

Všemocný Džin má množstvo cenností v jaskyni plnej pokladov. Banditi, ktorí mu chcú poklad vziať, musia nájsť správnu cestu von z jaskyne. Nie je to však jednoduché!

Mapa s pokladom je roztrhaná na márne kúsky a nikto nepozná cestu späť. Pomôžte banditom znova poskladať mapu. Len naozaj dobrý bandita dokáže nájsť cestu von a získať nesmierne bohatstvo.

Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje 30 kartičiek s mapou cesty, 12 priradovacích kartičiek, 12 kartičiek s pokladom, 1 kocka

- Premiešajte kartičky s mapou cesty a uložte ich na kopy lícom dolu do stredu hracej plochy.
- Priradovacie kartičky premiešajte a lícom dolu ich položte vedľa.
- Usporiadajte kartičky s pokladom. Zvoľte o jednu menej, než je počet hráčov.

Uistite sa, že je na nich zobrazený nasledovný počet pokladov:

4 hráči = 3 kartičky s pokladom (1, 2 a 3 poklady)

3 hráči = 2 kartičky s pokladom (1 a 2 poklady)

2 hráči = 1 kartička s pokladom (1 poklad)

Umiestnite zostávajúce kartičky s pokladom späť do pokladnice, pripravené na použitie.

Pravidlá Hry

Hráči hrajú v smere hodinových ručičiek. Hru začína najmladší hráč, ktorý hodí kockou.

Čo je na kocke? **Číslo 3, 4 alebo 5?**

Každý z hráčov si vezme príslušný počet kartičiek s mapou cesty. Otočia ich lícom dolu pred seba.

Džin

Otočte vrchnú kartičku na kôpke s priradovacími kartičkami a umiestnite ju do stredu tak, aby ju každý videl. Každý hráč si vezme príslušný počet kartičiek s mapou cesty. Na povel hráča, ktorý hádzal kockou, všetci hráči otočia svoje kartičky s mapou cesty. Hráči sa ich snažia čo najrýchlejšie usporiadať.

Džinove pravidlá zoradovania

- Karty musia byť zoradené vždy presne podľa hrán kartičiek.
- Ak na kocke hodíte Džina, karty musíte uložiť presne podľa obrázku.
- Ak nie je možné správne zoradiť cestu, môžete si karty vymeniť.

Vyradte nepoužiteľné karty na kôpku a vezmite si príslušné množstvo nových kariet.

Správne poskladaná mapa

- Prvý hráč, ktorý zoradí cestu správne, si vezme kartičku s pokladom s najvyššou hodnotou pokladu.
- Druhý najrýchlejší bandita vezme ďalšiu kartičku s druhým najvyšším pokladom.
- Najpomalší bandita nezíska žiadny poklad.
- Teraz skontrolujte, kto poskladal mapu správne.
- Hráč, ktorý sa pri skladaní mapy zmýlil, musí kartu vrátiť do stredu hracej plochy.
- Hráč, ktorý nemal žiadny poklad, si teraz môže z hracej plochy vziať kartičku s pokladom, a to aj v prípade, ak neposkladal správne cestu.

Koniec kola

Všetky karty s mapou cesty sa znova premiešajú a uložia na kopy lícom dolu. Začína sa druhé kolo a hádže ďalší hráč.

Koniec hry

Hra sa končí po štyroch kolách. Každý hráč si spočíta svoje kartičky s pokladmi. Kto ukradol Džinovi najviac pokladov, je najlepším banditom a víťazom hry. V prípade remízy sú víťazmi viacerí hráči