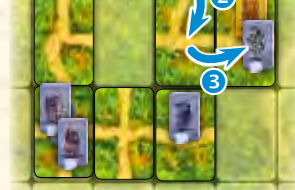


2. Lépés a törpével

Miután eldobtál, vagy kijátszottál lapokat a kezedből léphetsz a törpével 1-3 kártyát. Menj a törpével végig a kártyákon vezető úton a kívánt kártyátávolságban.



Példa: A kártya kijátszása után a játékos a kék törpével 3 kártyát lép.

Tartsd be a következő különleges szabályokat a törpéd léptetésekor:

- Ha tábornúznél kezdted meg a lépésed, akkor akár **5 kártyát** is léphetsz.
- Nem léphetsz rá és nem mehetsz át olyan kártyán, amelyiken olyan akadály van, amelyiket még nem hártottatok el.
- Sziklán, vagy áthidaló akadályon maximum csak 1 törpe állhat. Ilyen kártyán másik törpe nem fejezheti be a lépését és nem is mehet át.
- A troll blokkolja annak a kártyának a kapcsolódását, amelyiken áll. Ezen a blokkoláson át nem lehet belépni a kártyára, illetve kilépni a kártyáról.
- Amikor csapdán mész át, **azonnal** elveszítesz egy lapot a kezedből. A bal oldaladon ülő játékosársad véletlenül húz egy lapot a kezedből, amit anélkül, hogy megnézne, a lerakópaklira tesz.

Figyelem: Ha a lépésed **kezdete**kor nincsen egy kártya sem a kezvedben, akkor nem léphetsz a törpével ebben a körben, és kimaradsz.

A bányák és a kincsek

Akkor, amikor elsőként te lépsz a törpével egy bányára, felfordíthatod a kártyát. Forgasd a kártyát és tedd le a helyére úgy, hogy minden oldalával illeszkedjen a meglévő úthoz/utakhoz. **Fejezd be** a lépésed, állítsd rá a törpédet.

Figyelem: Megtörténhet, hogy a felfordított bányakártya a helyén nem illeszkedik minden oldalával minden úthoz. Ebben az esetben, tedd le úgy a bányakártyát, hogy ahhoz az úthoz illeszkedjen, amelyikről ráléptél.

Négyfajta bányakártya van a játékban. Három kártyán kincset találtak, egy kártyát a sárkány őriz.



Ha a **lépésed végén** egy bányakártyán állsz, akkor elvehetsz a készletből **egy** olyan kincskártyát, amelyik megfelel a bányakártyának, persze csak akkor, ha van még. Tedd a kincskártyát lefordítva magad elé. Abban az esetben, ha a következő lépésed végén még mindig a bányán állsz, mert nem léptél a törpével, akkor ismét elvehetsz a készletből **egy** olyan kincskártyát, amelyik megfelel a bányakártyának, persze csak akkor, ha van még. Az a játékosársad, aki eközben a törpéjével rálép a bányára, szintén elvehet a közös készletből **egy** olyan kincskártyát, amelyik megfelel a bányakártyának, persze csak akkor, ha van még.



Példa: A játékos a törpével rálép a bányakártyára. Felfordítja a kártyát, majd az úthoz illetve visszateszi a helyére. Mivel aranybányát talált, így egy arany kincskártyát vehet el a készletből. Az arany kincskártyát lefordítva maga elé fekteti.

Bánya sárkánnyal

Amikor elsőként te lépsz a törpével egy bányára, és a felfordított bányakártyán sárkány van, akkor el kell vened a sárkánylapkát és le kell tenned magad elé. A kör végén 2 ponttal fizetsz azért, mert nálad van a sárkánykorong. Ezt a bányát ezután úgy kezeljétek, mint egy átlagos útkártyát. Ráléphetek, átmehettek rajta minden következmény nélkül.

3. Kártyahúzás

Kártyát **kell** húznod a lépésed végén. Ha egy útkártyát, vagy egy akciókártyát játszottál ki, akkor 1 lapot kell húznod, de ha passzoltál, akkor 1-2 kártyát kell húznod, attól függően, hogy mennyi lapot dobtál el.

Figyelem: Elmarad a kártyahúzás, ha elfogytak a húzópakli lapjai.

