

Iszkenderun

A Nur-hegyek felett félhold ragyog,
Sándor nevét susogják a romok,
fűszer, selyem kél át a szír kapun -
Iszkenderun, te boldog, itt vagyok!

Iszkenderun (Alexandria ad Issum, majd Alexandretta, Iszkenderon, al-Iszkandarún) városát eredetileg Nagy Sándor alapította; az oszmán időkben virágzó kikötőváros volt. Emellett a scandaroon (a játék angol neve, a város angol szlengneve) egyben egy népszerű galambfajta is - habár e játékban nincsenek galambok.

Mint ringyó, új vendégére vár,
felékszerezve hív a Nagy Bazár,
parázna módon csábít, integet,
hamisat kínál, túl borsos az ár.

A játék eredetileg középkori témájú lett volna, a “Shrub” névvel - mely régi angol szó azt jelenti, hogy szerencsejáték révén elnyerni valakitől az utolsó fityingjét, s ha lehet, még az ingét is. A játékmenet nem igazán változott, csak a pontozás: az eredeti egyszerűbb volt, az első és a második helyezett kapott jutalmat, és persze ott volt még a pontpakli. A négy szín eredetileg horgony lett volna (hajósok), iránytű (kereskedők), korona (nemesek) és kereszt (papok).

A tesztek során merült fel, hogy többféleképpen lehessen győzelmi pontokat szerezni. A játék mind kevésbé tűnt “középkoriasnak”, inkább valamiféle ravaszsággal elegyített szerencsejátéknak; jobban illett hozzá valamiféle közelkeleti bazár, tolvajjaival, hőséggel és izzadsággal, ravaszkodással, átveréssel, kockáztatással... no meg hát amúgy is már van egy középkorias játékunk, a Rézsár (Coppertwaddle)!

Por és ragyogás, bűz és mirhafüst,
hőséget áraszt ránk az égi üst,
majd enyhet át az esti szél, de nem
pihen a mindig vándorló ezüst.

Játékszabály

Áttekintés

Az Iszkenderun izgalmas és vidám játék 3 vagy 4 játékos részére. A játék 4 fordulóból áll. Minden fordulóban a játékosok kártyákat kapnak, amelyek lerakásával egyfelől saját pontszámukat növelik, másrészt ellenfeleik pontjait igyekeznek csökkenteni. Különböző feladatok teljesítéséért (például egy fordulóban a legtöbb pont összegyűjtése, "szanzadu" forduló megnyerése) győzelmi pontok járnak.

A játékhoz tartozik egy játéktábla, egy-egy készlet fajelző játékosonként, valamint egy pakli kártya. Minden kártyának van pontértéke, színe, és valamilyen hatása vagy képessége, amely megváltoztathatja más kártyák pontértékét.

Tartozékok

A játékosok jelzői négy színben (kék, zöld, sárga, vörös):

4 győzelmi jelző (kocka)



összegjelző (korong)



passzjelző és a félretett lapok jelzője (bábuk)



akciójelző (henger)



aduszínjelző (nagy fehér kocka)

rekordjelző (fehér korong)

25 pluszpont (kis fehér kocka)

játéktábla

51 kártya

4 aduszínkártya

4-4 angol és német nyelvű segédlet

Előkészületek

Lásd a képet a 9. oldalon.

Mindenki választ magának egy színt, és elveszi az ahhoz tartozó jelzőket.

A négy aduszínkártyát meg kell keverni, lerakni az asztal közepére, majd a legfelsőt fel kell csapni: ez a szín lesz az adu az első fordulóban. Az aduszínjelzőt a játéktábla megfelelő mezőjére kell tenni.

Véletlen segítségével ki kell jelölni egy kezdőjátékost, aki megkeveri a kártyákat, majd képpel lefelé mindenkinek kioszt 5-5 lapot. Mindenki megnézheti saját lapjait, de nem mutathatja meg azokat a többieknek. A megmaradt lapokat képpel lefelé a játéktábla mellé kell tenni: ez lesz a húzópakli. A húzópakli mellett gyűlnek majd a dobott lapok.

