



Saqqara



FLORIN PURLUCA



D

 8+

 2-4

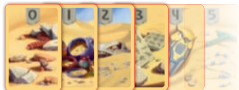
 15'


Antike Funde im Wüstensand
Ein taktisches Kartenspiel von Florin Purluca

Im heißen Wüstensand unweit der ältesten Pyramide der Welt landet ihr bei einer noch unbekanntenen Ausgrabungsstätte. Wo anfangs nur wertlose Steinbrocken und etwas Geröll zu finden sind, stoßt ihr schon bald auf immer wertvollere Artefakte. Diese platziert ihr geschickt in einer gemeinsamen Sammlung, um sie gewinnbringend an das örtliche Museum zu übergeben. Wem das am besten gelingt, wird zum erfolgreichsten Archäologen gekürt.

SPIELINHALT

84 Karten, aufgeteilt in:



60 Fundstücke
(sechs identische Sets,
jeweils mit den Werten 0-9)



24 Prämien



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, bei Spielende die meisten Punkte zu haben, indem mit etwas Taktik und dem richtigen Timing die Fundstücke so in die gemeinsame Sammlung gelegt werden, dass sie den Wert 15 erreichen und in möglichst viele Punkte umgewandelt werden können.

Piatnik Spiel Nr. 671296

© 2023 Piatnik, Wien - Printed in Austria



piatnik.com

SPIELVORBEREITUNG

- Legt die **Prämien** als Stapel in der Tischmitte bereit.
- Abhängig davon, wie viele ihr seid, bereitet ihr eine bestimmte **Anzahl Ausgrabungsstapel** vor:

4 Stapel im Spiel zu zweit

5 Stapel im Spiel zu dritt

6 Stapel im Spiel zu viert

Ein Ausgrabungsstapel besteht immer aus einem **Set** Fundstücke mit den Werten 0-9 und muss numerisch aufsteigend sortiert sein. Das oberste Fundstück hat den Wert 0, das unterste den Wert 9. Legt die Stapel offen und nebeneinander in der Tischmitte bereit. Die restlichen Fundstücke legt ihr zurück in die Schachtel.

- Zieht von **drei** beliebigen Stapeln jeweils das **oberste Fundstück** (mit dem Wert 0) und legt sie offen und untereinander als Beginn von **drei Reihen** in der Tischmitte aus. Hier entsteht eure gemeinsame **Sammlung**.
- Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie zieht das oberste Fundstück von einem beliebigen Ausgrabungsstapel und nimmt es auf die Hand. Danach zieht die nächste Person im Uhrzeigersinn ebenso das oberste Fundstück von einem beliebigen Ausgrabungsstapel usw., bis ihr alle jeweils 3 Fundstücke auf der Hand habt.



Spielaufbau im Spiel zu zweit

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, musst du **eine** der zwei folgenden Aktionen ausführen:

A. Fundstücke ausgraben, oder

B. Fundstücke in die *Sammlung* legen

A. Fundstücke ausgraben

Ziehe **beliebig viele Fundstücke** von **beliebigen Ausgrabungstapeln** und nimm sie auf die Hand.

Wichtig: Dein Handkartenlimit beträgt 5! Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 Fundstücke auf der Hand haben.



B. Fundstücke in die *Sammlung* legen

Lege **genau 2 Fundstücke** aus deiner Hand in die *Sammlung*. Beachte dabei:

- Du darfst die 2 Fundstücke in **eine** oder in **zwei** verschiedene Reihen der *Sammlung* legen.
- Die Fundstücke müssen in jeder Reihe **numerisch aufsteigend** angelegt werden. Gleiche Werte und Lücken in der Wertefolge sind erlaubt.
- Du darfst Fundstücke nur **links** oder **rechts** an bereits ausliegende Fundstücke anlegen.

- Es ist nicht erlaubt, ein Fundstück zwischen zwei Fundstücke in einer Reihe einzuschieben!
- Hast du ein Fundstück angelegt, das den **gleichen Wert** hat wie ein benachbartes Fundstück in dieser Reihe, erhältst du sofort **1 Prämie** vom Stapel. Lege die Prämie als Punktstapel vor dir ab.

Tipp: Lege Karten mit gleichem Wert in den Reihen überlappend nebeneinander, so dass der Kartenwert nur einmal zu sehen ist.



Prüfe nun den Wert der Reihe(n), in die du die Fundstücke gelegt hast:

Hat eine Reihe einen **Gesamtwert von mindestens 15** erreicht, nimmst du dir alle Fundstücke dieser Reihe und legst sie als verdeckten Punktstapel vor dir ab.

