

Suleika

Trh s létajícími koberci

Pro 2 - 4 chytré prodavače koberců od 8 let
(pro www.svet-deskovych-her.cz přeložil Cauly)

Suleika, okouzující sultánova dcera, by se ráda vdala. Kdo ji přinese nejkrásnější koberce a k tomu ještě nejvíce peněz, bude její vyvolený.

Sultán vyslal svého věrného vezíra Omara, aby se na tržišti poohlédl po vhodných kandidátech. Pouze ten, kdo stihne Omarovi pokládat pod nohy co nejvíce koberců, má naději na ruku sultánovy dcery. Kdo to dokáže, tomu Omar zaplatí za ukázkou ohodnocením rozloženého koberce, a ten bude moci i všechny tyto mince použít k tomu, aby se Suleikou mohl vzlétnout na létajícím koberci na svatební cestu.

HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY:



CÍL HRY:

Hráči se snaží vykládat své koberce tak, aby na nich Omar co možná nejčastěji pobýval. Své vlastní šance zvyšují a ten, kdo nechá "zmizet" co nejvíce koberců spoluhráčů pod svými vlastními. Vítězem ve hře se stává ten, kdo má na konci hry vyloženo nejvíce viditelných koberců a utržil od Omara největší zisk za "pobyty na koberci".

PRŮBĚH HRY:

Hraje se hraje v pevně stanoveném pořadí fází pořadí.

Kdo je na tahu tak:

- stanoví směr pro Omara
- hází kostkou
- pohne Omarem
- zaplatí, pokud musí, peněžní částku jinému hráči
- položí jeden vlastní koberec



Takto bude pohnuto Omarem

Omar se pohybuje vždy přímo ve směru pohledu. Tento směr ale může být před tahem každého hráče pozměněn:

Hráč se rozhodne, dříve než hodí kostkou, jakým směrem by se měl Omar dívat (a tudíž utíkat). Hráč smí Omarem pohybovat v dosavadním přímém směru nebo jej může natočit doleva či doprava. Avšak Omar se nesmí otočit do protisměru ("o 180 stupňů").

Nyní hráč hodí kostkou. Počet pantoflí na kostce znamená, o kolik polí se Omar pohne vpřed v dříve stanoveném směru. Musí se pohnout o celý výsledek hodu.

Měl-li by přitom Omar opustit tržiště - na okraji hrací plochy - projde postupně příslušným balkónem zase zpět až na tržiště. Balkón se přitom nebude počítat jako pole pohybu.

Takto bude spoluhráč platit

Zůstane-li Omar stát na koberci spoluhráče, musí hráč, který Omarem pohybuje, zaplatit majiteli tohoto koberce určitý peněžitý obnos. Tento obnos odpovídá počtu polí, která jsou po koberci této barvy vzájemně spojena. Úhlopříčně sousedící koberce se nezapočítávají. Pole, na kterém Omar stojí, je započítáno.

Kdo celý požadovaný obnos nemá k dispozici, zaplatí tolik, kolik může. Dluhy neexistují (propadají).

Takto bude vykládán koberec

Na konci svého tahu teď hráč položí jeden svůj koberec vedle toho pole, na kterém se nachází Omar (ne úhlopříčně).

Nově položený koberec může být položen takto:

- Na dvě prázdná pole
- Na prázdné pole a jednu půlku jiného koberce (lhostejno které barvy)
- Na poloviny ze dvou koberců (ať už stejné nebo různé barvy).

Žádný koberec nesmí být zcela překryt jedním jediným jiným kobercem.

KONEC HRY:

Hra končí, když byl vyložen poslední koberec. Každá viditelná (ne překrytá) polovina koberce a každý Piastr se počítají za 1 bod. Kdo má nejvíce bodů, vítězí. Při shodě vyhrává hráč, který má vyloženo více viditelných polovin koberců.

Varianta pro hru ve dvou:

Kdo je na tahu, určí Omarův směr teprve na konci svého tahu. Druhý hráč musí Omarem pohybovat v tomto směru.


