

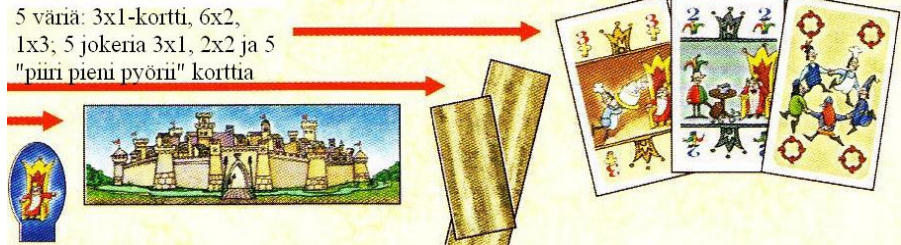
Figaro

Peli 3-6 pelaajalle, 8+ vuotiaille

Kuningas on epätoivoinen! Koko hovi on turnajaisissa eikä kukaan työskentele linnassa. Kuningas tarvitsee apua! Figaro haluaisi auttaa, mutta hän on typerä kaveri, joka ajautuu aina kujeiluun! Voitko auttaa häntä saamaan työpaikan samalla välttämättä toisten pelaajien likaiset ansat?

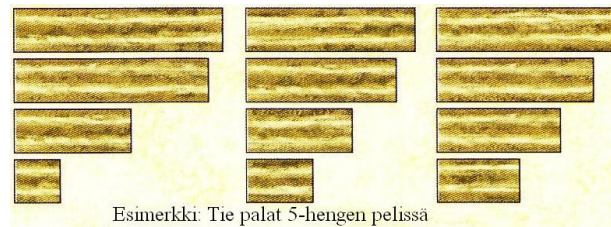
SISÄLTÖ

- 60 korttia
- 15 tie palasta
- linnan muuri
- Kuninkaan hahmo puu jalustalla
- kangaspussi
- nämä säännöt



VALMISTELU

Ennen ensimmäistä peliä poista varovasti nappulat kehyksistään. Aseta kuningas puiselle jalustalle. Laita puiset tie palaset pussiin. Peli kestää kolme kierrosta. Ennen peliä nostatte satunnaisesti tie palaset pussista kaikille kolmelle kierrokselle. Tarvitsette tie paloja jokaiselle kierrokselle yhden vähemmän kuin mitä pelaajia on.



Nosta tie palat pussista ja aseta ne kolmeen ryhmään (yksi ryhmä jokaiselle kierrokselle). Järjestele jokaisen kierroksen palat piteuden mukaan (kts. oheinen kuva). Laita linnan muuri sivuun toistaiseksi, sitä tarvitaan vasta kolmannen kierroksen jälkeen. Sekoittakaa kaikki kortit ennen ensimmäistä kierrosta ja jakakaa kaikki kortit pelaajille.

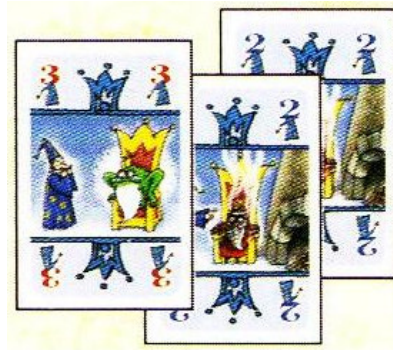
Erytyissäntö kolmen pelaajan pelissä: Käytä ainoastaan 45 korttia kolmen hengen pelissä. Poista pakasta minkä tahansa värin kortit sekä lisäksi kaksi jokerikorttia (1x1 ja 1x2) sekä kolme ”pyöritään ringissä” korttia.

PELIN KULKU

Pelin omistaja valitsee aloittavan pelaajan tai voitte valita aloittavan pelaajan sattumanvaraisesti. Pelin aloittava pelaaja ottaa kuningas hahmon itselleen. Peliä pelataan vuoronperään myötöpäivään. Vuorollasi sinun pitää valita yksi kortti käsikorteistasi ja pelattava se kuvapuoli ylöspäin jonkun pelaajan eteen (mukaan lukien myös itsesi). Kortti näyttää jotakin typerää millä Figaro on järkyttänyt kuningasta! Seuraavat säännöt pätevät pelatessasi kortin:

- Kunkin pelaajan edessä voi olla vain yhdenvärisiä kortteja. Kun jonkin tietyn värinen kortti on pelattu pelaajan eteen, vain tämän värisiä kortteja voi pelata hänen eteensä (tai jokeri).
- Kahdella pelaajalla ei voi olla samanvärisiä kortteja edessään. Pelaajan edessä olevan kortin väri on oltava eri kuin mitä toisilla pelaajilla on edessään.

Kun pelaajalla on kortteja edessään joiden **arvo** on kuusi tai enemmän, niin kuningas on saanut tarpeekseen! Kyseinen pelaaja ottaa **kaikki** kuvakortit jotka on pelattu **kaikkien** pelaajien eteen ja laittaa ne kuvapuoli alaspäin pinkkaan eteensä. Sillä ei ole väliä kuka pelasi viimeisen kortin. Pelaaja joka keräsi kuvapuoli ylöspäin olevat kortit aloittaa seuraavan kierroksen asettamalla kortin kädestään. Sitten peli jatkuu myötöpäivään.