A kör vége és az értékelés

A kör akkor ér véget, ha következő két dolog közül az egyik bekövetkezik:

- Elfogynak a lapok a húzópakliból és egyik játékosnak sincsen már lap a kezében.
- Minden kincset összegyűjtöttetek.

Megjegyzés: Megegyezhettek a kör befejezésében, ha egy vagy több bánya elérhetetlenné vált számotokra és nem tudtok további kincset begyűjteni.

A pontok elosztása

Fordítsátok meg a törpekártyáitokat és fedjétek fel a karaktereteket. Ezután fordítsátok fel az összegyűjtött kincseket. Váltásotok át pontokra a kincseket, majd osszátok el egymás között a pontokat a következők szerint:

- Az **önző törpék** megkapják az összegyűjtött kincseik után a pontokat.
- Minden többi törpe csatlakozzon a klánjához. A **szabotőr** törpék az ellenséges klánhoz csatlakozzanak. Számoljátok össze a klánok által összegyűjtött kincseket, majd a kincseket váltásotok át pontra.
- A pontokat osszátok el egyenlően az érintett játékosok közt. A fennmaradó pontot (ha van) az a törpe kapja, aki a legértékesebb kincset adta be a közösbe. Ha több ilyen törpe is van, akkor köztük a maradék pontokat szintén egyenlően kell elosztanotok. Az ezek után megmaradó pontot már nem osztjátok ki.
- Végül 2 pontot levon a pontjaiból az a játékos, akinél a sárkánykorong van. Ha csak 1 vagy 0 pontja van, akkor csak 1 vagy 0 pontot veszít el.

Például:

1 A két sárga lojális törpe 8 pontot gyűjtött, amit egyenlően elosztanak egymás között.

2 A két kék lojális törpe szintén 8 pontot gyűjtött a sárga szabotőr törpével együtt. A pontok egyenlő arányú elosztása után fennmaradó pontot a sárga szabotőr törpe kapja, mert ő 4-es kincset gyűjtött. A két kék lojális törpe közül az egyik begyűjtötte a sárkánykorongot is. Ő 2 pontot levon a megszerzett pontjaiból, így pontszerzés nélkül zárja az első kört.

3 A kék klán önző törpéje megtarthatja az összes kincset, amit összegyűjtött, így ő 3 pontot szerzett egyedül.



A második kör kezdete

Készítsétek elő a második kört ugyanúgy, mint ahogyan az első kört előkészítettétek.

Keverjétek meg a bányákat, tegyétek ki a kincseket, mindenki húzzon egy új törpekártyát, és ezzel egy új szerepet.

Keverjétek össze az út- és az akciókártyákat.

Az összekevert kártyákból tegyetek ki 10 lapot, majd mindenkinek adjatok 5 lefordított lapot a kezébe (7-9 játékos esetén csak 4 lapot).

Az új kört annak a játékosnak a bal oldali szomszédja kezdi, aki az előző körben utolsó lapot játszotta ki.

A játék vége

A játéknak a második kör befejezése után vége van. Adjátok össze a két körben megszerzett pontjaitokat. A játékot az nyerte, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Megjegyzés: Természetesen megegyezhettek abban, hogy 3 vagy több kört játszatok, majd az utolsó kör után összegzitek a pontjaitokat, és határozátok meg a játék győztesét. Számoljátok azzal, hogy minden további kör kb.: 20 perccel hosszabbítja meg a játékidőt.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft.**, 1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu, <https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

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

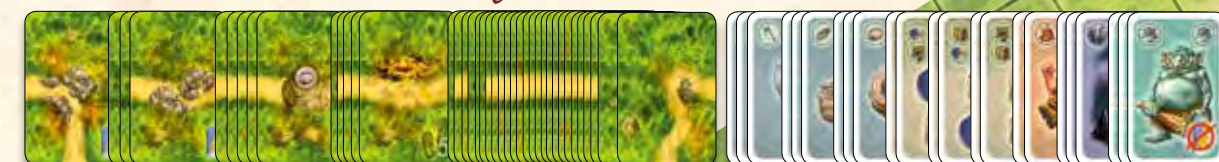


Aranyásók AZ ELFELEDETT BÁNYÁK

Szerző: Frederic Moyersoen Illusztráció: Alexander Jung

Játékosok: 3-9 Ajánlott: 10 éves kortól Játékidő: kb. 45 perc

A játék tartalma:



