

DESERTO



Wiek: 7-99 lat



Ilość graczy: 2 do 4



Cel gry: Wygrać jak najwięcej kart



Przygotowanie: Każdy z uczestników otrzymuje 3 karty; pozostałe karty tworzą talię. Pierwszą kartę z talii należy odwrócić obrazkiem do góry i umieścić na środku stołu.

Przebieg gry: Złodziej kradnie skarb. Wezry łapie złodzieja. Oaza jest neutralna. Podczas każdej tury, gracz wybiera jedną z 3 kart trzymanych w ręku i kładzie ją na polu gry, według zasad (opisanych niżej). Następnie bierze 1 kartę z talii tak, aby mieć cały czas 3 karty w ręce. Kolejka przechodzi na następnego gracza (po lewej).

- Pole gry składa się z 4 pól (2 x2), które tworzą kwadrat. Dopóki kwadrat nie jest kompletny, gracze muszą położyć swoją kartę obok karty, która już znajduje się na stole (nigdy po skosie).

W momencie, gdy kwadrat jest kompletny, gracze kładą karty na wierzch kart, które tworzą kwadrat (zachowując układ 2x2).

Nie można położyć karty obok karty mocniejszej:

- nie można położyć karty skarbu obok złodzieja
- nie można położyć karty złodzieja obok wezra

W sytuacji, gdy gracz położy silniejszą kartę obok jednej lub dwóch słabszych, wtedy wygrywa te karty lub cały stos kart, jeżeli były ułożone jedna na drugiej. Gracz układa wygrane karty przed sobą.

Przykład 1: Jeżeli gracz położy wezra obok złodzieja, wygrywa kartę złodzieja i wszystkie karty, które ułożone są pod nim (stos).

Przykład 2: Gracz kładzie złodzieja obok dwóch skarbów; wygrywa 2 stosy kart ze skarbami na wierzchu

Jeżeli w kwadracie widoczne są 4 karty wezra, to uczestnik, który położył ostatniego wezra zbiera wszystkie karty ze stołu jako wygraną.

Uwaga: Jeżeli gracz zdecyduje, że nie chce wykladać kart w danej turze, to wtedy musi dać poprzedniemu graczowi jedną ze swoich kart (wybraną przez siebie). Obdarowany gracz kładzie taką kartę przed sobą – jako wygraną

Koniec gry: Kiedy skończy się talia i gracze nie mają już kart na ręku, wtedy liczą wygrane karty. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej kart.

