

EL-KARIM VAKMERŐSÉGE

Omar hűséges és legmegbízhatóbb kéme, El-Karim, csak elvéve jelent meg a palotában, akkor is csak áruhában, személyét kizárólag egyedül az uralkodó ismerte. Az ő titkos és kiismerhetetlen tevékenységét örökíti meg ez a játékvariáns.

Minden sorozat legelső kártyáját képpel lefelé fordítva kell letennünk, függetlenül attól, hogy melyik pakliról szereztük meg azt, így a kártyának már nem csak a számára, de a színére is emlékeznünk kell! A sorozat további lapjait már a rendes szabályok szerint helyezjük az első lapra. Ha lapjaink felfedése után kiderül, hogy az első lap színe nem egyezik meg a későbbiek során gyűjtöttökkel, azt a sorozatot el kell dobunk, és 0 pontot fog érni. Ha például a legelső lap egy piros 4-es volt, utána azonban zöld lapokat gyűjtöttünk hozzá, az egész sort el kell dobunk még akkor is, ha a sorozat 1-től 5-ig minden számot tartalmazott. Mielőtt egy sorozat első lapját képpel lefelé fordítva magunk elé helyezjük, minden esetben meg kell azt mutatnunk játékosársunknak, függetlenül attól, hogy melyik pakliból húztuk.



A Sivatag Rózsája: ez az egyedülállóan szép és különleges lapka meglehetősen sértődékeny és veszélyes. Amikor egy játékos elsőként mind az öt alapszín sorozatát képpel lefelé fordítva kezdte el, akkor magához veszi a Sivatagi Rózsá lapkát. Ha a játék végi pontozáskor minden egyes alapsorozatát hibátlan és teljes, akkor megtarthatja ezt a különleges és egyedi Barakka lapkát és az alapszabálynak megfelelően kiértékeli, vagyis a lapkák számát négyzetre emeli.

Abban az esetben, ha bármelyik alapsorozatát hibás vagy hiányos, akkor a játék végén el kell dobni a Sivatagi Rózsát és a játékosnak 10 pontot le kell vonnia a végső pontszámából!



PROMÓ I. – EL-BASR EGYENSÚLYA

Omár uralkodása alatt udvarába látogatott a híres-neves El-Basr hadvezér, akit katonái csak az igazságosztóként emlegettek. A hadvezér egyetlen Barakka játszmát követően egy új játékváltozat ötletével örvendeztetette meg az uralkodót. Az új játékvariánssal a játék még kiélezettebbé vált, és az eddigieknél még több taktikára lett szükség ahhoz, hogy valaki győzelmet arathasson. Amennyiben ezt a játékvariánst szeretnénk kipróbálni, keverjük a 12 db kártyát az alapjáték kártyái közé, és kezdjük el játszani a megszokott szabályok szerint. Az új kártyákat kezeljük elővigyázatosan, ugyanis a számértékeik elosztása különbözik az alapjáték kártyáitól.

Amikor az egyik játékos ebből a színből szerez meg 5 db-ot, az alapjáték sorozataival ellentétben az ehhez tartozó Barakka lapkát nem veszi magához, hanem át kell adnia azt ellenfelének, így ez a Barakka lapka nem neki, hanem ellenfelének fog plusz pontokat hozni, tehát alaposan át kell gondolnia, megéri-e begyűjtenie belőle az ötödik kártyát is.

Az El-Basr kártyák játék végi pontozása is eltér az alapjáték kártyáitól. Az alapjáték kártyáit továbbra is az alapjáték pontozása szerint értékeljük, az El-Basr kártyáiból létrehozott sorozatokat viszont a jobbra lévő táblázat szerint:

Amennyiben a sorozat hiányosnak bizonyul, vagy csak egyetlen joker lapból áll, az alapjáték pontozását követjük (pl. ha hiányzik a sorozatból az 1-es lap, 0 pont stb.).

A Barakka lapkák értékelése is az alapjáték szabályai szerint (tehát négyzetre emeléssel) történik, viszont egy játékos ezúttal akár 6 lapkát is begyűjthet, mellyel így 6*6 = 36 pontot is szerezhet.