Mikäli et pysty pelaamaan korttia vuorollasi (esimerkiksi koska kaikilla pelaajilla on väri edessään, ja sinulla ei ole yhtään korttia joka sopisi noihin väreihin), sinun pitää ottaa kaikki kuvapuoli ylöspäin olevat kortit ja asettaa ne pakkaan kuvapuoli alaspäin.

Voit myös vuorollasi valita ottaa kaikki kuvapuoli ylöspäin kortit itsellesi sen sijaan että pelaisit kortin normaalisti. (Joskus on parempi hyväksyä kohtalo ennen kuin tilanne muuttuu huonommaksi...)

Kierroksen päätyminen

Viimeinen kierros alkaa silloin kun pelaaja pelaa viimeisen korttinsa. (Sinun tulee ilmoittaa muille pelaajille milloin pelaat viimeisen korttisi ilmaistakseni kierroksen olevan lopussa). Tämä pelaaja ottaa välittömästi kuningas hahmon itselleen. Tämä viimeisen kierros pelataan normaalisti loppuun.

Kierroksen päätyttyä jokainen pelaaja laskee kuvapuoli alaspäin olevasta pakan korttien lukumäärän (unohda kortin arvo tässä vaiheessa). Jätä huomioimatta kaikki kuvapuoli ylöspäin olevat kortit edessäsi sekä kortit jotka mahdollisesti jäi käteesi.

Eniten kortteja kerännyt pelaaja saa pisimmän tie palasen kyseisen kierroksen tie palasten joukosta. Toiseksi eniten kortteja kerännyt ottaa toiseksi pisimmän tie palasen jne. Pelaaja joka on kerännyt vähiten kortteja (mikä voi olla nolla) ei ota yhtään tie palasta (mikäli on monta pelaajaa joilla ei ole kortteja, niin tällöin kukaan ei ota tie palasta – ylimääräiset palaset tältä kierrokselta palautetaan pussiin. Mikäli useammilla pelaajilla on yhtä monta korttia niin tässä tasatilanteessa pelaaja joka on lähimpänä kuningasta myötöpäiväisessä järjestyksessä (aloittaen pelaajasta joka on kuninkaan vasemmalla puolella) ottaa pidemmän tie palasen.

Kortit sekoitetaan ja jaetaan uudelleen seuraavaa kierrosta varten. Pelaaja jolle kuningas on jäänyt aloittaa uuden kierroksen.

Erikoissäntö kolmannella kierroksella: Kolmannen kierroksen lopussa ennen kuin tie palaset jaetaan, pelaaja joka keräsi vähiten kortteja (tasatilanteessa pelaaja jolla on kuningas ja pelaaja joka on lähinnä häntä myötöpäivään kierrettäessä) vaihtaa hänen pisimmän tie kappaleen lyhyimpään kappaleeseen mitä oli jaossa kolmannella eli viimeisellä kierroksella.

Huomioi: Mikäli itselläsi ovat tie palaset ovat kaikki lyhyempiä kuin lyhyin jaossa oleva tie palanen, niin et tee vaihtoa.

Tärkeää: Et saa laskea kierroksen aikana keräämiäsi korttien lukumäärää. Et myöskään saa vertailla tie palasia toisten pelaajien kanssa. Mutta voit yrittää vakuuttaa toiset pelaajat pelaamaan ns. johtavaa pelaajaa vastaan...

Erikoiskortit

Kun pelaat ”piiri pieni pyörii” kortin aseta se itsesi eteen. Sitten kaikki pelaajat antavat edessään olevat kuvapuoli ylöspäin olevat kortit vasemmalla puolella olevalle pelaajalle! Myös juuri pelattu ”piiri pieni pyörii” kortti vaihtaa omistajaa yhden vasemmalle.

Jokerit ovat villejä kortteja, jotka voivat edustaa mitä tahansa väriä. Kuuden pelaajan pelissä jokerit voi myös pelata kuudennen pelaajan eteen kun kaikilla muilla viidellä pelaajilla on oman värinen kortti edessään.

Mikäli sinulla on vain pyöritään yhdessä sekä/ tai jokerikortteja edessäsi väriäsi ei ole päätetty. Mitä tahansa väriä voidaan pelata eteesi (mikäli kenelläkään toisella ei ole tätä väriä, luonnollisesti).

PELIN LOPPU

Peli loppuu kolmannen kierroksen jälkeen. Nyt kaikki pelaajat yhdistävät keräämänsä tie palaset ja asettavat ne linnan muuria vastaan kohtisuoraan.

Mikäli sinulla on lyhyin tie, niin tällöin olet lähimpänä linnaa ja sinun Figarosi saa työpaikan. Sinä olet voittaja! Tasatilanteessa voittaja on sekä, jolla on kuningas hahmo tai joka on lähimpänä kuningasta myötöpäivään kierrettäessä.

