

Csak az „Aranyásók”
alapjátékkal együtt játszható

Aranyásók 2

Tervezte: Frederic Moyersoen

Játékosok száma: 2-12

Ajánlott: 8 éves kortól

Játékidő: 30 perc

A játék tartalma: (amihez az alapjáték elemei szükségesek)

1 ív az aranyrögökkel, ez a játékszabály és

30 útkártya

21 akciókártya

15 törpék kártya (4 x kék és zöld aranyásó, 1 főnök, 2 geológus, 1 nyereszkesdő, 3 „Saboteur”)



Megjegyzés: Az Aranyásók 2 lapjait kis kettes szám különbözteti meg az alapjáték lapjaitól.

A játék

A törpékre új szerepek, a játékosokra új akció-és útkártyák várnak ebben a kiegészítésben. A játékban továbbra is megtalálhatóak a szorgos aranyásók csak most éppen zöld és kék csapatra felosztva. Az aranyásók célja változatlanul az, hogy járatot ássanak a hegy tárnáiba az aranyig. Ezúttal azonban nem egyenként vannak úton, hanem valamelyik csapathoz tartoznak és közösen, a csapat tagjaként munkálkodnak a siker eléréseért. A saját színű ajtókkal ellátott útkártyák beépítése igen hasznosnak bizonyul, mivel az elzárja az utat a másik csapat elől. További érdekes szereplője ennek a kiegészítésnek a főnök. Ő akkor nyer, ha a kék, vagy a zöld csapat nyer, de minden esetben egy aranyröggel kevesebbet. A nyereszkesdő nevéhez hűen nem csak akkor nyer, ha az aranyásók (kék, vagy zöld csapat), hanem akkor is nyer, ha a szabotőrök nyernek, de minden esetben meg kell elégednie kettő aranyröggel kevesebbel. A geológust nem igazán érdekli az arany után történő kutatás. Ő ugyanis a bánya járataiban értékes kristály keresésére indult! Minden látható kristály után 1 aranyrögöt kap. A játékosok a kiegészítéssel együtt is 3 fordulóig játszanak. A játékot az a játékos nyeri, akinek a fordulók végére a legtöbb aranyat sikerült összegyűjtenie

A játék alapszabályai a következő kiegészítő szabályokkal maradnak érvényben:

A játék előkészítése

Az alapjáték kártyáiból ki kell válogatni, és félre kell tenni 11 törpés kártyát (7 aranyásó és 4 szabotőr), ezekre a játékban nem lesz szükség.

A játékosok megkeverik a 3 célkártyát, majd lefordítva az asztalra teszik azokat a startkártyával együtt, az alapjáték szabályának megfelelően.

Az alapjáték és a kiegészítő készlet összes út-és akciókártyáját össze kell keverni, majd összekeverés után egy lefordított paklit kell képezni belőlük az asztalon. A pakli felső 10 lapját a forduló megkezdése előtt, megtekintés nélkül, lefordítva ki kell venni és félre kell tenni. Ezt követően a játékosok számától függetlenül minden játékos 6 lefordított lapot kap a kezébe!

A játékosok számától függetlenül mind a 15 törpés kártyát meg kell keverni, majd azokból megkeverés után minden játékosnak 1 lefordított lapot kell adni.

A játékosok megnézik a kapott kártyát, majd lefordítva maguk elé teszik. A játékosok nem mondják el egymásnak, hogy milyen szerep jutott nekik ebben a fordulóban és a maradék kártyákat lefordítva félre teszik. A törpés kártyákat csak a játék végén szabad felfedni!

Az új törpés kártyák és győzelmüknek feltételei



Kék és zöld aranyásók (mindegyikből 4-4db)

Habár mind a két csapatnak az a célja, hogy járatot ásson az aranyig, mégis vetélkednek egymással.

Egy csapat akkor nyer, ha:

- A csapat egyik törpéje a járatot egy útkártya lerakásával az aranyhoz csatlakoztatja és az út nincsen blokkolva az ellentétes csapat ajtójával.

Mind a két csapat nyer (együtt a nem szabotőrök), ha

- A főnök, a geológus, vagy a nyereszkesdő a járatot egy útkártya lerakásával az aranyhoz csatlakoztatja és az út nincsen blokkolva az ellentétes csapat ajtójával.

Különleges eset: Az „A” csapat nyer, ha:

- a „B” csapat törpéje a járatot az aranyhoz csatlakoztatja, de az út blokkolva van az „A” csapat ajtójával.



A főnök (1db a játékban)

Mindkét csapatnak segít az aranyhoz vezető járatok kialakításában és nyer, ha a két csapat valamelyike nyer, de az arany elosztásnál minden esetben 1 arannyal kevesebbet kap, mint a többi nyertes.



