer! Ha két vagy több játékos ugyanannyi pontot gyűjtött össze, az nyer közülük, akinek (a leg)több kártya maradt a kezében. Ha ezután is döntetlen alakul ki, osztóznak a győzelmen.

EGY JÁTÉKVÁLTOZAT 2 ÉS 3 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Ha ketten vagy hárman ültök az asztalhoz játszani, felhasználhatjátok az összes kártyát – azaz ne vegyetek ki a játék elején semmilyen gyöngykártyát. A játék így kicsit hosszabb ideig tarthat, attól függően, milyen gyorsan fogynak el a nyaklánckártyák. Jó búvárkodást – jó játékot!