

# Aranyásók

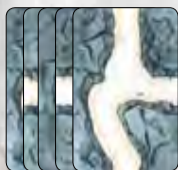
Tervezte:  
Frederic Moyersoen

Játékosok száma: 3-10 játékos részére.

ajánlott: 8 éves kortól.

játékidő: 30 perc

## Tartalom



44 útkártya



27 akciókártya



28 aranykártya



7 aranyásókártya



4 szabotőrökártya

## A játék

A játékosok lehetnek szorgos aranyásók akik csákányokkal lemennek a hegyek tárnáiba arany után kutatni, vagy pedig szabotőrökként játszanak, megakadályozva és hátráltatva az aranyásókat. A két csapat tagjainak támogatniuk kellene egymást akkor is, ha csak sejtik melyik játékos melyik csapatba tartozik. Ha az aranyásóknak sikerül eljutniuk az aranyhoz, akkor arany a jutalmuk, a szabotőrök pedig üres kézzel mehetnek haza. Ha ez nem sikerül nekik, akkor a szabotőrök győznek, övék a jutalom arany, az aranyásók pedig nem kapnak semmit. Csak akkor, derül ki, hogy melyik játékos melyik csapathoz tartozik, amikor az arany elosztására kerül sor. A játékot az a játékos nyeri, akinek 3 fordulóban a legtöbb aranyat sikerült összegyűjtenie.

## A játék előkészítése

A játékosok szétválogatják az útkártyákat, az akciókártyákat, az aranykártyákat, és külön válogatják azokat a kártyákat is, amikben a törpék vannak.

A játékosok számának megfelelő darabszámú aranyásók és szabotőr kártya kerül a játékba. A maradék törpés kártyát a játékosok félreteszik.

- 3 játékos esetén 1 szabotőr és 3 aranyásók.
- 4 játékos esetén 1 szabotőr és 4 aranyásók.
- 5 játékos esetén 2 szabotőr és 4 aranyásók.
- 6 játékos esetén 2 szabotőr és 5 aranyásók.
- 7 játékos esetén 3 szabotőr és 5 aranyásók.
- 8 játékos esetén 3 szabotőr és 6 aranyásók.
- 9 játékos esetén 3 szabotőr és 7 aranyásók.
- 10 játékos esetén az összes kártya (4 szabotőr és 7 aranyásók) kerül a játékba.

A játékosok választanak egy osztó játékosot, aki a „törpés” kártyákat megkeveri és lefordítva elosztja a játékosok között. A játékosok megnézik a kapott kártyát, majd lefordítva maguk elé teszik. A játékosok nem mondhatják el egymásnak, hogy milyen szerep jutott nekik ebben a fordulóban. Egy kártya az osztónál marad. Ezt az osztó játékos lefordítva félreteszi. A játékosok csak a forduló végén fordíthatják meg kártyáikat.

A 44 útkártya között van egy startkártya (ennek mindkét oldalán egy létra látható), és három célkártya. Az egyik célkártyán van az arany, a másik két célkártyán csak egy-egy kő látható. Az osztó játékos megkeveri a célkártyákat, majd lefordítva az asztalra teszi azokat a startkártyával együtt, a képen látható módon. A játék folyamán a startkártyától kiindulva egy labirintusjárat alakul ki. A labirintusjárat kialakításakor az útkártyák kilóghatnak az ábrán látható határokból.



## A játék menete

Az éppen soron lévő játékosnak **ki kell** játszania egy lapot a kezéből, amit a következők szerint tehet:

- A játékos vagy egy útkártyát illeszt a labirintushoz,
- vagy egy akciókártyát tesz egy játékosára elé,
- vagy passzol. Ebben az esetben egy kártyát dob a lerakó-paklira.

Ezután a játékos új lapot húz a húzó-pakliból, amit a kezébe vesz. Ezzel a játékos lépése véget ér, a játékot a következő játékos folytatja.

**Figyelem:** Abban az esetben, ha elfogynak a húzó-pakliból a lapok, a játékosok nem tudnak új lapot húzni, már csak a kezeikben tartott lapokat tudják kijátszani.