A nyereszkesdő (1db a játékban)

Mindig nyer, függetlenül attól, hogy az aranyásók, vagy a szabotőrök sikeresek, de az arany elosztásnál minden esetben 2 arannyal kevesebbet kap, mint a többi nyertes.



A geológus (2db a játékban)

Mondhatjuk úgy is, hogy ő a saját számlájára bányász. Őt nem igazán érdekli az aranyásás. A kincs elosztásakor nem számít bele a nyertesek számába, de annyi aranyat kap, amennyi kristály látható az útkártyákból kialakult labirintusban. Abban az esetben, ha egy fordulóban két geológus is részt vesz, elosztják egymás között az aranyat, esetenként lefelé kerekítve.

A játék menete

Az éppesen soron lévő játékosnak pontosan egy lépést végre kell hajtania a következő négy lépés közül:

- Egy útkártyát illeszt a labirintushoz majd: 1 lapot húz
- Egy akciókártyát játszik ki majd: 1 lapot húz
- Két lapot dob a kezéből, és eltávolít egyet az előtte fekvő lapokból, majd: 1 lapot húz
- Passzol, 1-3 kártyát lefordítva eldob majd: 1-3 lapot húz.

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, ettől függetlenül ki kell játszani egy kártyát a kézben tartott lapok közül. Ha a játékosnak már nincsen több lapja, kimarad a további fordulókból. (Ez előfordulhat a játék vége felé.)

Új útkártyák



A híd (2db)

A kártya két, egymásra merőleges utat ábrázol, amik nincsenek egymással összekötve. Ezen a kártyán az elkanyarodás nem lehetséges. A kártyát úgy kell letennie a játékosnak, hogy a két út közül legalább az egyiknek illeszkednie kell legalább egy, már korábban lerakott útkártyához.



A duplakanyar (2db különböző irányú)

Ezen a kártyán is két egymással nem összekötött út látható. Ezt a kártyát is úgy kell letenni, hogy a két út közül legalább az egyiknek illeszkednie kell legalább egy, már korábban lerakott útkártyához.



Az út létrával (4db különböző irányú)

Ezt a kártyát úgy kell letennie a játékosnak, hogy az út illeszkedjen legalább egy, már korábban lerakott útkártyához. Egy tetszés szerinti útkártyához illeszthető, de nem tehető le közvetlenül egyik célkártyához sem. A kártyán szereplő létra átjárást biztosít a startkártyához illetve bármelyik másik létrás kártyához! Tehát erről a kártyáról „átugorhatunk” bármelyik másik létrás kártyára.



Egy út ajtóval (színenként 3db)

Egy kék, vagy zöld kaput tartalmazó utat csak a színhez tartozó csapat használhat.



További útkártyákon esetenként egy-egy kristály látható. A kristályoknak nincsen befolyásuk az út kialakítására.

Új akciókártyák

A kiegészítő szettel történő játékban változatlanul érvényben marad az alapjáték azon szabálya, amely szerint nem feket felfordítva egy játékos előtt sem 2 egyforma akciókártya.



Tolvaj (4db)

A játékos felfordítva maga elé teszi a kártyát. A játékos a forduló végén az arany felosztását követően egy általa választott játékosársától 1 arany értékben elvehet aranykártyát (amennyiben van neki). Figyelem! Ezt a kártyát nem használhatja olyan játékos, aki börtönben van!



Lapcsere (2db)

Az a játékos, aki ilyen kártyát játszik ki, kicserélheti kezében tartott lapjait egy tetszőlegesen kiválasztott játékosársának kezében lévő lapjaival. A cserét lefordított lapokkal kell végrehajtani úgy, hogy a többi játékos ne láthassa a kicserélt lapok egyikét sem. Ez a cseré ebben az esetben is érvényes, ha az érintett játékosok kezeiben különböző darabszámú kártya van. A cserét követően az akciókártya a lerakó-paklira kerül és a másik játékosnak 1 lapot kell húznia.



El a kezekkel! (3db)

A játékos ezzel a kártyával eltávolíthat a játékból egy felfordítva fekvő tolvajkártyát. Mindkét kártya a lerakó-paklira kerül.



Börtön (3db)

Ha egy játékos lerak egy játékosársára elé egy ilyen akciókártyát (kijátssza ellene), az a játékosárs nem rakhat le útkártyát. Az érintett játékos nem veszik figyelembe az arany részesedésének kiszámításakor, nem kapja meg a részét az aranyból. Ez a játékos „Tolvajkártyát” sem játszhat ki.



Sapkcseré (2db)

A játékos ezzel a lappal egy új törpés kártyát húzhat az aranyjátékosársával (vagy éppen magával). Első lépésként a régi, lefordítva fekvő törpés kártyát ki kell tenni a játékból, majd az érintett játékosnak egy új lapot kell húznia, a még ki nem osztott törpés kártyákból. Ezt követően az akciókártya a lerakó-paklira kerül.