12 db fekete szegélyű, nagyméretű kártya és 2 db Barakka lapka a hozzá tartozó színben

A sorozatban lévő kártyák sorszáma	Pontszám
1 2 3 4 5	20 pont
1 2 3 4	8 pont
1 2 3	5 pont
1 2	2 pont
1	1 pont

PROMÓ II. – EL PORTUGUÉS, A PORTUGÁL FONDORLATA

Egy napon Omár szokásos havi audienciája alkalmával két alattvalója panasszal fordult hozzá, akik egymás szomszédságában éltek. Egyikük kertjében egy fügefá nőtt, a fa termése azonban a kerítésen átülve a másikuk udvarára potyogott. Az uralkodót kérték meg, hogy tegyen igazságot és döntse el, kinek a jogos tulajdona a fáról lehullott füge. Az uralkodó hű tanácsadójára, a Portugálra hallgatott, aki azt javasolta a két alattvalónak, hogy a termés az egyik évben az egyiküké, másik évben pedig a másikuké legyen. E döntés pillanatában az uralkodó ihletet kapott egy új Barakka játékvariánssra, melyet tanácsadója tiszteletére El Portugés fondorlatának nevezett el.

Amennyiben ezt a játékvariánst szeretnénk kipróbálni, keverjük az 5 db kártyát az alapjáték kártyái közé, és kezdjük el játszani a megszokott szabályok szerint. Ezeknek a kártyáknak a használata merőben eltér az alapjáték kártyáitól.

Amikor az egyik játékos kijátszik egyet a Portugál kártyái közül, magához veszi a hozzá tartozó Barakka lapkát a készletből vagy – amennyiben az már a másik játékosnál van – elveszi játékosársától! Ennek köszönhetően a Barakka lapka a játék folyamán oda-vissza fog vándorolni a két játékos között, és mindig az előtt a játékos előtt lesz, aki utoljára játszott ki ilyen lapot. A Barakka lapkáért járó pontokat az a játékos számolhatja majd el, amelyiknek sikerül azt a játék végéig megtartania.

A Barakka lapkák értékelése is az alapjáték szabályai szerint (tehát négyzetre emeléssel) történik. Amennyiben mind az öt Portugál kártyát egyetlen játékos gyűjti be, a hozzá tartozó Barakka lapka kikerül a játékból és azért egyik játékos sem kap bónuszpontot.

Az El Portugés kártyák játék végi pontozása is eltér az alapjáték kártyáitól. Az alapjáték kártyáit az alapjáték pontozása szerint értékeljük, a Portugál kártyáiból létrehozott sorozatokat pedig a jobb oldali táblázat szerint: Amennyiben további nehezítést szeretnénk, a promókat és a játékvariánsokat természetesen ötvözhetjük is, vagyis az alapjáték kártyáihoz akár egyszerre több játékmódot is hozzáadhatunk.

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT

Ebben a játékmódban a játékos önmagával versenyez, és minden egyes játék alkalmával az lesz a célja, hogy egyre több pontot szerezzen.

Itt is az alapjáték szabályait és pontozását fogjuk alkalmazni, az alábbi szabályok kivételével:

A játék megkezdése előtt alaposan keverjük meg az alappakli összes kártyáját, majd osszuk őket két egyforma paklira, melyek így 30-30 lapból fognak állni.

Ezek lesznek a húzópaklik, melyeket képpel lefelé fordítva magunk elé helyezünk.

Ebben a játékmódban mindig egyszerre húzunk egy-egy kártyát mindkét pakliból (jobb és bal kezünkkel). A felhúzott lapok egyikét kötelező eldobunk a dobópaklira (az egyszemélyes játékmódban csak egy dobópakli van, melyet a dobott lapokból fogunk kialakítani), a másik lapot pedig magunk elé helyezhetjük, vagy az első laphoz hasonlóan eldobhatjuk azt. Az eldobott, dobópaklira kerülő lapokat sosem húzhatjuk fel, azok eldobás után végleg kikerülnek a játékból.

A játék akkor ér véget, amikor a két húzópakli elfogyott, a megszerzett pontok kiszámítása pedig az alapjáték pontozása alapján történik.

Ez a játékmód sokkal gyorsabb, viszont egész másfajta koncentrációt igényel, mivel egy időben két lapról kell döntést hoznunk.

Ha nehezíteni szeretnénk, az egyszemélyes szabályokat is kiegészíthetjük a fentebb felsorolt játékvariációk bármelyikével.