A játék menete

A kezdőjátékos kezdi az első fordulót.

A játék során a játékosok mindig választanak egyet a kezében lévő lapok közül és lerakják azt az asztalra. A lerakott lapok egy sort alkotnak. Ezek a játékosok pontkártyái.

Az épp soron játékos az aktív játékos. Az aktív játékos egyetlen cselekedetet hajt végre, az alábbi lehetőségek közül választva:

1. Kijátszik egy kártyát.
2. Használja egy pontkártyája képességét.
3. Felhasználja akciójelzőjét.
4. Passzol.

A cselekedeteket lentebb részletezzük.

Amikor a játékos befejezte cselekedetét, az összegjelzőket az összecsáv megfelelő mezőire kell mozgatni. (Ha ez elmarad, utóbb bármikor utána lehet számolni a pontoknak.)

1. Kártya kijátszása

Az aktív játékos választ egyet a kezében lévő kártyák közül, és azt képpel felfelé lerakja. A legtöbb lapot maga elé, saját sorába rakja, de van olyan kártya, amelyet egy ellenfele sorába rak.

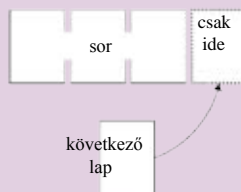
Az elsőként lerakott kártyát bal oldalra kell tenni, a továbbiakat ettől jobbra. Az új kártyát mindig a sor jobb szélére kell rakni. Nincs korlátozva, hogy hány kártya lehet egy játékos sorában.

Egyes kártyák kerete vörös, és a számuk is vörössel van nyomtatva: ezek a befejezőkártyák. Ha egy sor jobb szélén egy ilyen kártya van, a sorhoz már senki sem rakhat újabb kártyát.

Az Iszkerunban a játékosok nem ütésekot szereznek, nem kapják meg azonnal a kijátszott lapokat, és nem húznak nyomban új lapot. Általában csak a fordulók végén jutnak új lapokhoz a játékosok.

Egy kártya lerakása több játékos pontszámára is kihathat.

1. példa: Kártya kijátszása



Az aktív játékos bármelyik sorába lerakhat olyan kártyát, amelyen “bárhová” ✨ szimbólum található - természetesen mindig csak az adott sor jobb szélére.

Passzív hatások

Egyes kártyák passzív hatással bírnak, ezek mindig hatnak, amíg a kártya játékban van. Pl.: $\leftarrow +2, \leftarrow +1 \rightarrow$
Amikor egy ilyen kártya játékba kerül, a kártyákra, amelyekre hat, pluszpontokat kell rakni. A hatások és képességek leírása a segédleten található.


Kétszínű kártyák

Az ilyen kártyák mind a két rájuk nyomtatott színhez tartoznak.

2. Kártya képességének használata

Az aktív játékos a sorában lévő egyik kártya képességét használja. Ez kártyaedobással, -cserével, -húzással, stb. járhat (lásd a segédleten a részletes magyarázatokat).

Kártyaképességek

Annak a kártyának van képessége, amelyen  jel látható. Ez azt jelzi, hogy a képesség használatához a játékosnak a dobott lapokhoz kell raknia a kártyát.

3. Az akciójelző felhasználása

Mindenkinek van egy akciójelzője, amelyet **játékonként egyszer** felhasználhat. A játékosok nem adhatják át egy másik játékosnak saját akciójelzőjüket. Az akciójelző felhasználása teljes cselekedetnek számít.

Ha az aktív játékos fel akarja használni akciójelzőjét, vagy a kezéből, vagy a sorából el kell dobnia egy kártyát. Az akció fajtáját az eldobott kártya színe határozza meg:

2. példa:

Befejezőkártya



0 pontos kártyák

E kártyák mindig annyi pontot érnek, ahány ugyanilyen színű kártya van a sorban. Figyelni kell, hogy mindig a megfelelő számú pluszpont legyen a kártyán.

Minden **képességgel bíró** kártyán ez látható:



utána pedig a képesség szimbólumával.

