

KING LUI

A király lakomája

Alan R. Moon és Aaron Weissblum játéka

3-5 fő részére

Illusztráció: Georg von Westphalen



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

KING LUI

A király lakomája

A játék áttekintése

A király mindnyájukat meghívott palotájába egy hatalmas lakomára. A játék folyamán többféle fogásból ehetünk. A király illedelmes házigazdaként kiszolgálja a vendégeit mielőtt maga is enni kezdene. A királynak azonban van egy különleges háziállata, Smaragd a sárkány, aki bizony néha elcsen pár finom falatot a királytól. Természetesen nem illendő dolog, ha egy vendégnek több jut egy fogásból, mint a királynak, ezért a játékosoknak ügyelniük kell arra, hogy ne legyenek túl mohók. A játék győztese az lesz, aki a legtöbbet ette a király kedvenc ételéből, de egyik fogásból sem evett többet, mint a király.

A játék tartozékai

110 kártya, ebből:

- 105 ételkártya (7 fajta étel, mindegyikéből 15 lap)

- 5 sárkánykártya (Smaragddal a sárkánnyal)

A játék előkészületei

A játék dobozát tegyék az asztal szélére – a játék során ide tesszük majd a király ételét.

Tetszőleges módszerrel válasszatok valakit, aki vállalja a főszakács szerepét az első fogásnál.

A főszakács megkeveri a kártyapaklit, és képpel

lefordítva leteszi maga elé az asztalra – ez lesz a húzó pakli.

A játék menete

A játék során több fogás kerül szervírozásra.

Minden fogás a következő lépésekből áll:

1. A tálalás
 2. Adagok kiosztása
 3. A király kiszolgálása
- Végül a főszakács átadja a húzó paklit a bal oldali szomszédjának, aki a következő fogás főszakácsa lesz.

1. A tálalás

A főszakács pontosan kétszer annyi lapot húz fel a húzó pakli tetejéről, mint ahányan részt vesznek a játékban. A felhúzott lapokat képpel felfelé kiteszi az asztal közepére – ez lesz az aktuális fogás.

Ételkártyák

A játékban 7-féle étel van, a különböző ételeket a kártyák színe alapján is könnyen megkülönböztethetjük. Minden kártya az adott étel egy adagját jelképezi. A főszakácsnak úgy kell tálalnia a lapokat, hogy az azonos fajta ételeket egymásra teszi, kissé széthúzza, hogy jól látható legyen, hány lap van egymáson.

otthagyjuk őket a következő körre – a sárkánykártyák tehát egészen addig maradnak a sorban, míg valaki fel nem húzza őket.

A következő kör főszakácsa mindig játékosonként 2 lapot oszt a sorba, függetlenül attól, hogy maradt-e sárkánykártya a sorban az előző körökből.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint a húzó pakli lapjai elfogynak, amikor a főszakács kiosztaná a lapokat a sorba. A sor lapjait ekkor el kell dobni.

Pontozás

Minden játékos ételfajtánként csoportosítva kiteríti megszerzett lapjait. A pontozásnál lesz jelentősége a király lapjainak is.

Túl mohó voltál?

Minden játékos ételfajtánként megszámlolja, nem szerzett-e több lapot az adott fajta ételből, mint a király.

Ha valakinek egy ételből több lapja van, mint a királynak, az összes ilyen fajtájú lapját el kell dobni, mert túl mohónak bizonyult. Ezért az ételfajtáért nem kaphat pontot.

A játékosok megmaradt lapjai különböző számú pontot érhetnek a király lapjainak mennyiségétől

Sárkánykártya

A pakliban összesen 5 sárkánykártya van, amelyek Smaragdot, a király sárkányát ábrázolják. A főszakács a felhúzott sárkánykártyákat képpel felfelé az ételkártyák mellé teszi ki az asztalra.

2. Adagok kiosztása

A főszakácssal kezdve, majd az óramutató járásának irányában haladva minden játékos végrehajt egy akciót. A soron lévő játékos a következő akciók közül választhat pontosan egyet:

a. elveszed az egyik ételt a sorból
Válassz egy ételt, és vedd a kezvedbe ennek az ételfajtának az összes lapját a sorból. Figyelem! A választott ételfajta összes lapját el kell vened, nem hagyhatasz a sorban egyet sem.
vagy

b. húzol egy ételkártyát
Húzd fel a húzó pakli felső lapját, és vedd a kezvedbe anélkül, hogy megmutatnád a többieknek. Ha a sorban már nem maradt ételkártya, akkor csak ezt az akciót választhatod.
Ha sárkánykártyát húztál, azonnal fel kell használnod (lásd c. pont), vagy a sorba kell helyezned a lapot. A felhúzott sárkánykártya helyett nem kapsz másik lapot.

vagy

c. egy sárkánykártyával ellophatsz 2 ételkártyát a királytól

Ezt az akciót csak akkor választhatod, ha van sárkánykártya a sorban, és van legalább 2 ételkártya a királynál. Vegyél el egy sárkánykártyát a sorból, és 2 ételkártyát a király lapjai közül, majd dobd el mindhárom lapot a dobó paklira. Mindig 2 ételkártyát kell elvenni, ami lehet két azonos vagy különböző fajtájú étel is.