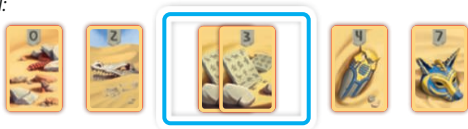


Beispiel:

Bianca hat 2 Fundstücke (mit den Werten 4 und 6) in die zweite Reihe der Sammlung gelegt. Diese Reihe hat nun den Gesamtwert 15 erreicht ($0+2+3+4+6$). Sie nimmt sich alle 5 Fundstücke und legt sie als verdeckten Punktstapel vor sich ab.

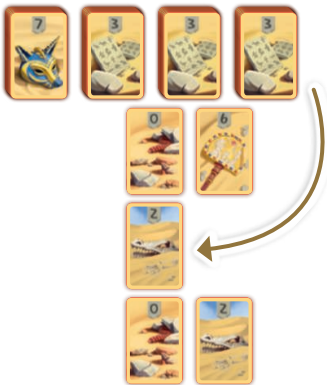
Wichtig: Fundstücke mit gleichem Wert werden dabei nur **einmal** gezählt!

Beispiel:



Hier hat die Reihe einen Gesamtwert von 16 erreicht ($0+2+3+4+7$). Die Karten mit dem Wert 3 werden nur einmal gezählt. Dennoch erhält Bianca alle 6 Fundstücke dieser Reihe und legt sie verdeckt vor sich ab.

Ziehe nun das Fundstück von dem Ausgrabungsstapel mit dem niedrigsten Wert und lege es als Beginn einer neuen Reihe aus. Gibt es mehrere Stapel mit dem niedrigsten Wert, darfst du einen wählen.



Wichtig: Hast du **nach** dieser Aktion **keine Fundstücke** mehr auf der Hand, ziehst du **sofort 5 neue Fundstücke** von beliebigen Ausgrabungsstapeln nach!

Reihe blockieren:

Es kann passieren, dass eine Reihe den Gesamtwert von 15 nicht mehr erreichen kann.

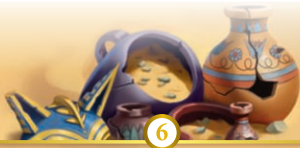
Ein paar Beispiele:



Lege in diesem Fall alle Fundstücke dieser Reihe sofort auf einen allgemeinen Ablagestapel. Ziehe nun das Fundstück von dem Ausgrabungsstapel mit dem niedrigsten Wert und lege es als Beginn einer neuen Reihe aus.

Sonderfall:

Hast du 5 Fundstücke auf der Hand und kannst die Aktion B. nicht regelkonform bzw. vollständig ausführen, musst du stattdessen 2 Fundstücke aus deiner Hand auf den allgemeinen Ablagestapel legen. Danach ist die nächste Person an der Reihe.



SPIELEND

Das Spiel endet sofort, wenn entweder

- alle **24 Prämien** verteilt
oder
- alle **Ausgrabungsstapel** aufgebraucht sind.

Zählt nun eure Punkte zusammen:

- Jedes **Fundstück** und jede **Prämie** in eurem Punktestapel zählt **1 Punkt**.
- *Achtung:* Habt ihr **mehr** Prämien als Fundstücke gesammelt, zählen eure Prämien sogar **2 Punkte!**

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.



*Beispiel: Bianca hat in Summe **14 Punkte** erreicht ($5 \times 2 + 4$).*

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele

Wenn ihr zu „Saqqara“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com

F

8+

2-4

15'

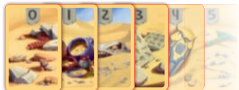


Découvertes archéologiques dans les sables du désert.
Un jeu de cartes stratégique de Florin Purluca

Dans le désert ardent, non loin des plus anciennes pyramides du monde, vous découvrez un site de fouilles inexploré. Ce qui a commencé comme un simple recueil de tessons de poteries et l'étude de vestiges se révèle être la découverte d'une collection d'artéfacts précieux. À vous de les classer méthodiquement afin de pouvoir les remettre au musée local. Celui qui y parviendra au mieux sera officiellement déclaré archéologue du désert.

