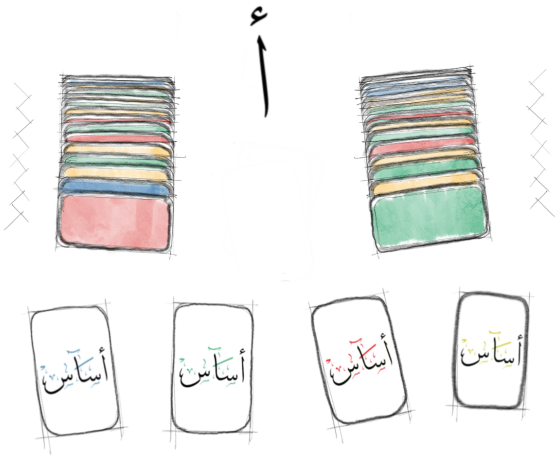
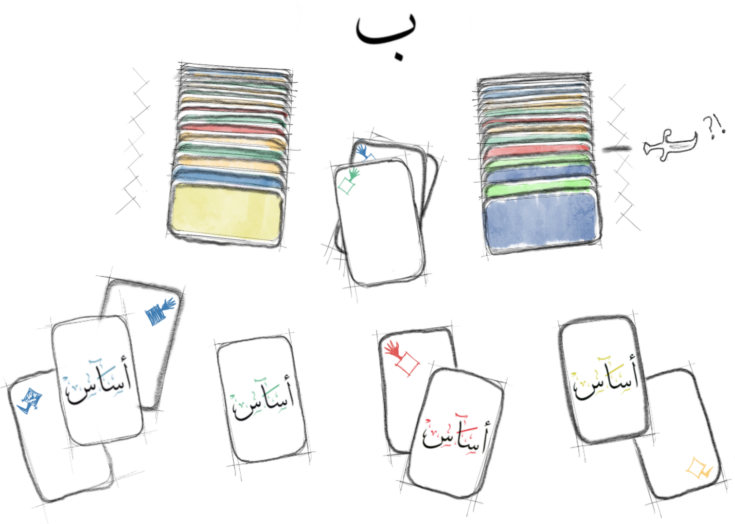
هيكل المغامر - سلمين وخنجر





- يبدأ الموزع بوضع أوراق الاساس على الأرض كما هو في الرسم (أ).
- يقوم الموزع بخلط الاوراق المتبقية (48 ورقة) وتقسيمها الى سلمين ووضعها على الأرض كما هو في الرسم (أ).
- يسحب اللاعب ورقة من أي سلم يريده وعند رؤية محتوى الورقة، يحدد اللاعب ان كان يريد الورقة ام لا.
- يتخلص اللاعب من الاوراق الغير المرغوبة في المنتصف (بين السلمين) وان كانت مرغوبة فيكمل بها الهياكل بشرط تناسق الألوان كما هو في الرسم (ب).
- عند سحب ورقة الخنجر تنتهي اللعبة دون احتساب أي نقطة.
- يستطيع اللاعب تجاوز ورقتين بوضعها في المنتصف (بين السلمين)، بشرط عدم رؤية محتواها.
- لا يستطيع اللاعب ارجاع او استبدال أي ورقة بعد استخدامها لإكمال هيكل.
- يستطيع اللاعب إيقاف اللعب متى شاء لتسجيل اعلى النقاط في حال عدم كشف ورقة الخنجر.
- يتم احتساب النقاط كما يلي:

أوراق النقش= 1+ اوراق الصفو= ٠
اوراق الكسر= 1-
نقاط إضافية عند اكمال هيكل= 6+