3. A király kiszolgálása

Amikor minden játékos végrehajtotta az akcióját, és maradt étel a sorban, akkor a király kiszolgálása következik. Minden, a sorban maradt ételkártyát a királynak szolgálunk fel – tegyük ezeket a lapokat fajtánként csoportosítva a játék doboza mellé. Úgy terítsük szét a lapokat, hogy egyértelműen meg lehessen állapítani, melyik ételfajta hány lapból áll. Ha a játékosok akciói után nem maradt ételkártya a sorban, akkor a király nem kap semmit – ez akkor fordulhat elő, ha kevés féle ételkártya került ebben a körben a sorba.

A király ételkártyáit a játékosok nem szerezhetik meg, viszont sárkánykártya használatával kidobhatják őket a játékból.

Ha a kör végén maradt a sorban sárkánykártya,

függően. Minden lap annyi pontot ér, ahány lapja van a királynak az adott ételfajtából. Ha egy ételfajtából a királynak nincs lapja, az a fajta 0 pontot ér.

Példa: A királynak 4 sajta van. Ha 4 vagy kevesebb sajtot van, minden sajtókártyád 4 pontot ér – ha 3 sajtókártyád van, az $3 \times 4 = 12$ pontot ér.

Minden játékos összeadja az ételkártyáiért járó pontokat. A győztes a legtöbb pontot szerző játékos lesz.

Ha két vagy több játékos ugyanannyi pontot ért el, közülük az lesz a győztes, akinek kevesebb kártyát kellett eldobnia (emlékeztetőül: minden olyan kártyát el kell dobni, amin olyan ételfajta van, amiből a játékosnak több lapja van, mint a királynak).

vagy

c. egy sárkánykártyával ellophatsz 2 ételkártyát a királytól
Ezt az akciót csak akkor választhatod, ha van sárkánykártya a sorban, és van legalább 2 ételkártya a királynál. Vegyél el egy sárkánykártyát a sorból, és 2 ételkártyát a király lapjai közül, majd dobd el mindhárom lapot a dobó paklira.
Mindig 2 ételkártyát kell elvenni, ami lehet két azonos vagy különböző fajtájú étel is.

3. A király kiszolgálása

Amikor minden játékos végrehajtotta az akcióját, és maradt étel a sorban, akkor a király kiszolgálása következik. Minden, a sorban maradt ételkártyát a királynak szolgálunk fel – tegyük ezeket a lapokat fajtánként csoportosítva a játék doboza mellé. Úgy terítsük szét a lapokat, hogy egyértelműen meg lehessen állapítani, melyik ételfajta hány lapból áll. Ha a játékosok akciói után nem maradt ételkártya a sorban, akkor a király nem kap semmit – ez akkor fordulhat elő, ha kevés féle ételkártya került ebben a körben a sorba.

A király ételkártyáit a játékosok nem szerezhetik meg, viszont sárkánykártya használatával kidobhatják őket a játékból.

Ha a kör végén maradt a sorban sárkánykártya,

-5-

otthagyjuk őket a következő körre – a sárkánykártyák tehát egészen addig maradnak a sorban, míg valaki fel nem húzza őket.

A következő kör főszakácsa mindig játékosonként 2 lapot oszt a sorba, függetlenül attól, hogy maradt-e sárkánykártya a sorban az előző körökből.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint a húzó pakli lapjai elfogynak, amikor a főszakács kiosztaná a lapokat a sorba. A sor lapjait ekkor el kell dobni.

Pontozás

Minden játékos ételfajtánként csoportosítva kiteríti megszerzett lapjait. A pontozásnál lesz jelentősége a király lapjainak is.

Túl mohó voltál?

Minden játékos ételfajtánként megszámlolja, nem szerzett-e több lapot az adott fajta ételből, mint a király.

Ha valakinek egy ételből több lapja van, mint a királynak, az összes ilyen fajtájú lapját el kell dobni, mert túl mohónak bizonyult. Ezért az ételfajtaért nem kaphat pontot.