MATÉRIEL

84 cartes, réparties ainsi :



60 Reliques
(six sets identiques,
numérotés de 0 à 9)



24 Primes



1 livret de règles

OBJECTIF DU JEU

L'objectif est d'être le joueur ayant obtenu le plus de points à la fin de la partie. Vous devrez pour cela faire preuve de tactique et de stratégie pour délivrer vos trouvailles au bon moment afin de vous voir attribuer des récompenses pour votre participation.



piatnik.com

Jeu Piatnik Nr. 671296

© 2023 Piatnik, Vienne

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Empilez les **Primes** sur la table de jeu.
- Disposez un **nombre de piles de Reliques** correspondant au nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous :

2 joueurs – 4 piles

3 joueurs – 5 piles

4 joueurs – 6 piles

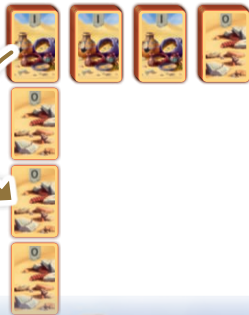
Une pile de Reliques correspond toujours à un set complet de Reliques d'une valeur de 0 à 9. Cette pile doit être classée dans l'ordre, la carte supérieure étant de valeur 0 et la carte inférieure de valeur 9.

Placez les piles face visible les unes à côté des autres sur la table.

Remettez les cartes Reliques restantes dans la boîte.

- Piochez la carte supérieure (de valeur 0) de trois des piles de votre choix et placez ces cartes face visible l'une au-dessus de l'autre, afin de démarrer trois rangées. Vous venez de créer les bases de votre collection commune.
- Désignez un premier joueur. Il prend la Relique supérieure d'une pile de son choix et la place dans sa main. Puis, le joueur suivant en sens horaire prend à son tour la carte supérieure d'une pile de son choix, etc., jusqu'à ce que tous les joueurs aient trois cartes en main.

Mise en place d'une partie à deux joueurs :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de ton tour, effectue une des deux actions suivantes :

A. Piocher une Relique ou

B. Compléter la collection

A. Piocher une Relique

Pioche autant de Reliques que tu le souhaites des piles de ton choix et place-les dans ta main.

Important : à aucun moment de la partie, tu ne peux avoir plus de 5 cartes en main !



B. Compléter la collection.

Place **exactement 2 Reliques** de ta main dans la collection. Procède ainsi :

- Tu dois poser les 2 cartes sur une ou deux rangées différentes de la collection.
- Les Reliques doivent toujours être disposées dans un ordre croissant sur la rangée. Il est possible de poser une carte de valeur identique ainsi que sauter des valeurs dans la rangée.
- Tu dois toujours poser les Reliques à gauche ou à droite de cartes déjà posées.

- Il est interdit de poser une carte entre deux cartes déjà présentes dans une rangée.
- Si tu poses une Relique de même valeur qu'une carte déjà présente, tu reçois immédiatement 1 Prime de la pile. Pose la Prime devant toi sur ta pile de score.

Astuce : pose les cartes de même valeur de manière à ce qu'elles se chevauchent, afin de ne voir qu'une seule fois leur valeur.



Calcule la valeur de la ou des rangées où tu as posé une Relique :

Si cette rangée atteint une valeur de 15 ou plus, tu prends l'ensemble de la rangée et poses les cartes face cachée sur ta pile de score.

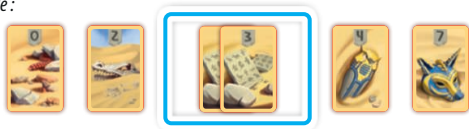
Exemple :



Bianca pose 2 Reliques (de valeur 4 et 6) sur la deuxième rangée de la collection. La valeur de cette rangée est désormais de 15 (0+2+3+4+6). Elle prend les cinq cartes et les pose face cachée sur sa pile de score.

Important : les Reliques de même valeur ne sont comptabilisées qu'une seule fois.

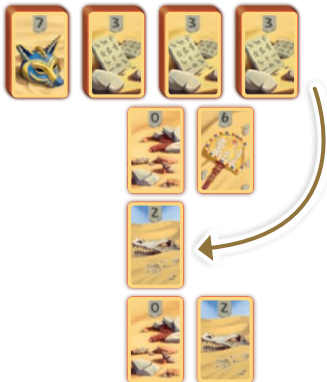
Exemple :



La rangée située ici possède une valeur de 16 ($0 + 2 + 3 + 4 + 7$). Les cartes de valeur 3 ne sont comptabilisées qu'une seule fois. Cependant, Bianca prend bien les 6 cartes de la rangée et les place dans sa pile de score.

Prends la Relique possédant la plus basse valeur parmi les piles présentes et pose-la sur la rangée laissée vacante pour démarrer une nouvelle.

(Si plusieurs cartes possèdent la même valeur inférieure, prends celle de ton choix).



Important : à l'issue de cette action, si tu ne possèdes plus de Reliques en main, pioche immédiatement 5 cartes des piles de ton choix.