Az akciójelző felhasználása egyszeri, de nagyon erős cselekedet; élj vele bölcsen!



Plusz 4 a játékos pontpaklijához. A játékos akciójelzőjét ennek jelzésére pontpaklijára rakja.



Kártyacsere. A játékos eldob a kezéből legfeljebb 3 kártyát, és ugyanennyi kártyát húz a húzópakliból. Az akciójelzőjét visszarakja a dobozba.



Védelem. A játékos bármelyik sorból választ egy kártyát, és lerakja arra akciójelzőjét. Erre a kártyára nem hatnak a kártyaképességek, és saját képességének (ha van ilyen) kiváltásához sem lehet eldobni. Pontértéke továbbra is **megváltozhat**, illetve megduplázódik, ha adu. A forduló végén az akciójelzőt vissza kell rakni a dobozba.



Lopás. A játékos bármelyik sorból választ egy nem védett kártyát, amelynek nyomtatott pontértéke legfeljebb annyi, mint az eldobott kártyaé, és a kezébe veszi. Az akciójelzőjét visszarakja a dobozba.



Bármelyik akció választható.

Ez az egyetlen színtelen kártya a pakliban.

4. Passzolás

Az aktív játékos passzjelzőjét sorának utolsó kártyájára rakja.

Ebben a fordulóban már nem játszhat ki kártyát, nem használhat kártyaképességet, nem használhatja fel akciójelzőjét.

A sorában lévő kártyákra nem hatnak többé a kártyaképességek, sem az akciók. A hatások továbbra is működnek, és az aduszín változása miatt is megváltozhat a kártyák pontértéke.

A forduló vége

Miután mindenki passzolt, a forduló véget ér. A játékosok

- összeszámolják pontjaikat,
- kártyákat raknak pontpaklijukba,
- valamint kiosztják a győzelmi pontokat.

Aktuális aduszín

Egyes kártyák képessége az, hogy megváltoztathatják az aduszínt, így a forduló végére az aduszín nem feltétlen az lesz, amellyel a forduló elkezdődött. A játéktábla jobb széle az aktuális aduszín nyilvántartására szolgál.

Pontösszesítés

A játékosok összeadják a sorukban lévő kártyák pontértékeit.

Egyes kártyák módosítják más kártyák pontértékét.

A *nyomatott pontérték* a kártyára nyomtatott szám.

Az *aktuális pontérték* a különféle hatások révén előállt pontérték. A különbözetet a pluszpontok segítségével kell jelölni.

A *végző pontérték* a kártya aktuális pontértéke, illetve ennek a duplája, ha a kártya színe az aktuális adu.

A pontpaklihoz helyezés

A játékos, aki a legtöbb pontot gyűjtötte a fordulóban, sorából a legnagyobb nyomtatott pontértékű lapot pontpaklijához rakja. Ha a gyűjtött pontoknál egyenlőség van, az érintettek mind így tesznek.

Ha az első helyen nem volt egyenlőség, a játékos, aki a második legtöbb pontot gyűjtötte a fordulóban, sorából a legkisebb nyomtatott pontértékű lapot pontpaklijához rakja.

A legkisebb nyomtatott pontérték 0 is lehet!

A játékosok egyik bábujukat pontpaklijukra rakják, hogy azokat ne lehessen összekeverni a játékban lévő lapokkal. Érdemes a pontpaklikat másképp is elkülöníteni a soroktól (*l. kép*).

A győzelmi pontok

A játéktábla jobb alsó része a fordulók végén elért helyezésekért kapott győzelmi pontok számontartására szolgál, a bal alsó pedig a speciális jutalmak számontartására.