A játékosok megmaradt lapjai különböző számú pontot érhetnek a király lapjainak mennyiségétől

-6-

függően. Minden lap annyi pontot ér, ahány lapja van a királynak az adott ételfajtából. Ha egy ételfajtából a királynak nincs lapja, az a fajta 0 pontot ér.

Példa: A királynak 4 sajtja van. Ha 4 vagy kevesebb sajtod van, minden sajtókártyád 4 pontot ér – ha 3 sajtókártyád van, az $3 \times 4 = 12$ pontot ér.

Minden játékos összeadja az ételkártyáiért járó pontokat. A győztes a legtöbb pontot szerző játékos lesz.

Ha két vagy több játékos ugyanannyi pontot ért el, közülük az lesz a győztes, akinek kevesebb kártyát kellett eldobnia (emlékeztetőül: minden olyan kártyát el kell dobni, amin olyan ételfajta van, amiből a játékosnak több lapja van, mint a királynak).

-7-

-8-

KING LUI

A király lakomája

Alan R. Moon és Aaron Weissblum játéka
3-5 fő részére
Illusztráció: Georg von Westphalen



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

KING LUI

A király lakomája

A játék áttekintése

A király mindnyájukat meghívott palotájába egy hatalmas lakomára. A játék folyamán többféle fogásból ehetünk. A király illedelmes házigazdaként kiszolgálja a vendégeit mielőtt maga is enni kezdene. A királynak azonban van egy különleges háziállata, Smaragd a sárkány, aki bizony néha elcsen pár finom falatot a királytól. Természetesen nem illendő dolog, ha egy vendégnek több jut egy fogásból, mint a királynak, ezért a játékosoknak ügyelniük kell arra, hogy ne legyenek túl mohók. A játék győztese az lesz, aki a legtöbbet ette a király kedvenc ételeiből, de egyik fogásból sem evett többet, mint a király.

A játék tartozékai

110 kártya, ebből:

- 105 ételkártya (7 fajta étel, mindegyikéből 15 lap)
- 5 sárkánykártya (Smaragddal a sárkánnyal)

A játék előkészületei

A játék dobozát tegyék az asztal szélére – a játék során ide tesszük majd a király ételeit.
Tetszőleges módszerrel válasszatok valakit, aki vállalja a főszakács szerepét az első fogásnál.
A főszakács megkeveri a kártyapaklit, és képpel

-2-

lefordítva leteszi maga elé az asztalra – ez lesz a húzó pakli.

A játék menete

A játék során több fogás kerül szervírozásra. Minden fogás a következő lépésekből áll:

1. A tálalás
 2. Adagok kiosztása
 3. A király kiszolgálása
- Végül a főszakács átadja a húzó paklit a bal oldali szomszédjának, aki a következő fogás főszakácsa lesz.

1. A tálalás

A főszakács pontosan kétszer annyi lapot húz fel a húzó pakli tetejéről, mint ahányan részt vesznek a játékban. A felhúzott lapokat képpel felfelé kiteszi az asztal közepére – ez lesz az aktuális fogás.

Ételkártyák

A játékban 7-féle étel van, a különböző ételeket a kártyák színe alapján is könnyen megkülönböztethetjük. Minden kártya az adott étel egy adagját jelképezi. A főszakácsnak úgy kell tálnia a lapokat, hogy az azonos fajta ételeket egymásra teszi, kissé széthúzva, hogy jól látható legyen, hány lap van egymáson.

-3-

Sárkánykártya

A pakliban összesen 5 sárkánykártya van, amelyek Smaragdot, a király sárkányát ábrázolják. A főszakács a felhúzott sárkánykártyákat képpel felfelé az ételkártyák mellé teszi ki az asztalra.

2. Adagok kiosztása

A főszakácssal kezdve, majd az óramutató járásának irányában haladva minden játékos végrehajt egy akciót. A sorban lévő játékos a következő akciók közül választhat pontosan egyet:

a. elveszed az egyik ételt a sorból
Válassz egy ételt, és vedd a kezvedbe ennek az ételfajtának az összes lapját a sorból. Figyelem! A választott ételfajta összes lapját el kell vened, nem hagyatsz a sorban egyet sem.
vagy

b. húzod egy ételkártyát
Húzd fel a húzó pakli felső lapját, és vedd a kezvedbe anélkül, hogy megmutatná a többieknek. Ha a sorban már nem maradt ételkártya, akkor csak ezt az akciót választhatod.
Ha sárkánykártyát húztál, azonnal fel kell használnod (lásd c. pont), vagy a sorba kell helyezned a lapot. A felhúzott sárkánykártya helyett nem kapsz másik lapot.

-4-