Ligne bloquée :

Il se peut qu'une rangée ne puisse plus atteindre la valeur 15.

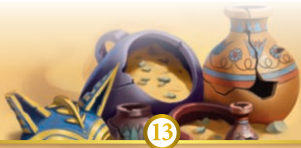
Quelques exemples :



Dans ce cas, place toutes les cartes formant cette rangée sur une pile de défausse générale. Parmi les piles de cartes présentes, pioche alors la Relique visible possédant la plus basse valeur et pose-la sur la rangée laissée vacante pour démarrer une nouvelle rangée.

Cas exceptionnel :

Si tu possèdes 5 Reliques dans ta main et ne peux pas effectuer l'action Compléter la collection, tu dois sélectionner deux cartes de ta main et les placer sur la pile de défausse générale. C'est alors au tour du joueur suivant.



FIN DE PARTIE

La partie s'achève immédiatement, lorsque :

- les 24 Primes ont été décernées ;

ou

- toutes les piles de reliques sont épuisées.

Tous les joueurs comptent alors leurs points.

- Chaque Relique et chaque Prime vaut 1 point.
- Important* : si tu possèdes plus de **Primes** que de Reliques, tes Primes valent alors 2 points chacune !

Le joueur ayant obtenu le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs.



Exemple : Bianca a atteint un total de 14 points (5x2+4).

Si vous avez des questions au sujet du jeu Saqqara contactez-nous à l'adresse suivante :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Vienne, ou à info@piatnik.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Traduction française : The Rulebook Translator

Retrouvez-nous sur :



WilsonJeux



WilsonJeux



WilsonJeux

 8+
 2-4
 15'

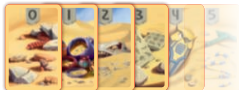


Ősi leletek a sivatagi homokban.
Florin Purluca taktikai kártyajátéka.

Forró sivatagban vagytok, egy ősi piramis közelében, egy ismeretlen ásatás helyszínén. Eleinte csak értéktelen köveket és néhány törött agyagedényt találtok itt, ám idővel egyre értékesebb tárgyakra bukkantok. Helyezzétek őket ügyesen egy közös gyűjteménybe, majd adjátok át a gyűjteményt nyereséggel a helyi múzeumnak. Akinek ez a legjobban sikerül, az lesz a legsikeresebb régész.

A JÁTÉK TARTALMA

84 kártya, amiből:



60 lelet
(hat azonos szett,
mindegyik 0-9 értékkel)



24 jutalom



1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Az a cél, hogy a játék végére a legtöbb pontot szerezzétek. Egy kis taktikával és megfelelő időzítéssel, tegyétek úgy a közös gyűjteménybe a leleteket, hogy a gyűjtemény elérje a 15-ös értéket, és a lehető legtöbb saját jutalomra válthassátok.



Piatnik termékkód: 671296

© 2023 Piatnik, Bécs

piatnik.com

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezzétek a jutalmakat egy pakliba rendezve az asztal közepére.
- Alakítsátok ki az ásatáspaklikat attól függően, hogy hányan játszotok:

4 paklit 2 játékos esetén

5 paklit 3 játékos esetén

6 paklit 4 játékos esetén

Minden ásatáspakli 0-9 értékű leletekből álljon. A lapokat rendeztétek növekvő szám-sorrendbe. A legfelső lap értéke 0, a legalsó lap értéke 9 legyen. Helyezzétek az ásatáspaklikat felfordítva egymás mellé az asztal közepére. A megmaradt leletlapokat tegyétek vissza a játék dobozába.

- Húzzátok fel 3 tetszés szerinti pakli legfelső lapját (0 értékkel), majd fektessétek őket három sorba egymás alá az asztal közepére. Ezek lesznek a közös gyűjteményeitek első lapjai.
- Válasszatok egy kezdőjátékost, aki felhúzza a kezébe az egyik ásatáspakli felső lapját. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos szintén felhúz egy leletet egy általa választott pakliról és így tovább egészen addig, míg mindenkinek 3 lelet lesz a kezében.



A játéktér két játékos esetén

A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járásával megegyező irányban játszotok. Amikor rád kerül a sor, megcsinálod az alábbi két akció egyikét:

A. Ásatás (leleteket) ásol, vagy

B. Gyűjtés (a gyűjteménybe teszel leleteket)

A. Ásatás (leleteket) ásol

Húzz az ásatáspaklik bármelyikéről (akár többről is) egy vagy akár több leletet a kezvedbe.