Helyezések

A játékosok annak függvényében, mennyi pontot gyűjtöttek, győzelmi pontokat kapnak. Egyik jelzőjüket eszerint mozgatják az itteni mezőkön.

legtöbb pont - 3 győzelmi pont

második legtöbb pont - 2 győzelmi pont

harmadik legtöbb pont - 1 győzelmi pont

legkevesebb pont - 0 győzelmi pont



3. példa: Pontértékek



nyomatott érték: 3

aktuális érték: 5

végző pontérték

ha ez az aduszín: 10

végző pontérték, ha nem ez az aduszín: 5

Egyenlőség esetén az érintettek mind megkapják a teljes pontszámot, de a következő helyezés, helyezések elmaradnak. Ha például az első helyen ketten vannak, akkor mindketten 3 győzelmi pontot kapnak, a következő játékos pedig 1 pontot.

A már begyűjtött győzelmi pontokat nem lehet elveszíteni.

A fordulók száma
A játék mindig 4 fordulóból áll, az öt aduszínből (szanzadu!) egy kimarad.

Pontpaklik

A játékosok összesítik a pontpaklijukban lévő kártyák nyomtatott pontértékét. Akinél ez a legtöbb, az egy jelzőjét a mező bal felső sarkába, a 3-as rakja; akinél a második legtöbb, az a mező jobb alsó sarkába, az 1-esre. A fordulók végén mindig az aktuális helyzetnek megfelelően ki kell cserélni a jelzőket.



A játék végén a játékos, akinek jelzője a 3-ason van, 3 győzelmi pontot kap; akinek az 1-esen, értelemszerűen 1 győzelmi pontot. Ha a legtöbb pontnál egyenlőség van, az érintettek mind 3-3 győzelmi pontot kapnak, de senki sem kap 1-et.

Ha a második legtöbb pontnál van egyenlőség, az érintettek mind megkapják az 1-1 győzelmi pontot.

Szanzadu

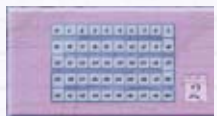
Ha a forduló kezdő vagy befejező aduszíne szanzadu, a forduló győztese egy jelzőjét erre a mezőre rakja. Egy játékosnak csak egy jelzője lehet itt, de több játékosnak is idekerülhet jelzője, akár egyazon forduló végén is.



Ezeket a már begyűjtött győzelmi pontokat nem lehet elveszíteni.

Rekord

Meg kell nézni, hogy az aktuális forduló győztese rekordot ért-e el, azaz több vagy ugyanannyi pontot gyűjtött-e, mint az eddigi rekord. Ha igen, a rekordjelzőt a pontszámához kell rakni, ő pedig egy jelzőjét a rekordmezőre rakja. Ha új rekordot ért el, le kell venni innét a jelzőt/jelzőket; ha beállította a rekordot, csak felrakja a jelzőjét.



A játék végén mindenki, akinek van itt jelzője, 2 győzelmi pontot kap.

Új forduló

Ha ez még nem a negyedik forduló volt, új forduló kezdődik.

- Új kezdőjátékos.
- Kártyakeverés (csak 3. forduló) és -osztás
- Új aduszín.
- Kezdődik a forduló.

Kézben lévő lapok

Egy játékos kezében csak 5 lap lehet (illetve 6 annál, aki elvesztette az előző fordulót), így nem feltétlen 5 lapot kap mindenki.

Új kezdőjátékos

Az előző forduló győztesének bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos. Ha több győztes is volt, az előző kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos.

Kártyakeverés

A sorokban lévő kártyákat a dobott lapokhoz kell rakni. A kézben lévő lapok megmaradnak.

A 3. forduló elején a kezdőjátékos a húzópakliban és a dobott lapoknál lévő kártyákat összekeverve új húzópaklit alkot. A 2. és a 4. forduló elején a kezdőjátékos anélkül oszt új lapokat a húzópakliból, hogy előtte megkeverné azt.

Kártyaosztás

A kezdőjátékos mindenkinek annyi lapot oszt, hogy kinek-kinek **5-5** lap legyen a kezében. Az előző forduló vesztese kap még egy lapot, így ő hat kártyával a kezében kezdi az új fordulót.

Új aduszín

Ha az előző forduló kezdetén a turbán volt az adu, az új fordulóban nem lesz adu (szanzadu). Ekkor a turbán aduszínkártyáját meg kell fordítani, az adujelzőt pedig a szanzadu mezőjére kell tenni.