5 db fekete szegélyű, nagyméretű kártya, számozás nélkül és 1 db nagyméretű Barakka lapka a hozzá tartozó színben

A sorozatban lévő kártyák sorszáma	Pontszám
1 2 3 4 5	20 pont
1 2 3 4	5 pont
1 2 3	0 pont
1 2	-5 pont
1	-10 pont



JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1-2 FŐ
JÁTÉKIDŐ: KB. 15 PERC KOR: 9-99 ÉVES KORIG

TARTALOM

77 db nagyméretű kártya (5 színben az alapjátékhoz, plusz 2 színben a játékvariánsokhoz) • 14 db Barakka lapka (10 db az alapjátékhoz, plusz 4 db a játékvariánsokhoz) • 1 db játéktábla • 1 db játékszabály



BEVEZETŐ

A Barakka egy messi földön híres és bölcs uralkodó, Sadid Al-Rasid kedvenc kártyajátékaként vonult be a történelembe. A nagyvezír nemcsak legendás harcos, hanem kitűnő játékos hírében is állott, azonban az uralkodót gondok nyomasztották, mert legfőbb kincse, egyetlen leánya, a szépséges Layla, naphosszat csak szomorkodott. Dúsgazdag hercegek és előkelő nemesek próbálták jobb kedvre deríteni, mosolyt csalni bájos arcára, de mindhiába. A lány halálos szerelembe esett egy furfangos észjárású, ámde alacsony sorból származó Omár nevű fiúval. Amikor azonban kettejük titkos románc kitudódott, a leány apja halálra ítélte a fiút. Lánya könyörgésére a szultán azonban mégis egyetlen esélyt ajánlott Omárnak, hogy elkerülje a halált: ha a fiú legyőzi öt Barakkában, akkor meghagyja az életét és neki adja leánya kezét is.

Omár elfogadta az uralkodó ajánlatát, mindössze annyit kért ravaszul, hogy ő választhassa meg a játékhoz az ülőhelyét, cserébe pedig átadja a kezdés jogát az uralkodónak. Al-Rasid beleegyezett, így hát a fiú leült a napnak háttal, a szultán pedig a sivatag felkelő napjával szemben, melynek vakító sugarai megzavarták a koncentrációját, így hiába volt a Barakka mestere, vereséget szenvedett...

Al-Rasid ígéretéhez híven állta a szavát, így a szerelmesek végül egymáséi lehettek. A fiú később nagyhírű uralkodóvá vált, az udvarába látogató tudósok, utazók és hadvezérek pedig további Barakka játékvariánsokra ihlették.

A JÁTÉK CÉLJA

A Barakka játékosai a különböző színű kártyákból sorozatokat fognak gyűjteni. Céljuk, hogy a játék végére minden színből sikerüljön 1-től 5-ig minden kártyát megszerezniük. A játékosok tetszésük szerinti sorozatot indíthatnak, ám minden színből csak egy sorozatuk lehet, tehát minden játékos legfeljebb 5 sorozatot gyűjthet.

Ha egy játékosnak egy-egy színből nem sikerül megszereznie az összes kártyát, az adott sorozatáért kevesebb pontot szerez, vagy rosszabb esetben egyáltalán nem kap pontot (részletekért lásd a Pontozás részt).

Az alapjátékban az alábbi 5 szín kártyáit használjuk:



ELŐKÉSZÜLETEK

A játék megkezdése előtt helyezük el a játéktáblát a játéktéren úgy, hogy mindkét játékos számára könnyedén elérhető legyen. Ezt követően alaposan keverjük meg az alapjáték kártyáit, majd helyezük őket egy képpel lefelé fordított pakliba a játéktábla bal oldali mezőjére. Ez lesz a húzópakli. A pakli tetejéről csapjunk fel két lapot és képpel felfelé fordítva helyezük őket a játéktábla másik két mezőjére. Ezek lesznek a dobópaklik.



A Barakka lapkákat helyezük a játéktábla mellé. Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára látott napfelkeltét.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok a kezdőjátékkal kezdve felváltva fognak akciókat végrehajtani. Egy játékos a saját körében a következő akciók **egykét** hajthatja végre:

HÚZ EGY KÁRTYÁT A HÚZÓPAKLIBÓL, VAGY

Megjegyzés: A húzópaklinak és a dobópaklinak is mindig csak a legfelső kártyáját vehetjük el. Ha egy dobópakli ilyenkor kiürül (mivel csak egy kártyából állt), azonnal tegyünk a helyére egy kártyát a húzópakliból!