Fontos: A kézlimit 5! Soha nem lehet 5-nél több lelet a kezdedben. Ha 5 lap van a kezdedben, ezt az akciót nem választhatod.



B. Gyűjtés (a gyűjteménybe teszel leleteket)

Tegyél pontosan 2 leletet a kezedből a gyűjteménybe. Figyelj a következőkre:

- A 2 leletet a gyűjtemény egy vagy két különböző sorához helyezheted.
- A leleteket minden sorba növekvő számsorrendben kell letenned. Egyenlő értékek és „lyukak” megengedettek az értékek sorrendjében.
- Csak a már lerakott leletektől balra vagy jobbra tehetsz le új leleteket.
- Nem csúsztathatsz be egy leletet egy sorban fekvő két lelet közé!

- Amikor olyan leletet teszel le, amelynek értéke megegyezik egy szomszédos lelettel, akkor azonnal kapsz 1 jutalmat a készletből. Fektesd magad elé a jutalmat egy pakliba rendezve.

Tipp: Az azonos értékű kártyákat fektessétek egymásra, hogy az azonos kártyaérték csak egyszer legyen látható.



A lépésed végén ellenőrizd azoknak a soroknak az értékét, amelyekbe leletet helyeztél:

Ha egy sor elérte vagy meghaladja a 15-ös értéket, akkor a sorban lévő összes leletet elveheted, és magad elé teheted egy lefordított pakliba rendezve.

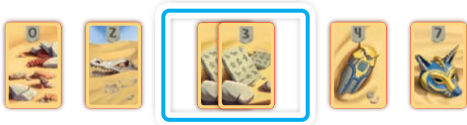


Például:

Bianka 2 leletet (4-es és 6-os értékkel) helyezett a gyűjtemény második sorához. Ez a sor így elérte a 15-ös (0+2+3+4+6) értéket. Bianka fogja mind az 5 leletet, és lefordítva magad elé helyezi őket.

Fontos: Az azonos értékű leleteket csak egyszer számold a gyűjtemény értékének meghatározásakor!

Példa:



Ennek a sorozatnak az értéke 16 ($0+2+3+4+7$). A 3-as kártyákat csak egyszer lehet számolni. Ennek ellenére Bianka megkapja a sorozat mind a 6 leletét, amiket lefordítva maga elé tesz.

Miután elvettél egy sort, húzd fel a legkisebb értékű leletet az egyik ásatáspaklikról, és helyezd el egy új sor kezdeteként. (Ha több paklin is a legkisebb értékkel fekszenek leletek, akkor választhatsz egyet.)



Fontos: Ha az akciók után nincs több lelet a kezekben, azonnal húzz 5 új leletet bármelyik ásatáspaklikról!

Blokkolt sor:

Előfordulhat, hogy egy sor már nem érheti el a 15-ös összértéket.

Néhány példa:



Ilyen esetben azonnal helyezd az összes leletet a blokkolt sorból a közös dobópaklira, majd húzd fel a legkisebb értékű leletet az egyik ásatáspaklikról, és helyezd el egy új sor kezdeteként.

Különleges eset:

Ha a lépésed kezdetekor 5 lelet van a kezdedben, és nem tudod megcsinálni szabályosan, ill. teljesen a B. akciót, akkor tegyél 2 leletet a kezdeből a közös dobópaklira. Ezután a következő játékoson a sor.



A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér akkor, amikor

- kiosztottátok mind a 24 jutalmat
vagy
- kifogyott az összes ásatáspakli.

Mindenki adja össze a megszerzett pontjait:

- Minden lelet és jutalom 1 pontot ér.
- *Figyelem:* Ha több jutalmat gyűjtöttél, mint leletet. Akkor a jutalmaid 2 pontot érnek!

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az a győztes. Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek osztoznak a győzelemben.



Példa: Bianka összesen 14 pontot ért el (5x2+4).

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Megtalál minket a:



PiatnikBudapest



piatnikhungary/

 8+
 2-4
 15'

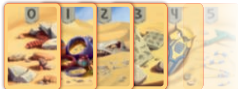


Starověké nálezy v pouštním písku.
Taktická karetní hra od Florina Purluca

Ve stínu nejstarší pyramidy na světě, v horkém pouštním písku, se ocitáte na dosud neznámém místě vykopávek. Zpočátku nacházíte jen bezcenné kusy kamene a štěrku, ale brzy začnete nacházet stále cennější artefakty. Ty chytře uložíte do společné sbírky, abyste je se ziskem předali místnímu muzeu. Komu se to podaří nejlépe, bude korunován nejúspěšnějším archeologem.