Ha az előző forduló kezdetén nem a turbán volt az adu, a legfelső aduszínkártyát a pakli aljára kell tenni; a most legfelül lévő aduszínkártya határozza meg, mi lesz az aduszín a forduló kezdetén.

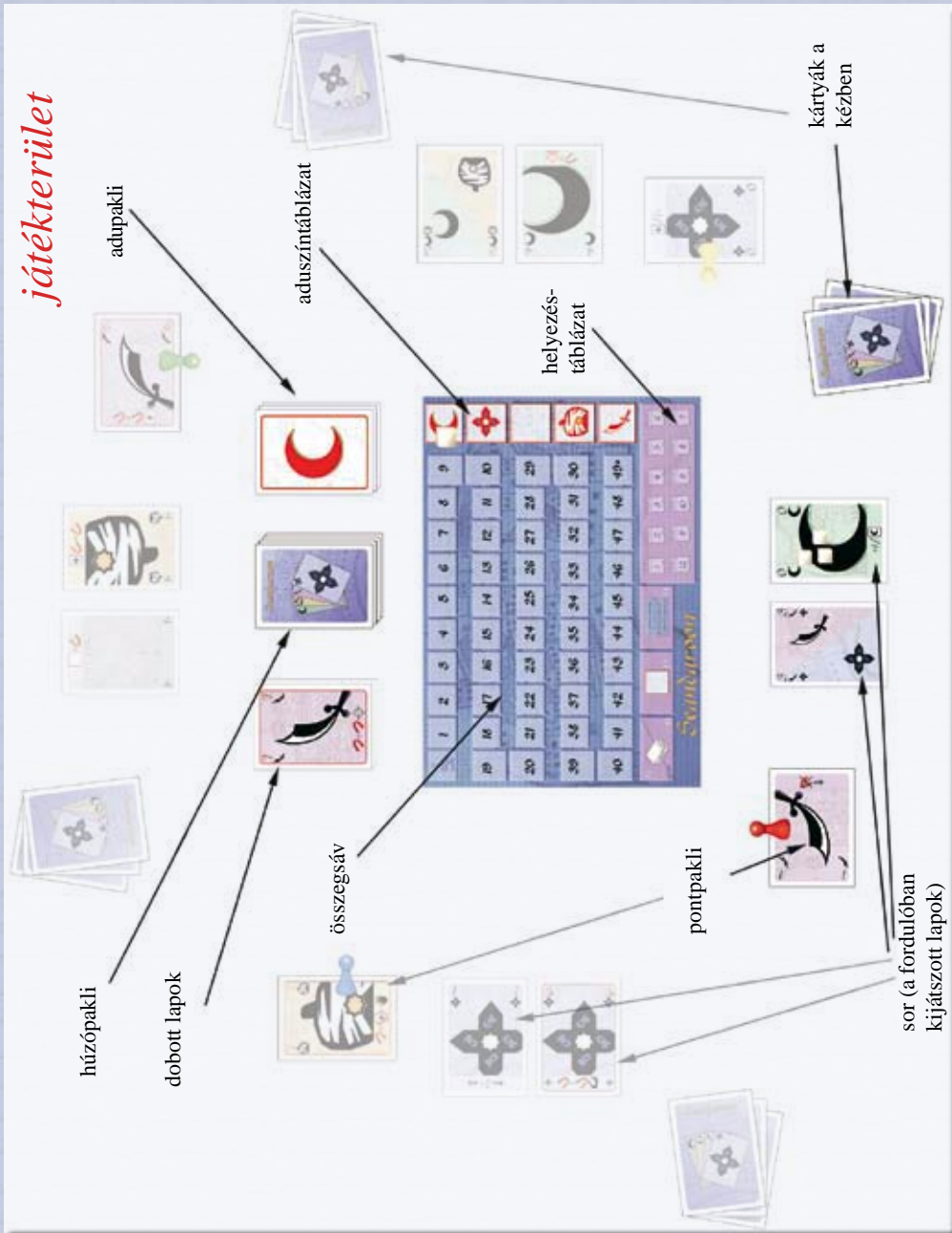
Kezdődik a forduló

A kezdőjátékos cselekszik elsőként az új fordulóban.