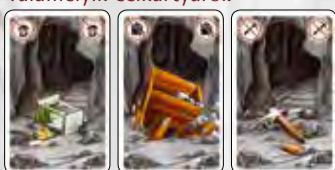
### Útkártya lerakása



Az útkártyákból áll össze az út a startkártyától a célkártyáig. Útkártyát csak úgy tehet le a játékos, hogy annak illeszkednie kell legalább egy, már korábban lerakott útkártyához. Az útkártyán lévő járatoknak és a már meglévő járatoknak illeszkedniük kell egymáshoz. Az útkártya nem rakható le oldalt forgatva. (lásd az ábrán). Az aranyásóknak az a céljuk, hogy kialakítsanak olyan járatot, amely megszakítás nélkül elvezet a startkártyától a célkártyák valamelyikéig. A szabotőrök ezt megpróbálják megakadályozni. A szabotőrök ezt persze igyekeznek nem feltűnően csinálni, nehogy lelepleződjenek.

## Akciókártya kijátszása

Az akciókártyát a játékos felfordítva teszi le maga elé. A játékos egy akciókártyát kijátszhat maga előtt, vagy valamelyik játékosára elé is lerakhatja. Akciókártya a játékosokat segítheti, vagy akadályozhatja is. A játékos egy akciókártyával eltávolíthat lapot a labirintusból, vagy éppen információt szerezhet valamelyik célkártyáról.



Ha egy játékos lerak egy játékosára elé egy akciókártyát (kijátszsa ellene), az a játékosárs nem rakhat le útkártyát addig, amíg az akciókártya előtte fekszik. Más kártyát természetesen kijátszhat. Egy játékos előtt maximum három akciókártya lehet, minden fajtából egy. Az a játékos tehet le útkártyát, aki előtt lépése megkezdésekor nincs akciókártya.



A középső sorban látható kártyákkal tudja a játékos eltávolítani az előtt lévő akciókártyát. A játékos rátehet ilyen lapot egy saját maga előtt fekvő akciókártyára, vagy egyik játékosára előtt fekvő akciókártyára. Miután a játékos a kártyát kijátszotta, mindkét kártya a lerakó-paklira kerül. Ha például egy törött csille akciókártya van a játékos előtt, akkor azt egy jó csillét ábrázoló kártyával eltüntetheti.



Az alsó sorban látható akciókártyákon két-két tárgy is látható. Abban az esetben, ha a játékos egy ilyen kártyát játszik ki, akkor a kártyán lévő két tárgy bármelyikét megjavíthatja - de csak az egyiket, mindkettőt nem!

**Figyelem:** Minden javító kártyát csak olyan játékos ellen lehet kijátszani, aki előtt a szükséges akadályozó kártya van.



Akkor, amikor a játékos „kőomlás” kártyát játszik ki, egy tetszőleges útkártyát (kivéve a start és a célkártya) kivehet a labirintusból. A játékos a labirintusból kivett lapot a kijátszott kőomlás akciókártyával együtt a lerakó-paklira dobja. Ennek az akciókártyának a segítségével a szabotőr megszakíthatja a célkártya felé haladó labirintus járatot. Az aranyásó pedig kivehet egy zsákcát a labirintusból. A kőomlás akciókártyával kivett útkártya helyét a játékosok később egy megfelelő útkártya elhelyezésével betölthetik.



Akkor, amikor a játékos „térkép” kártyát játszik ki, megnézhet egyet a három célkártya közül. A játékos a megnézett célkártyát visszarakja a helyére és senkinek nem mondja el, amit rajta látott, de ő már tudni fogja, hogy érdemes-e felé a célkártya felé járatot építeni. Mert a három cél -kártyából csak egyik célkártyán van aranyrög. Végül a játékos akciókártyáját a lerakó-paklira teszi.

## Passzolás

Abban az esetben, ha egy játékos nem tud vagy nem akar kártyát kijátszani, akkor passzol. A játékos kezében tartott lapok közül egyet lefordítva a lerakó-pakli tetejére rak anélkül, hogy megmutatná játékosársainak azt. A lerakó-pakliban lévő lapok egy része lefordítva, egy része, pedig felfordítva van. Egy forduló végénél előfordulhat az is, hogy egy játékosnak nincs már a kezében több kártya, ilyenkor a játékosnak passzolnia kell.