OBSAH HRY

84 karet, z toho:



60 nálezů
(šest stejných sad, každá
s hodnotami 0-9)



24 prémie



1 pravidla hry

CÍL HRY

Cílem je získat co nejvyšší počet bodů. S pomocí dobré taktiky a správného načasování uspořádejte nálezy ve společné sbírce tak, aby dosáhly hodnoty 15 a mohli jste je přeměnit na co nejvíce prémie.



PŘÍPRAVA HRY

- Prémie připravte doprostřed stolu do balíčku.
- Podle počtu hráčů připravte určitý počet balíčků s vykopávkami:

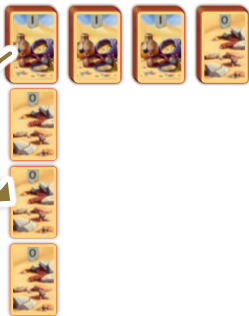
4 balíčky při hře dvou hráčů

5 balíčků při hře tří hráčů

6 balíčků při hře čtyř hráčů

Balíček s vykopávkami se vždy skládá ze souboru nálezů s hodnotami 0-9, které musí být seřazeny vzestupně. Vrchní karta s nálezem má hodnotu 0, spodní karta má hodnotu 9. Balíčky umístěte vedle sebe lícem nahoru doprostřed stolu. Zbylé nálezy uložte zpět do krabice.

- Z libovolných tří balíčků si lízněte vrchní karty s nálezem (s hodnotou 0) a položte je doprostřed stolu lícem nahoru pod sebe jako začátek tří řad. Zde vznikne vaše společná sbírka.
- Určete hráče, který hru začíná. Tento hráč si z libovolného balíčku s vykopávkami lízne vrchní nález a tuto kartu si vezme do ruky. Poté si další hráč ve směru hodinových ručiček lízne vrchní nález z libovolného balíčku s vykopávkami a tak dále, dokud nebudou mít všichni hráči v ruce 3 nálezy.



Skladba hry ve dvou hráčích

PRŮBĚH HRY

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, musí provést jednu z následujících dvou akcí:

- A. vykopání nálezů, nebo**
- B. vložení nálezů do sbírky**

A. Vykopání nálezů

Lízněte si libovolný počet nálezů z libovolných balíčků s vykopávkami a vezměte si je do ruky.

Důležité: v ruce můžete mít maximálně 5 karet! Nikdy nesmíte držet v ruce více než 5 karet s nálezů.



B. Vložení nálezů do sbírky

Do sbírky vložte přesně 2 nálezy z vaší ruky. Přitom dbejte na:

- Tyto 2 nálezy můžete umístit do jedné nebo do dvou různých řad ve sbírce.
- Nálezy musí být v každé řadě seřazeny podle čísel vzestupně. Karty se stejnou hodnotou a rovněž mezery v řadě jsou povoleny.
- Nálezy můžete umísťovat jen zleva nebo zprava od vyložených karet.

- Nález není možné vložit mezi dva nálezy v jedné řadě!
- Pokud jste umístili nález, který má stejnou hodnotu jako sousední nález v této řadě, okamžitě získáte 1 prémii z balíčku. Tuto prémii si odložte před sebe do balíčku s body.

Tip: umístěte karty se stejnou hodnotou vedle sebe do řady tak, aby se překrývaly a byla vidět pouze jedna hodnota karty.



Nyní zkontrolujte hodnotu řady (řad), do které (kterých) jste nálezy umístili:

pokud celková hodnota v řadě dosáhla alespoň součtu 15, vezměte si všechny nálezy z této řady a položte je před sebe do balíčku s body otočené lícem dolů.

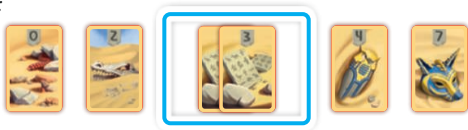


Příklad:

Blanka umístila 2 nálezy (s hodnotami 4 a 6) do druhé řady ve sbírce. Tato řada má nyní celkovou hodnotu 15 ($0+2+3+4+6$). Vezme si všech 5 nálezu a položí si je před sebe lícem dolů do balíčku s body.

Důležité: nálezy se stejnou hodnotou se započítávají jen jednou!

Příklad:



Řada dosáhla celkové hodnoty 16 ($0+2+3+4+7$). Karty s hodnotou 3 se započítávají pouze jednou. Přesto Blanka získá všech 6 náleží z této řady a položí si je lícem dolů před sebe.