40 Útkártya

23 Akciókártya



2 Startkártya

4 Bányakártya



12 Kincskártya

10 Törpekártya



10 Törpelapka (talpakkal)



10 Törpekorong



32 Győzelmipont-lapka



1 Sárkánykorong

1 Játéktábla

A játék története

Az öreg erdőn túl, lent a mélyben húzódnak az elfelejtett bányák. Indulj felfedezőútra a törpe klánnal, és együtt győzzétek le az akadályokat, kerüljétek a csapdákat, és meneküljétek a trollok elől, de mindenképp: találjátok meg az értékes kincseket. Óvakodjatok a sárkánytól, és mindig legyetek óvatosak, mert az is megtörténhet, hogy a klán egyik tagja a csapat ellen munkálkodik.

Kártyáról kártyára építitek az erdő mélyén az ösvényt. Az akadályok leküzdéséhez szükségetek van a megfelelő segédeszközökre. A trollok elzárják előttetek az utat, a csapdákból pedig úgy szabadulhattok, ha kártyákkal fizettek. A törpéitekkel a négy bányához vezető utat járjátok, hogy megtaláljátok az elrejtett kincseket. A kör végén osztotok a zsákmányon, a klán minden tagja megkapja a részét - de egy törpe önző módon csak önmagának gyűjtötte a kincseket, egy másik törpe pedig egyenesen az ellenséges klán kezére dolgozott. Két kör után az nyeri meg a játékot, aki a legértékesebb kincseket gyűjtötte és így a legtöbb győzelmi pontot szerezte.

A törpék klánjai

Az **Aranyásók – Az elfeledett bányák** játékban két rivális törpe klán (kék és sárga) tagjai vagytok. Csapatonként maximum 5 törpe dolgozik a kincsek megszerzésén, de nem minden csapattag lojális a csapatával szemben és az ellenfélnek dolgozik.



A törpe klánok

A két klán lojális törpei

Csapatonként **maximum három lojális törpe** van, akik a klánjukért dolgoznak. Ők megbíznak a csapattagokban, és mindent amit találnak, bedobnak a közösbe.



Minden csapatban ott rejtőzik egy **önző törpe**, aki önző módon minden kincset megtart, amit ő szerzett. A kör végi osztozkodáskor azonban **nem** részesül a közösen megszerzett kincsekből.



A fentiekén kívül minden csapatban van **egy szabotőr** törpe. Ő úgy tesz, mintha a saját csapatáért dolgozna, de valójában az ellenséges csapatért dolgozik. Minden általa szerzett kincs az ellenséges csapathoz kerül. A kör végi osztozkodáskor ő az **ellenséges csapat zsákmányából** részesül.

Előkészületek

- 1 Fektessetek a **játéktáblát** az asztal közepére.
- 2 Lefordítva keverjétek meg a **4 bányát** és tegyétek **lefordítva** a számukra kijelölt mezőkre.
- 3 Tegyétek a **startkártyákat** a számukra kijelölt mezőkre.
- 4 Lefordítva keverjétek meg a **kincseket** és fektessetek **lefordítva** annyi kincset a játéktábla széléhez, ahányan részt vesztek a játékban.

A játéktér felépítése 6 játékos részére



- 5 Lefordítva keverjétek meg a **törpekártyákat**, majd húzzatok egy-egy lapot. Nézzétek meg titokban a lapokat, majd **lefordítva** tegyétek le magatok elé. A lapotok hátlapjáról mindenki látja, hogy melyik csapathoz tartoztok, de a szerepeteket, amit a kártyátok előlapján láttok, azt csak ti tudjátok, és a játék végéig ez maradjon is így. A megmaradt törpekártyákat anélkül, hogy megnéznétek, tegyétek vissza a játék dobozába.

