

Suleika

Basar der fliegenden Teppiche

2-4 megfontolt és ravasz
szőnyegkereskedőnek 8 éves kortól

Suleika, a szultán elbűvölő lánya házasodni szeretne. Az a szerencsés, aki a legszebb szőnyegeteket viszi el neki (és a legtöbb pénzt), lesz a kiválasztott.

A szultán elküldi hű vezírét, Omart, hogy találjon a bazárban egy alkalmas jelöltet.

Annak, akinek sikerül Omar lába elé teríteni a legtöbb szőnyeget, reménykedhet benne, hogy elnyeri a szultán lányának a kezét. Akinek sikerül Omart lépteit a legértékesebb szőnyegekre csábítania, annak lehetősége lesz annyi pénzt szereznie, hogy Suleikát egy repülő szőnyeggel felemelje és magával vigye a mézeshetekre.

A JÁTÉK ELEMEI ÉS AZ ELŐKÉSZÜLETEK



OMAR

A bazár (tábla) közepén kezd.

A 120 piasztert osszuk el egyenlően a játékosok között.

1 dobókocka. Az a játékos, aki utoljára volt bazárban, kezdi a játékot és megkapja a dobókockát.

57 szőnyeg

3 játékos esetén minden játékos megkapja a 15 szőnyegét (a zöld színt, amiből csak 12 szőnyeg van, ebben az esetben tegyük félre)

4 játékos esetén, mindenki 12 szőnyeget kap

2 játékos esetén mindkét játékos kap két-két színből 24 szőnyeget. Ezeket mindketten összekeverik, majd egy stócot képeznek belőlük és a játék folyamán mindenki a sajátjának a legfelső szőnyegét húzza fel.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok úgy próbálják kiteríteni szőnyegeiket, hogy Omar a lehető legtöbbször tartózkodjon rajtuk. Az esélyeinket úgy növelhetjük, hogy más játékosok szőnyegeit elfedve terítjük le sajátjainkat.

A játék végén az nyer, akinek a legtöbb látható szőnyege van, és a legnagyobb summát szerezte Omar „szőnyegmustráival”.

A JÁTÉK MENETE

Az óra járásának megfelelően, aki soron következik:

- Meghatározza Omar mozgásának irányát
- dob a kockával
- mozgatja Omart
- amennyiben szükséges, kifizeti játékosársát
- leterít egy saját szőnyeget



Először iránymeghatározás, majd dobás és lépés.

Így mozgatjuk Omart

Omar mindig abba az irányba mozog, amerre néz. A mozgás irányát azonban dobás előtt megváltoztathatjuk: Mielőtt dobsz, eldöntheted, hogy Omar melyik irányba nézzen. Omar elfordulhat jobbra, vagy balra, vagy maradhat az eredeti irányban is. DE! Nem fordíthatja meg Omart hátrafelé (180°-kal).

Ezután dob a játékos, majd a dobókockán látható számú papucsnak megfelelő mezővel előrelépteti Omart, abban az irányban, amerre néz.

Amennyiben Omar elhagyná a bazárt (tábla széle), úgy az erkélyen visszakanyarodva folytatja az útját. Az erkély nem számít lelépendő mezőnek.

Így fizetünk egy játékosnak

Amikor Omar egy másik játékos szőnyegén áll meg, ennek a játékosnak pénzt kell fizetnünk. Ezt az összeget úgy állapítjuk meg, hogy megnézzük, hogy ez a szőnyegfajta hány mezőnyi összefüggő területből áll. Csak sarkosan érintkező szőnyegek nem számítanak. Az a mező is számít, amin Omar áll.

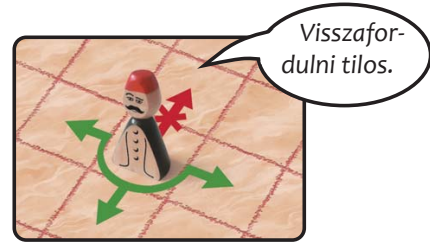
Amennyiben nincs ennyi pénze a játékosnak, úgy annyit fizet, amennyit tud. Adósság nincs.

Így terítünk le egy szőnyeget

Végül leterítünk egy szőnyeget úgy, hogy az érintkezzen annak a mezőnek a szélével, ahol Omar áll (nem sarokkal).

Így teríthetünk le szőnyeget:

- Két üres mezőre.
 - Egy üres mezőre, és egy szőnyeg egyik felére (mindegy milyen színű).
 - Két szőnyeg egy-egy felére (mindegy, hogy azonos, vagy különböző színűek-e ezek).
- Tilos** egy darab szőnyeget, egy darab másikkal teljesen letakarni.



A JÁTÉK VÉGE:

A játék véget ér, amikor az utolsó szőnyeget is leterítettük. Minden látható mezőnyi szőnyeg (fél szőnyeg), és minden egyes paszter 1 pontot ér. A legtöbb pontot elért játékos nyer. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek több látható szőnyege van.

Játékvariáció két játékosnak:

Aki épp soron van, megállapítja Omar irányát. Ezután a másik játékosnak kell Omárt ebben az irányban mozgatni.

Fordította: Valentin

Zoch GmbH, Copyright für den deutschsprachigen Raum, 2008
Gigamic S.a.r.l., Copyright: 2007, Titel: „Marrakech“, Lizenz:
WEEK END GAMES

Autor: Dominique Ehrhard, Illustration und Layout: Victor Boden
Vertrieb Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH - 8820
Wädenswil