Nyní vytáhněte náleží z balíčku s vykopávkami s nejnižší hodnotou a položte jej jako začátek nové řady.

(Pokud je balíčků s nejnižší hodnotou více, můžete si vybrat jeden z nich.)



Důležité: pokud po této akci nemáte v ruce žádné další náleží, lízněte si hned 5 nových náleží z libovolných balíčků s vykopávkami!

Zablokování řady

Může se stát, že řada již nemůže dosáhnout celkové hodnoty 15.

Několik příkladů:



V takovém případě všechny nálezy z této řady ihned odložte do společného odkládacího balíčku. Nyní si z balíčku s vykopávkami s nejnižší hodnotou lízněte nález a položte jej jako začátek nové řady.

Výjimečný případ

Pokud máte v ruce 5 nálezů a nemůžete provést celou akci B podle pravidel, musíte místo toho umístit 2 nálezy z vaší ruky do společného odkládacího balíčku. Poté je na řadě další hráč.



KONEC HRY

Hra končí okamžitě, když je buď

- všech 24 prémie rozděleno
nebo
- všechny balíčky s vykopávkami jsou spotřebovány.

Nyní si sečtete vaše body

- Za každý nález a za každou prémii ve vašem balíčku s body si započítejte 1 bod.
- Pozor:* pokud jste nasbírali více prémie než nálezů, vaše prémie se počítají dokonce za 2 body!

Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů. V případě shodného počtu bodů se o vítězství dělí všichni účastníci remízy.



Příklad: Blanka dosáhla celkem 14 bodů (5x2+4).

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Saqqara“ prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087,
CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz

Najdete nás na:



PiatnikCZ



piatnikcz



PiatnikSpiele

SK

 8+
 2-4
 15'

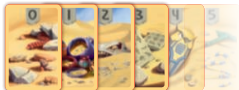


Staroveké nálezy v púštnom piesku.
Taktická kartová hra od Florina Purluca

V tieni najstaršej pyramídy na svete v horúcom púštnom piesku sa ocitáte na doposiaľ neznámom mieste vykopávok. Spočiatku nachádzate len bezcenné kusy kameňa a štrku, ale čoskoro začnete nachádzať stále cennejšie artefakty. Tie múdro uložíte do spoločnej zbierky, aby ste ich so ziskom odovzdali miestnemu múzeu. Komu sa to podarí najlepšie, bude korunovaný ako najúspešnejší archeológ.

OBSAH HRY

84 kariet, z toho:



60 nálezov
(šesť rovnakých súprav,
každá s hodnotami 0-9)



24 prémii



1 pravidlá hry

CIEĽ HRY

Cieľom je zisk čo najvyššieho počtu bodov. Pomocou dobrej taktiky a správneho načasovania usporiadajte nálezy v spoločnej zbierke tak, aby dosiahli hodnotu 15 a mohli ste ich premeniť na čo najviac prémii.



Piatnik hra č. 671296
© 2023 Piatnik, Wien

piatnik.com

PRÍPRAVA HRY

- Prémia pripravte doprostred stola do balíčka.
- Podľa počtu hráčov pripravte určitý počet balíčkov s vykopávkami :

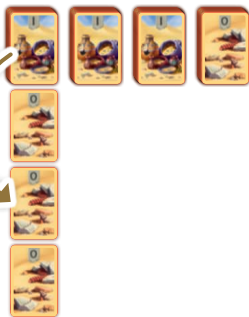
4 balíčky pri hre dvoch hráčov

5 balíčkov pri hre troch hráčov

6 balíčkov pri hre štyroch hráčov

Balíček s vykopávkami sa vždy skladá zo súboru nálezov s hodnotami 0-9, ktoré musia byť zoradené vzostupne. Vrchná karta s nálezom má hodnotu 0, spodná karta má hodnotu 9. Balíčky umiestnite vedľa seba lícom nahor doprostred stola. Zvyšné nálezy uložte späť do krabice.

- Z ľubovoľných troch balíčkov si líznite vrchné karty s nálezom (s hodnotou 0) a položte ich doprostred stola lícom hore pod seba ako začiatok troch radov. Tu vznikne vaša spoločná zbierka.
- Určite hráča, ktorý hru začína. Tento hráč si z ľubovoľného balíčka s vykopávkami lízne vrchný nález a túto kartu si vezme do ruky. Potom si ďalší hráč v smere hodinových ručičiek lízne vrchný nález z ľubovoľného balíčka s vykopávkami a tak ďalej, pokiaľ nebudú mať všetci hráči v ruke 3 nálezy.