A játékos a megszerzett kártyával a következők egyikét teheti meg:

A KIJÁTSSZA SAJÁT MAGA ELÉ, VAGY

A A KÁRTYA KIJÁTSSZA MAGUNK ELÉ:

Ha úgy döntünk, hogy a kezünkben lévő kártyát kijátsszuk, helyezzük azt magunk elé az asztalra. Amennyiben még nem rendelkezünk az adott színű kártyával, új sorozatot indítunk. Ha azonban már van előtünk egy vagy több ugyanolyan színű kártya, a kijátszani kívánt kártyánkat helyezzük az alábbi ábrának megfelelően a vele azonos színű, már meglévő kártyáinkra. A kártyákat színenként kell egymáson elcsúsztatva tartanunk, méghozzá úgy, hogy csak a legfelső kártya száma látszódjon, az alatta lévő lapokat TILOS megnézni a játék végéig!

Erre azért lesz szükség, hogy mindenki tisztán láthassa, hogy egy-egy sorozatból mennyit gyűjtött össze egy adott játékos.

Egy szín sor legfeljebb 5 kártyából állhat, ennél többet egy sorozathoz nem játszhatunk ki! Törekednünk kell arra, hogy egy szín sorban minden szám csak egyszer szerepeljen (tehát színenként 1 db 1-es, 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös kártyát kell megszereznünk). A kártyákat nem kötelező a számozásuk sorrendjében gyűjtenünk, így egy sorozatot elkezdhetünk a 3-as kártya kijátszásával, és lezárhatjuk akár az 1-essel is, viszont amikor a játék végi pontozáskor a kártyák felfedését követően a számkártyákat sorba rendezzük, azoknak folyamatos számozásúknak kell lenniük. (A további részleteket lásd a **Pontozás** résznél.)



Megjegyzés: Minden magunk elé kijátszott kártyát függőlegesen kell tartanunk. A már kijátszott kártyákat a játék végéig nem nézhetjük meg, és nem használhatunk egyedi jelöléseket a memorizálásukra (pl. nem forgathatjuk el a legfelső kártyát 45 fokban, hogy emlékeztessen egy adott kártya hiányára). A játék során csak saját memóriánkra hagyatkozhatunk.



JOKER

A játékban minden színhez tartozik 2-2 db joker kártya. Ezekkel a kártyákkal a velük megegyező színű sorozatunk bármelyik lapját helyettesíthetjük, viszont minden sorozatunkhoz **csak** egy joker kártyát használhatunk fel.

Példa: A játék végén az egyik játékos felfedi sorozatait. Egyik sorozata az alábbi kártyákból áll: 1, 2, 3, 5, joker.

Ebben az esetben a joker a 4-es kártyát helyettesíti, így a játékos sorozata teljesnek és hibátlannak számít, és a játékos plusz 4 bónuszpontot kap a játék végén, mivel a 4-es kártyát helyettesítette. (A további részleteket lásd a **Pontozás** résznél.)

BARAKKA



LAPKÁK

Amikor egy játékos egy adott színből összegyűjtött 5 db-ot, magához vesz egyet az adott színhez tartozó jelzők közül, és a sorozata alá helyezi azt. Ezek a jelzők a későbbiekben további pontokat hozhatnak a játékos számára. A játék végén, a sorozatok felfedésekor ellenőrizzük, hogy az adott sorozat hiánytalan-e, vagyis hogy 1-től 5-ig szerepel-e benne minden kártya (ha egy számkártyát egy jokerrel helyettesítettünk, az is hiánytalan-e számít). Ha a sorozat hiánytalan és teljes, a játékos megtarthatja a sorozathoz tartozó Barakka lapját. Amennyiben sorozata bármilyen okból hibásnak bizonyul, a jelzőt el kell dobni, és nem kap érte bónuszpontot. (A további részleteket lásd a **Pontozás** résznél.)