### Célkártya



### Egy forduló vége

Akkor, amikor egy játékos útkártyájával elér egy célkártyát, és az így lezárult járat megszakítás nélkül a startkártyától kiindulva a célkártyáig vezet, a játékos felfordíthatja azt a célkártyát.

- Ha a célkártyán aranyrög látható, a forduló véget is ért.
- Ha a célkártyán köszikla van, a forduló tovább folytatódik. A felfordított célkártyát úgy kell elhelyezni, hogy annak járata csatlakozzon az utóljára lerakott útkártya járatához.

**Figyelem:** Ritkán előfordul, hogy valamelyik útkártya járata nem illeszthető a már kialakított járatához. Ez a célkártyáknál kivételesen megengedett.

A forduló abban az esetben is véget ér, ha már egy játékosnak sincsen kijátszható kártya a kezében. Ebben az esetben a játékosok felfordítják a törpés kártyáikat. Na, ki volt aranyásó, és ki szabotőr?



Célkártya aranyröggel

## Az aranykártyák elosztása

Az aranyásók győztek, ha a járat megszakítás nélkül a startkártyától kiindulva az aranyrögös célkártyáig vezet. Ebben az esetben a célkártyát elérő játékos annyi aranykártyát vesz el lefordítva az arany-pakliból, amennyi az aranyásók száma. Ha például az aranyásók öten vannak, akkor öt aranykártyát kell elvenni.

Az a játékos, aki útkártyájával elérte az aranyrögös célkártyát, a kezébe vett aranykártyákból választ magának egyet. A megmaradt kártyákat továbbadja a következő aranyásónak (nem szabotőrnek), és nem az óramutató járása szerint, hanem azzal ellentétes irányba. Ez a játékos is választ egy aranykártyát, majd továbbadja a megmaradt lapokat a következő aranyásónak. Ez addig folytatódik, amíg az aranykártyák el nem fogynak.

A szabotőrök győztek, ha az aranyásók nem érték el labirintusukkal az aranyrögös célkártyát. Ha a fordulóban csak egy szabotőr van, ő 4 arany értékben kap aranykártyát. Két vagy három szabotőr esetén mind-egyikük 3 arany értékben kap aranykártyát, négy szabotőr esetén pedig mindegyikük 2 arany értékben.

A játékosok a játék végéig titokban tartják, hogy mennyi aranyuk van.

**Figyelem:** A három vagy négy játékos esetén előfordulhat, hogy nincs szabotőr a játékban. Ha ebben az esetben nem érik el az aranyrögös célkártyát, akkor senki sem kap aranyat.

## Új forduló

Az aranykártyák kiosztása után új forduló veszi kezdetét. Az osztó játékos visszateszi a helyére a start-és a megkevert célkártyákat. Ezek után az összes törpés kártyát meg kell keverni, majd minden játékosnak osztani egyet. Az út- és az akciókártyákat össze kell keverni, és ahogy a játék elején történt, ismét annyit kell osztani minden játékosnak. A maradék lapokból új felhúzó-paklit kell képezni.

A játék további menete az első forduló szabályaival megegyezően halad tovább. Azzal a kivitellel, hogy a játékosok maguknál tarthatják az addig megszerzett aranykártyáikat. A megmaradt aranykártyákat, a megmaradt törpés kártyák mellé kell megint tenni.

A játékot az a játékos kezdi, aki a bal oldalán ül az előző forduló utolsó lapját kijátszó játékosnak.

## A játék vége

A játék a harmadik forduló után véget ér. Ekkor a játékosok megszámozzák, hogy mennyi aranyat gyűjtöttek. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb aranya van. Egyenlőség esetén minden érintett játékos nyert.

Importálja és forgalmazza a PIATNIK BUDAPEST KFT.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel.: 36-1-388-4122  
www.piatnikbp.hu  
email: piatnik@piatnik.hu  
Származási hely: EU