Skladba hry o dvoch hráčov

PRIEBEH HRY

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, musí vykonať jednu z nasledujúcich dvoch akcií:

A. vykopanie nálezov, alebo

B. vloženie nálezov do zbierky

A. Vykopanie nálezov

Liznite si ľubovoľný počet nálezov z ľubovoľných balíčkov s vykopávkami a vezmite si ich do ruky.

Dôležité: v ruke môžete mať maximálne 5 kariet! Nikdy nesmiete držať v ruke viac ako 5 kariet s nálezmi.



B. Vloženie nálezov do zbierky

Do zbierky vložte presne 2 nálezy z vašej ruky. Pritom dbajte na nasledovné:

- Tieto 2 nálezy môžete umiestniť do jedného alebo do dvoch rôznych radov v zbierke.
- Nálezy musia byť v každom rade zoradené podľa čísel vzostupne. Karty s rovnakou hodnotou a tiež medzery v rade sú povolené.
- Nálezy môžete umiestňovať len zľava alebo sprava od vyložených kariet.

- Nález nie je možné vložiť medzi dva nálezy v jednom rade!
- Ak ste umiestnili nález, ktorý má rovnakú hodnotu ako susedný nález v tomto rade, okamžite získate 1 prémii z balíčka. Túto prémii si odložte pred seba do balíčka s bodmi.

Tip: umiestnite karty s rovnakou hodnotou vedľa seba do radu tak, aby sa prekryvali a bola vidieť iba jedna hodnota karty.



Teraz skontrolujte hodnotu radu (radov), do ktorej (ktorých) ste nálezy umiestnili:

ak celková hodnota v rade dosiahla aspoň súčet 15, vezmite si všetky nálezy z tohto radu a položte ich pred seba do balíčka s bodmi otočenými lícom dole.



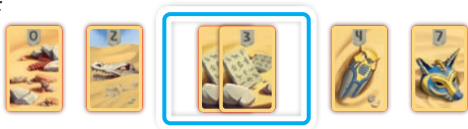
Príklad:

Blanka umiestnila 2 nálezy (s hodnotami 4 a 6) do druhého radu v zbierke. Tento rad má teraz celkovú hodnotu 15 ($0+2+3+4+6$). Vezme si všetkých 5 nálezov a položí si ich pred seba lícom dole do balíčka s bodmi.



Dôležité: nálezy s rovnakou hodnotou sa započítavajú len raz!

Příklad:



Rad dosiahol celkovú hodnotu 16 ($0+2+3+4+7$). Karty s hodnotou 3 sa započítavajú iba raz. Napriek tomu Blanka získa všetkých 6 nálezov z tohto radu a položí si ich lícom dole pred seba.

Teraz vyťahnite nález z balíčka s vykopávkami s najnižšou hodnotou a položte ho ako začiatok nového radu. (Ak je balíčkov s najnižšou hodnotou viac, môžete si vybrať jeden z nich.)



Dôležité: ak po tejto akcii nemáte v ruke žiadne ďalšie nálezy, liznite si hneď 5 nových nálezov z ľubovoľných balíčkov s vykopávkami!

Zablokovanie radu

Môže sa stať, že rad už nemôže dosiahnuť celkovú hodnotu 15.

Niekoľko príkladov:



V takom prípade všetky nálezy z tohto radu ihneď odložte do spoločného odkladacieho balíčka. Teraz si z balíčka s vykopávkami s najnižšou hodnotou líznite nález a položte ho ako začiatok nového radu.

Výnimočný prípad

Pokiaľ máte v ruke 5 nálezy a nemôžete vykonať celú akciu B podľa pravidiel, musíte namiesto toho umiestniť 2 nálezy z vašej ruky do spoločného odkladacieho balíčka. Potom je na rade ďalší hráč.



KONIEC HRY

Hra končí okamžite, keď je buď

- všetkých 24 prémie rozdelených
alebo
- všetky balíčky s vykopávkami sú spotrebované.

Teraz si sčítajte vaše body

- Za každý nález a za každú prémii vo vašom balíčku s bodmi si započítajte 1 bod.
- *Pozor:* ak ste nazbierali viac prémie ako nálezov, vaše prémie sa počítajú dokonca za 2 body!

Vyhráva hráč, ktorý získa najviac bodov. V prípade zhodného počtu bodov sa o víťazstvo delia všetci účastníci remízy.



Príklad: Blanka dosiahla spolu 14 bodov (5x2+4).

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Saqqara“ prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o, K Vypichu 1087,
CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz

Nájdete nás na:



PiatnikCZ



piatnik_sk



PiatnikSpiele