B A KÁRTYA ELDOBÁSA EGY DOBÓPAKLIRA

A játékban mindig két dobópakli lesz. Ezek a dobópaklik a két játékostól függetlenek, így egy kártya eldobásakor a játékos eldöntheti, hogy melyik dobópaklira helyezi a kártyáját. A dobópaklikat a magunk elé kijátszott kártyákkal ellentétben úgy alakítjuk ki, hogy a legfelső kártya teljesen elfedje az alatta lévő kártyákat.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az utolsó kártya is felhúzásra került a húzópakliból. Ezt még a soron lévő játékos kijátssza maga elé vagy eldobja az egyik dobópaklira, majd megkezdődik a játék végi pontozás.

PONTOZÁS

A játék végén megnézzük, hogy a játékosok az egyes színekből hány kártyát gyűjtöttek, és hogy sorozataik hibátlanak-e. Egy sorozat akkor számít hibásnak, ha nincs benne 1-es lap, vagy ha valamelyik szám (vagy joker kártya) kétszer szerepel benne, illetve ha a benne lévő kártyák nem egyforma színűek. Ha egy sorozat ezek alapján hibásnak bizonyul, azt pontozás nélkül azonnal el kell dobni. Ebben az esetben természetesen az esetlegesen hozzá tartozó Barakka jelzőt is el kell dobni!

Egy sorozatot addig a kártyáig értékelünk, ameddig annak számozása folyamatos. Ennek megfelelően például egy 1-es, 2-es és 4-es lapból álló sorozatot csak a 2-es kártyáig értékelhetünk, mivel annak számozása addig folyamatos, így az a lentebb látható pontozótábla alapján 2 pontot fog érni. Ha viszont ennél a példánál maradva, a sorozatban ezeken kívül egy joker lap is található, akkor az helyettesíti a hiányzó 3-as kártyát, így a sorozat folyamatosnak számít.

A fentieknek megfelelően az egyes sorozatok pontozása az alábbi táblázat szerint történik:

A sorozatban lévő kártyák sorszáma	Pontszám
1 2 3 4 5	10 pont
1 2 3 4	8 pont
1 2 3	5 pont
1 2	2 pont
1	1 pont
1 db egyedül álló joker lap	1 pont
Ha a sorozatból hiányzik az 1-es lap (és joker sem helyettesíti)	0 pont
Ha egy számkártya (vagy egy joker) ismétlődik a sorozatban	0 pont
Ha a sorozatba más színű kártya is keveredett	0 pont

Az alappontozás alapján sorozatainkkal legfeljebb 5×10 pontot, azaz 50 pontot szerezhethetünk az alapjátékban. Minden játékos összeadja a sorozatai után járó pontszámait. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, megnyeri a játékot!

Megjegyzés: A játékban elérhető maximális pontszám összesen 100 pont.



BÓNUSZPONTOK

JOKER



A sorozatainkban pontozásra kerülő joker lapokért további bónuszpontokat kapunk. Ezek a lapok annyi pontot hoznak, amilyen számértéket az adott sorozatban helyettesítenek (ha például egy joker egy 4-es kártyát helyettesít, a játék végén 4 bónuszpontot fog érni). Mivel a játékban található legnagyobb értékű lap az 5-ös, és legfeljebb 5 sorozatunk lehet, a jokerrel megszerezhető maximális pontszám 25 bónuszpont.

BARAKKA



LAPKÁK

Miután eldobtuk hibás sorozatainkat és a hozzájuk tartozó Barakka lapkákat, a megmaradt lapkákat kiértékeljük. A Barakka lapkák számát négyzetre emeljük (vagyis megszorozzuk önmagával), és az így kapott eredmény lesz a lapkákért járó bónuszpontunk. Ha például 3 lapkánk maradt, $3 \times 3 = 9$ bónuszpontot kapunk. Mivel egy játékosnak legfeljebb 5 hibátlán, teljes sorozata lehet az alapjátékban, a Barakka lapkákkal megszerezhető maximális pontszám 25 bónuszpont.

KÉSZÍTŐK

Szerző: Szöllösi Péter

Grafika: Feyér Ákos

Játékszabály: Csíkós Krisztina (X-ta)

Minden jog fenntartva.