Figyelem! Kevesebb mint 7 játékos esetén, még a lapok megkeverése előtt **ki kell tennetek a játékból** a következőket:

- 5-6 játékos esetén csapatonként 1 lojális törpekártyát
- 3-4 játékos esetén csapatonként 2 lojális törpekártyát

- 6 Vegyétek el a klánotoknak megfelelő **törpelapokat** és **törpekorongot**. A törpelapokat a talppal állítsátok a klánotok startkártyájára. A törpekorongokat tegyétek magatok elé.
- 7 Keverjétek össze lefordítva az **út- és akciókártyákat**. Ebből a pakliból megnézés nélkül vegyetek ki 10 lapot. Ezeket a lapokat ebben a körben nem használjátok. 3-6 játékos esetén minden játékosnak adjatok 5 lefordított lapot a kezébe. 7-9 játékosnál pedig mindenki 4 lapot kapjon a kezébe. A maradék lapokból lesz a húzópakli. Ezt lefordítva tegyétek a játéktábla mellé. Hagyjatok helyet a húzópakli mellett a dobópakli számára, ahová a játék folyamán a lefordított lapokat teszitek majd.
- 8 Helyezzétek a játéktábla mellé készenlétbe a **győzelmipont-lapokat**, az **erdőkorongokat** és a **sárkánykorongot**.

A játék menete

Válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot. Utána az óramutató járásával megegyező irányban következtek majd. Amikor te vagy a soron, tedd a következőket az itt megadott sorrendben:

1. **Játssz ki 1 lapot, vagy dobj el 1-2 lapot (kötelező)!**
2. **Lépj a törpédde maximum 3 kártyával tovább (nem kötelező).**
3. **Húzz 1 vagy 2 lapot a húzópakliból a kezvedbe (kötelező)!**

A lépésed ezzel véget ért, a játékot az utánad következő folytatja.

Figyelem: Abban az esetben, ha elfogytak a húzópakli lapjai, akkor nem tudsz lapot húzni, a 3. „akció” elmarad. Ha a lépésed kezdetekor nincsen több kártya a kezvedben, akkor a kör hátralévő részében már nem veszel részt.

1. Játssz ki egy lapot

A lépésed kezdetekor vagy kijátszol 1 kártyát vagy eldobsz 1 - 2 kártyát a kezedből. A következő akcióból választhatsz:

- A- 1 útkártyát fektetsz a játéktáblára
- B- kijátszol 1 akciókártyát
- C- passzolsz és eldobsz 1-2 kártyát



A- 1 útkártyát fektetsz a játéktáblára

Az útkártyákból építitek meg az utat a játéktáblán a startkártyáktól a bányáig. Az útkártyát leheted a két startkártya valamelyikéhez, a játéktáblán fekvő valamelyik útkártyához, vagy a játék folyamán lefordított bányához (lásd az 5. oldalon). Amikor útkártyát teszel le, figyelj arra, hogy az utak illeszkedjenek egymáshoz. Minden útkártyával meg kell hosszabbítanod egy megkezdett utat.

Figyelem: Az útkártyát nem kötelező a saját startkártyához, és / vagy a törpédhez kapcsolnod, amíg a kártyát a fenti szabályok betartásával teszed le.

Példák a hibásan lerakott kártyákra: 1 a kártya nem illeszkedik egyik korábban lehelyezett laphoz sem 2 a kártya nem illeszkedik minden oldalával a korábban lehelyezett lapokhoz 3 a kártya egyetlen utat sem hosszabbít meg

Különleges útkártyák

Akadályok: Az akadályok blokkolják az utat. Törpével csak akkor léphetek rá erre a kártyára, illetve csak akkor mehetnek át ilyen kártyán, ha kijátszátok a blokkolás feloldásához szükséges lapot.

Három különböző akadállyal találkozhattok: farönk, tó, árok



Sziklák: A sziklák beszűkítik az utat. Ilyen kártyán egyszerre **csak 1 törpe** állhat. Egy elfoglalt sziklán nem mehet át másik törpe.



Tábortűz: Ha lépésedet a törpével táboroznál kezded, akkor 5 kártyát léphetsz 3 helyett. (részletesen lásd az 5. oldalon)

B- kijátszol 1 akciókártyát

Az akciókártyákkal elháríthatjátok az akadályokat, titkos információt szerezhetek, csapdát állíthattok, kikerülhetitek a trollokat, vagy levehettek a játéktábláról útkártyát vagy erdőlapot.