A játék vége

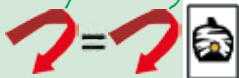
A negyedik forduló befejeztével mindenki összesíti győzelmi pontjait. Akinek a legtöbb, az győzött. Egyenlőség esetén az győz közülük, akinek összegjelzője előrébb van; ha ez is egyenlő, az győz, akinek több pontot ér a pontpaklija. Ha ez is egyenlő, mind győztesek.

játékterület

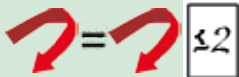


Iszkenderun - segédlet

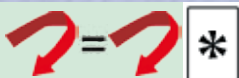
Képességek



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj egy turbánkártyát a játékból.



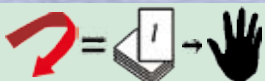
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj a játékból egy kártyát, amelynek aktuális pontértéke 2 vagy kevesebb.



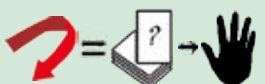
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj egy kártyát a játékból.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy minden kártyát eldobj a játékból, amelyeknek aktuális pontértéke 2 vagy kevesebb.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy húzz 1 kártyát a pakliból.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy húzz 1 kártyát a pakliból. Ezt a kártyát tartsd meg, majd húzz még 1 kártyát a pakliból, és fedd azt fel. Ha annak színe azonos az aktuális aduval, tartsd meg; ha nem, dobod el.



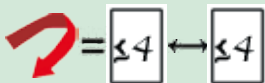
Bármely játékos sorába lerakható. Amelyik sorban ilyen kártya van, abba a sorba nem lehet újabb kártyát lerakni. Ha ilyen van a sorodban, csak akkor dobhatod el, ha a kezedből is eldobsz egy kártyát.



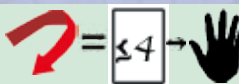
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a dobott lapok közül egy félholdkártyát visszavegyél a kezedbe.



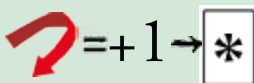
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a dobott lapok közül egy másikat visszavegyél a kezedbe.



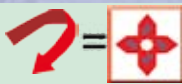
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy megcserélj két játékban lévő lapot. Egyik kártya aktuális pontértéke sem lehet 4-nél több.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a kezedbe vegyél egy játékban lévő, legfeljebb 4 aktuális pontértékű lapot.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy egy másik, játékban lévő kártyának +1 pontértéket adj a forduló végéig.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a forduló aduszínét keresztire változtasd.

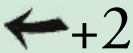
Iszkenderün - segédlet

Hatások

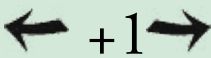
Ezek a kártyák folyamatosan hatnak egy vagy több másik kártyára.



A tőle jobbra lévő kártya értéke megnő 3-mal.



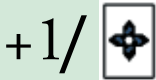
A tőle balra lévő kártya értéke megnő 2-vel.



A tőle balra és a tőle jobbra lévő kártya értéke is megnő 1-gyel.



A tőle balra lévő kártya nem dobható el egy másik kártya képessége miatt, és saját képessége sem használható, ha ha ahhoz el kellene dobní.



A kártya értéke minden játékban lévő, ugyanilyen színű kártya után (beleértve saját magát is) megnő 1-gyel.

Akciójelző



Plusz 4 a pontpaklihoz. Az akciójelző a pontpaklira kerül.



Kártyacsere. Dobj el a kezedből legfeljebb 3 kártyát, és húzz ugyanennyit a húzópakliból. Az akciójelző visszakerül a dobozba.



Védelem. Bármelyik sorból válassz egy kártyát, és rakd le arra akciójelződ. Erre a kártyára nem hatnak a kártyaképességek, és saját képességének (ha van ilyen) kiváltásához sem lehet eldobni. Pontértéke továbbra is megváltozhat, illetve megduplázódik, ha adu. A forduló végén az akciójelző visszakerül a dobozba.



