



Cieľ hry

Hádzte kockou a buďte najrýchlejší bandita, ktorý poskladá mapu cesty a získa najväčší poklad.

Hra rozvíja

Sústredenie, logické myslenie a rýchle reakcie.

Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje 30 kartičiek s mapou cesty, 12 priradovacích kartičiek, 12 kartičiek s pokladom, 1 kocku. Premiešajte kartičky s mapou cesty a uložte ich na kopu 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. 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 kopu lícom dolu. Začína sa druhé kolo a hádže ďalší hráč.

Záver 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.



Cíl hry

Házejte kostkou a buďte nejrychlejší bandita, který poskládá mapu cesty a získá největší poklad.

Hra rozvíjí

Soustředění, logické myšlení a rychlé reakce.

Obsah balení a příprava

Hra obsahuje 30 kartiček s mapou cesty, 12 přiřazovacích kartiček, 12 kartiček s pokladem, 1 kostka. Promíchejte kartičky s mapou cesty a uložte je na hromadu lícem dolů do středu hrací plochy. Přiřazovací kartičky promíchejte a lícem dolů je položte vedle. Uspořádejte kartičky s pokladem. Zvolte o jednu méně, než je počet hráčů.

Ujistěte se, že je na nich zobrazen následující počet pokladů:

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

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

2 hráči = 1 kartička s pokladem (1 poklad)

Umístěte zbývající kartičky s pokladem zpět do pokladnice, připravené k použití.

Pravidla hry

Hráči hrají ve směre hodinových ručiček. Hru začíná nejmladší hráč, který hodí kostkou.

Co je na kostce? Číslo 3, 4 nebo 5? Každý z hráčů si vezme příslušný počet kartiček s mapou cesty. Otočí je lícem dolů před sebe.

Džin

Otočte vrchní kartičku na hromádce s přiřazovacími kartičkami a umístěte ji do středu tak, aby ji každý viděl. Na povel hráče, který házel kostkou, všichni hráči otočí své kartičky s mapou cesty. Hráči se je snaží co nejrychleji uspořádat.

Džinova pravidla seřadování

- Karty musí být seřazeny vždy přesně podle hran kartiček.
- Pokud na kostce hodíte Džina, karty musíte uložit přesně podle obrázku.
- Pokud nelze správně seřadit cestu, můžete si karty vyměnit.

Vyřadte nepoužitelné karty na hromádku a vezměte si příslušné množství nových karet.

Správně poskládaná mapa

- První hráč, který seřadí cestu správně, si vezme kartičku s pokladem s nejvyšší hodnotou pokladu.
- Druhý nejrychlejší bandita vezme další kartičku s druhým nejvyšším pokladem
- Nejpomalejší bandita nezíská žádný poklad.
- Nyní zkontrolujte, kdo poskládal mapu správně.
- Hráč, který se při skládání mapy zmylil, musí kartu vrátit do středu hrací plochy.
- Hráč, který neměl žádný poklad, si nyní může z hrací plochy vzít kartičku s pokladem, a to i v případě, že neposkládáme správně cestu.

Konec kola

Všechny karty s mapou cesty se znovu promíchají a uloží na kopy lícem dolů. Začíná druhé kolo a hází další hráč.

Závěr hry

Hra se končí po čtyřech kolách. Každý hráč si spočítá kartičky s pokladem. Kdo ukradl Džinovi nejvíce pokladů, je nejlepší bandita a vítěz hry. V případě remízy má hra více vítězů.