Akciókártyák segítségével

Mind a három akadályhoz létezik speciális segítségkártya. A segítségkártyát csak akkor játszhatod ki, ha a megfelelő akadály a játéktáblán van. Amikor segítségkártyát játszol ki, mutasd meg a többieknek, majd lefordítva tedd a lerakópaklira. Vedd el a hozzá illő erdőkorongot a készletből és tedd az akadályra. Az akadályt ezzel elhárítottad. Ettől kezdve ezen a kártyán bármelyik törpe átmehet.



Fejsze → Farönk



Csónak → Tó



Kötél → Árok

Figyelem: Az akadály elhárítása után ezen a kártyán csak 1 törpe állhat, és a foglalt kártyán nem mehet át másik törpe.



Akciókártyák információszerzéshez

Ezekkel az akciókártyákkal információt szerezhetek a bányákról, kincsekről vagy egymásról. Amikor ilyen kártyát játszol ki, mutasd meg a többieknek, majd lefordítva tedd a lerakópaklira. Mindegyik kártya **két akciólehetőséget** nyújt számodra. **Válassz ki az egyiket** és vidd véghez. A kapott információt tartsd meg magadnak, ne mutasd és ne mond meg a többieknek.



Nézz meg titokban egy lefordítva fekvő bányát. Miután megnézted, lefordítva tedd vissza.



Nézz meg titokban egy kincset, amit még nem gyűjtöttetek be. Miután megnézted a kincset, lefordítva tedd vissza a helyére.



Nézd meg titokban egy játékosársad törpekártyáját. Miután megnézted, lefordítva tedd vissza.

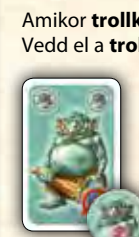
Akciókártyák eseményekkel

Amikor **csapdakártyát** játszol ki, mutasd meg a többieknek, majd lefordítva tedd a lerakópaklira. Vedd el a **csapda erdőlapot** és tedd...



• vagy két kártya találkozási pontjára
• vagy egy nyitott út végéhez (ez azt jelenti, hogy a korong egyik fele az út végén fekvő lapon, a másik fele a játéktáblán egy üres mezőjén fekszik miután letetted)

Minden alkalommal, amikor egy törpe áthalad a csapdán, az érintett játékos elveszít egyet a kezében tartott lapokból úgy, hogy a bal oldali szomszédja kihúzza egy lapot a kezéből, amit anélkül, hogy megnézne, lefordítva a lerakópaklira tesz. Ez a játékos a kör végéig egy lappal kevesebbrel gazdálkodhat.



Amikor **trollkártyát** játszol ki, mutasd meg a többieknek, majd lefordítva tedd magad elé. Vedd el a **troll erdőlapot** és tedd...

• vagy két kártya találkozási pontjára
• vagy egy nyitott út végéhez (ez azt jelenti, hogy a korong egyik fele az út végén fekvő lapon, a másik fele a játéktáblán egy üres mezőjén fekszik miután letetted)

A troll blokkolja az utat ezen részét minden törpe számára egészen addig, míg újra te következelsz. A következő lépésed kezdetekor vedd le a trollt és tedd az akciókártyát lefordítva a lerakópaklira.



Nézz meg néhány példát a csapda és a troll erdőlapka helyes lehelyezéséről.

Figyelem: Ha egy csapda vagy troll erdőlapka fekszik egy út nyitott végén, akkor a következő útkártyát a lapka alá kell csúsztatnod, ha ott akarod az utat folytatni.

Amikor **zivatarkártyát** játszol ki, mutasd meg a többieknek, majd lefordítva tedd a lerakópaklira.



Vegyél le a játéktábláról **egy** olyan **útkártyát**, amelyiken nem áll törpe. Ha van a kiválasztott útkártyán valamilyen segédeszköz (fejsze, csónak vagy kötél) akkor ezeket is le kell venedd. A kártyát, amit levettél tedd a lerakópaklira. A csapdát vagy a trollt csak akkor veheted le a kártyával együtt, ha a kártya eltávolítása után a megfelelő erdőlapka a játéktábla **két üres mezőjén maradna**.

Figyelem: Nem tehetsz zivatarkártyát startkártyára vagy bányára.

C- passzolsz és eldobsz 1-2 kártyát

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz kártyát kijátszani az „A” vagy a „B” akciók szerint akkor **passzolnod kell, és el kell dobnod 1 vagy 2 kártyát** a kezedből. A dobott kártyáidat lefordítva tedd a **lerakópaklira**.