Lopás. Bármelyik sorból válassz egy nem védett kártyát, amelynek nyomtatott pontértéke legfeljebb annyi, mint az eldobott kártyáé, és vedd a kezembe. Az akciójelző visszakerül a dobozba.

szanz- Bármelyik akció választható.

adu Csak egy ilyen kártya van a pakliban.

Iszkenderun - kártyalista

Handzsárkártyák



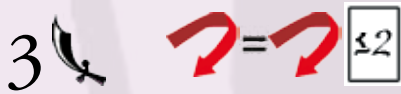
A tőle balra lévő kártya nem dobható el.

Ez azt jelenti, hogy sem másik kártya képességének hatására, sem saját képességének kiváltására nem dobható el.



A tőle jobbra lévő kártya nem dobható el.

Ez azt jelenti, hogy sem másik kártya képességének hatására, sem saját képességének kiváltására nem dobható el.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj a játékból egy kártyát, amelynek aktuális pontértéke 2 vagy kevesebb.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj egy turbánkártyát a játékból.



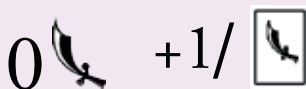
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj a játékból egy kártyát, amelynek aktuális pontértéke 4 vagy kevesebb.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj egy kártyát a játékból.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy minden kártyát eldobj a játékból, amelyeknek aktuális pontértéke 2 vagy kevesebb.



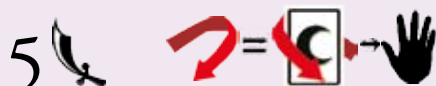
A kártya értéke minden játékban lévő handzsárkártya után (beleértve saját magát is) megnő 1-gyel.



Bármely játékos sorába lerakható. Amelyik sorban ilyen kártya van, abba a sorba nem lehet újabb kártyát lerakni. Ha ilyen van a sorodban, csak akkor dobhatod el, ha a kezedből is eldobsz egy kártyát.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a forduló aduszínét keresztre változtasd.



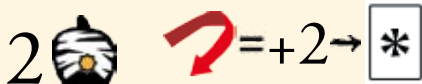
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a dobott lapok közül egy félholdkártyát visszavegyél a kezedből.

Iszkenderun - kártyalista

Turbánkártyák



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy egy másik, játékban lévő kártyának +1 pontértéket adj a forduló végéig.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy egy másik, játékban lévő kártyának +2 pontértéket adj a forduló végéig.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy egy másik, játékban lévő kártyának +3 pontértéket adj a forduló végéig.



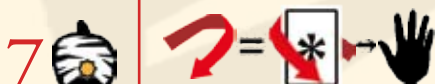
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj egy kereszkártyát a játékból.



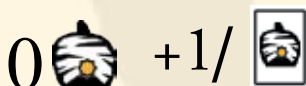
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy megcserélj két játékban lévő lapot. Egyik kártya aktuális pontértéke sem lehet 4-nél több.



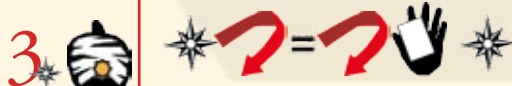
Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a kezedbe vegyél egy játékban lévő, legfeljebb 4 aktuális pontértékű lapot.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a dobott lapok közül egy másikat visszavegyél a kezedbe.



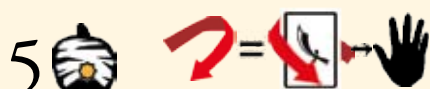
A kártya értéke minden játékban lévő turbánkártya után (beleértve saját magát is) megnő 1-gyel.



Bármely játékos sorába lerakható. Amelyik sorban ilyen kártya van, abba a sorba nem lehet újabb kártyát lerakni. Ha ilyen van a sorodban, csak akkor dobhatod el, ha a kezedből is eldobsz egy kártyát.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a forduló aduszínét félholdra változtasd.



Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a dobott lapok közül egy handsárcártyát visszavegyél a kezedbe.

Iszkenderun - kártyalista

Keresztkártyák

1 ✦ ← +2 →

A tőle balra és a tőle jobbra lévő kártya értéke is megnő 2-vel.

2 ✦ ← +1 →

A tőle balra és a tőle jobbra lévő kártya értéke is megnő 1-gyel.

3 ✦ ↷ =  → ✋

Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy húzz 1 kártyát a pakliból.

4 ✦ ↷ = ↷ 

Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy eldobj egy félholdkártyát a játékból.

5 ✦ ↷ =  → ✋


Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy húzz 1 kártyát a pakliból.

6 ✦ ↷ =  → ✋

Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy húzz 1 kártyát a pakliból. Ezt a kártyát tartsd meg, majd húzz még 1 kártyát a pakliból, és fedd azt fel. Ha annak színe azonos az aktuális aduval, tartsd meg; ha nem, dob el.

7 ✦ ↷ =  → ✋

Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy húzz 1 kártyát a pakliból. Ezt a kártyát tartsd meg, majd húzz még 1 kártyát a pakliból, és fedd azt fel. Ha annak színe azonos az aktuális aduval, tartsd meg; ha nem, dob el.

0 ✦ +1 / 

A kártya értéke minden játékban lévő keresztkártya után (beleértve saját magát is) megnő 1-gyel.

3* ✦ ↷ = ↷ ✋ ↷

Bármely játékos sorába lerakható. Amelyik sorban ilyen kártya van, abba a sorba nem lehet újabb kártyát lerakni. Ha ilyen van a sorodban, csak akkor dobhatod el, ha a kezedből is eldobsz egy kártyát.

4 ✦ ↷ = 

Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a forduló aduszínét handzsárra változtasd.

5 ✦ ↷ =  → ✋

Dobd el a játékból ezt a kártyát, hogy a dobott lapok közül egy turbánkártyát visszavegyél a kezvedbe.


Iszkenderun - kártyalista


Félholdkártyák


- 1  +3 → A tőle jobbra lévő kártya értéke megnő 3-mal.
- 2  +2 → A tőle jobbra lévő kártya értéke megnő 2-vel.
- 3  +1 → A tőle jobbra lévő kártya értéke megnő 1-gyel.
- 4   =   **Dobd el a játékból ezt a kártyát,** hogy eldobj egy handzsárkártyát a játékból.
- 5  ← +1 A tőle balra lévő kártya értéke megnő 1-gyel.
-  ← +2 A tőle balra lévő kártya értéke megnő 2-vel.
-  ← +3 A tőle balra lévő kártya értéke megnő 3-mal.
- 0  +1/  A kártya értéke minden játékban lévő félholdkártya után (beleértve saját magát is) megnő 1-gyel.
-   =    **Bármely játékos sorába lerakható.** Amelyik sorban ilyen kártya van, abba a sorba nem lehet újabb kártyát lerakni. Ha ilyen van a sorodban, csak akkor dobhatod el, ha a kezedből is eldobsz egy kártyát.
- 4   =  **Dobd el a játékból ezt a kártyát,** hogy a forduló aduszínét turbánra változtasd.
- 5   =  →  **Dobd el a játékból ezt a kártyát,** hogy a dobott lapok közül egy keresztkártyát visszavegyél a kezedbe.


Iszkenderun - kártyalista


Egyéb kártyák


3  A kártya színe a végső pontérték meghatározáskor turbán is és handzsa is.

3  A kártya színe a végső pontérték meghatározáskor turbán is és félhold is.

3  A kártya színe a végső pontérték meghatározáskor turbán is és kereszt is.

3  A kártya színe a végső pontérték meghatározáskor félhold is és handzsa is.

3  A kártya színe a végső pontérték meghatározáskor kereszt is és handzsa is.

3  A kártya színe a végső pontérték meghatározáskor félhold is és kereszt is.

4  Dobjd el a játékból ezt a kártyát, hogy a forduló aduszínét szanzadura változtasd.