Szabadlábon (4db)

A játékos ezzel a kártyával eltávolíthat a játékból egy felfordítva fekvő börtönkártyát. Mindkét kártya a lerakó-paklira kerül.



Szemle (2db)

A játékos ennek a kártyának a kijátszásával megszerezheti egy tetszőlegesen kiválasztott játékosársára törpés kártyáját. Az akciókártya a kijátszást követően a lerakó-paklira kerül.

Két lap dobása

A kézben tartott lapokból tetszőlegesen kiválasztott 2 lap eldobásával a játékos eltávolíthat, és a lerakópaklira tehet egyet az előtte felfordítva fekvő lapok közül. Figyelembe kell azonban venni azt, hogy a játékos ebben az esetben is csak 1 lapot húzhat. Tehát minden ilyen akció 1 lappal csökkenti a játékos kezében tartott lapjait.

Passzolás

Abban az esetben, ha egy játékos nem tud, vagy nem akar kártyát kijátszani, akkor passzolnia kell. A játékos kezében tartott lapok közül egyet, kettőt vagy hármat lefordítva a lerakó-pakli tetejére rak anélkül, hogy megmutatná játékosársainak azokat. A lépés végén a játékos a dobott lapoknak megfelelő darabszámú lapot húz.

Egy forduló vége

Egy forduló véget ér, amikor egy játékos útkártyájával eléri azt a célkártyát amin az arany van, és az így lezárult járat megszakítás nélkül a startkártyától kiindulva az aranykártyáig vezet, vagy már egyik játékos sem tud egy lapot sem kijátszani.

Az arany elosztása

Attól függően, hogy vezet-e járat megszakítás nélkül a startkártyától kiindulva az aranyrögös célkártyáig vagy sem, az aranyásók, vagy a szabotőrök győznek. Abban az esetben, ha a kincshez vezető út egy ajtóval blokkolva van, az ellentétes színű aranyásók csapata nem nyer. A játékosok kiszámítják az arany mennyiségét, amit minden nyertes megkap. A nyertesek számától függően minden érintett játékos aranyat vesz el a következők szerint:

Ezek után megtörténik a felfordítva fekvő tolvajkártyák szerinti lopás. Ha több játékos előtt is tolvajkártya fekszik felfordítva, akkor a lopást az a játékos kezdi, aki régebben játszott ki tolvajkártyát. Majd az óramutató járásával megegyező irányban megtörténnek a további lopások. Végül a játékosok a megnyert aranyat lefordítva maguk elé teszik.

1 törpe	5 arany
2 törpe	4 arany
3 törpe	3 arany
4 törpe	2 arany
5, vagy több törpe	1 arany

Példa a forduló végi aranyelosztásról:

A játékban 1 kék és 2 zöld aranyásó vett részt, valamint 1 főnök, 1 nyereszkesedő és 2 szabotőr.

A főnök fejezte be a kincshez vezető járatot. Az út egy kék ajtóval blokkolva van. Mindkét szabotőr előtt egy-egy felfordított tolvajkártya fekszik. Egyik szabotőr előtt börtön kártya fekszik, tehát ő börtönben van.

Az arany elosztása a következők szerint történik:

Nyert a kék aranyásócsapat, velük együtt a főnök és a nyereszkesedő.

A nyertesek száma 3. (1 kék, 1 főnök, 1 nyereszkesedő) A kék törpe 3 aranyat kap. A főnök 3-1=2 aranyat kap. A nyereszkesedő 3-2=1 aranyat kap. A tolvajkártyával rendelkező szabotőr ellop egy aranyat az egyik általa választott játékostól. A másik tolvajkártyával rendelkező szabotőr nem lophat, mivel börtönben van. Abban az esetben, ha egy zöld törpe fejezte volna be a járatot, akkor is a kék csapat nyerne, és a zöld csapat nem kapna semmit, mivel a kincshez vezető út egy kék ajtóval blokkolva van.

Egy új forduló kezdete

A játékosok újra lehelyezik a start-és célkártyákat. Minden akció-és útkártyát újra megkevernek, a 10 félretett lapot is közéjük keverik, és egy lefordított paklit képeznek a lapokból. Ismét félreteszik a 10 felső lapot, majd minden játékosnak 6 lefordított lap kerül kiosztásra. Újrakeverik mind a 15 törpés kártyát, majd minden játékosnak 1 lefordított lap kerül kiosztásra. Az új fordulót az előző forduló utolsó lapját lerakó játékos bal oldali szomszédja kezdi.

A játék vége

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

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de,
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Szármaszási hely: EU