©2020 Vagabund Kiadó

www.vagabundkiado.hu

WEBSHOP: www.joatekjoaron.hu



BARAKKA

JÁTÉKVARIÁNSOK

Az alábbi játékvariánsokat tetszés szerint kombinálhatjuk az alapjáték szabályaival, egyszerre egyfel vagy akár többel is kiegészítve azokat. Minden megkezdett játék előtt egyeztessük játékosársunkkal, hogy az adott játék alkalmazásával mely játékvariáns(ok)ot alkalmazzuk. A különböző játékvariánsok esetében is az alapszabályok lesznek érvényben, az alábbi módosításokkal kiegészítve:



EL-SAMIRA FILOZÓFIÁJA

El-Samra, Omar egyetlen gyerekkori barátja, aki követte a vezért, mindig is azt vallotta, hogy életünk akkor lesz értékes és különleges, ha merünk másként gondolkodni. Ezt a filozófiát megfigyelhetjük a Barakkában is, ha türelmesek vagyunk, és kiszámított kockázatot vállalunk, az busásan megtérül...

A játékosoknak kötelező minden sorozatukba 1 db joker kártyát elhelyezni!

Ha lapjaink felfedése után kiderül, hogy valamelyik sorozatunkban nincs joker lap, azt a sorozatot értékelés nélkül el kell dobni.

Példa: Lotti sárga sorozata három lapból áll, melyért az alapjáték pontozásának megfelelően 5 pont jár, joker kártyája pedig +1 pontot ér, mivel a sorozatban az 1-es kártyát helyettesíti. Lila sorozata nem tartalmaz jokert, így azt értékelés nélkül azonnal el kell dobni! Piros sorozata öt lapból áll, a joker kártyája pedig +5 pontot ér, mivel a legértékesebb, 5-ös kártyát helyettesíti. Lotti így a játék végén a sárga sorozatáért 6 (5+1) pontot, a piros sorozatáért pedig 15 (10+5) pontot kapott, vagyis 21 pontot gyűjtött összesen.

SADID AL-AZIZ FELTETT KINCSE

Sadid Al-Aziz az uralkodó fúvadászaként sok időt töltött kettesben Omárral. Ezekből a beszélgetésekből inspirálódott ez a játékvariáns, melyben a győzelemhez az szükséges, hogy a legmegfelelőbb pillanatban kell a legjobb döntést meghozni.

Az alapjátékban található 10 Barakka jelző helyett csak 5-öt készítünk elő (minden alapszínből 1-et), a többi jelzőt visszatesszük a dobozba. A játék megkezdése előtt a jelzőket megkeverjük, és egymáson elcsúsztatva az asztalra helyezzük őket (hogy félig lefedjék egymást, de láthassuk, melyik szín következik a sorban). A játékosok a jelzőket csak sorrendben szerezhetik meg, vagyis ha valamelyik játékos éppen a legfelső jelzőhöz tartozó sorozatát fejezi be (vagyis összegyűjtött 5 db-ot az azzal azonos színű kártyákból), elveheti a jelzőt és a sorozatára helyezheti. Ha például a legfelső jelző éppen a piros, a játékos viszont a zöld sorozatát fejezi be, nem veheti el a hozzá tartozó jelzőt. Ha egy sorozatot befejeztünk (vagyis begyűjtöttünk már belőle 5 lapot), és nem tudtuk elvenni a hozzá tartozó jelzőt, mivel nem az volt legfelül, ezt a jelzőt később sem vehetjük már el, amikor az felszabadul.

Ebben a játékmódban azonban a jelzők rabolhatók. Ha például valaki már megszerezte a zöld jelzőt, játékosársá viszont valamikor a későbbiek folyamán szintén befejezi zöld sorozatát, akkor játékosársától átveheti a zöld Barakka lapkát és ráteszi a sorozatára.

Ennél a játékmódnál fontos lesz sorozataink befejezésének időzítése. Törekednünk kell arra, hogy sorozatainkat lehetőleg ellenfelünk után fejezzük be, de hamarabb, mint hogy vége lenne a játéknak.

Megjegyzés: Abban a ritka esetben, ha egy olyan színű Barakka jelző lenne a legközelebb megszerezhető jelző, melyből már mindkét játékos befejezte sorozatát, az a Barakka jelző felhasználás nélkül kikerül a játékból (visszatesszük a játék dobozába).

Megjegyzés: kezdetben könnyíthetjük úgy a játékot, hogy nem kötelező sorrendben elvenni a lapkákat, viszont továbbra is elrabolhatjuk játékosársunktól, ha később fejezzük be a sorozatot.

