

# Aranyásók

## Párba

Tervezte: Frederic Moyersoen

Játékosok: 1-2

Ajánlott: 8 éves kortól

Játékidő: 30 perc

### Tartalom

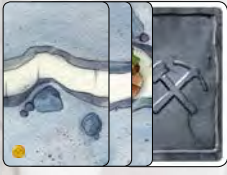
36 útkártya

18 akciókártya

74 játékkártya:

18 célkártya

2 törpekártya



1 iv stancolt karton:



8 törpejelölő



2 kulcs



2 törpe talppal

### A játék ötlete és célja

Aki másnak vermet ás...! A két törpének el kell döntenie, hogy közösen építenek úthálózatot, vagy külön-külön. Akárhogyan is döntenek, továbbra is az a céljuk, hogy akadályozzák egymást – egy törött csákánnyal, egy bányaomlással esetleg egy zárt ajtóval – a ravaszabb törpe megpróbálja megszerezni a másik törpe orra elől az aranyat. Három forduló után az a törpe nyer, akinek több aranya lesz.

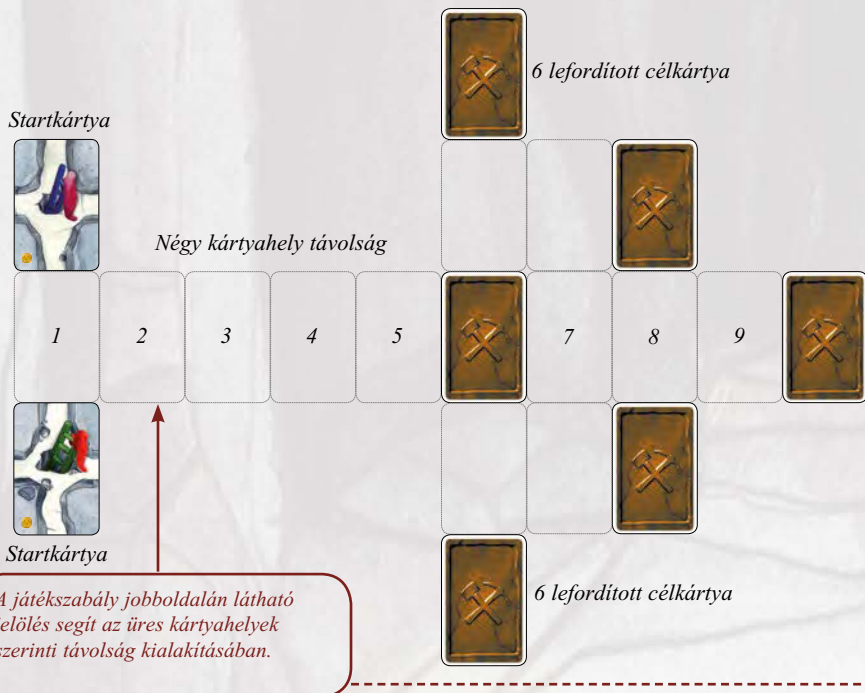
Ha társa nincs, hát egyedül ás alagutat egy törpe és megpróbál az akadályok ügyes megkerülésével eljutni a kincshez.

### Aranyásók 2 játékos részére

### Előkészületek

Az útkártyákat, akciókártyákat, célkártyákat és a két törpekártyát különválogatjuk. Mindkét játékos választ egy-egy törpekártyát, amit felfordítva letesz maga elé. A két törpekártya helyett használható a két törpe talppal.

A 36 útkártya közt 2 startkártya van. A startkártyákon egy-egy létra és egy-egy törpesapka látható. A 18 célkártyából megkeverés után 6 lefordított lapot az ábrán látható módon tegyünk le a két startkártyával együtt az asztalra. A maradék célkártyákra csak a következő körben lesz szükségünk. A játék folyamán a startkártyától kiindulva egy úthálózatot építünk ki, aminek kiépítése során az útkártyákat az ábrán látható határokon kívülre is letehetjük.



A maradék 34 útkártyát keverjük össze az akciókártyákkal, majd mindkét játékos vegyen a kezébe 6 lefordított lapot.

A maradék kártyákból alakítsunk ki egy lefordított húzó-paklit a két játékos között.

Tegyük mind a két játékos számára elérhető helyre a 8 törpejelölőt és a 2 kulcsot.

A zöld törpe kezd, utána felváltva kerülnek sorra a játékosok.



A húzó-pakli és a felfordított lapokból kialakításra váró dobó-pakli helye.

### A játék menete

A soron lévő játékosnak egyet kell választania a következő négy akcióból:

Akció	Kártyahúzás
1 Útkártya illesztése az úthálózatához	1
1 Akciókártya kijátszása	1
2 Kártya eldobása és 1 előtte fekvő akciókártya semlegesítése	1
Passzolás és 1 vagy 2 kártya eldobása	1 vagy 2

Lépése ezzel véget ér, a játékot a következő játékos folytatja. **Figyelem:** Attól kezdve, hogy elfogynak a húzó-pakli lapjai, a játékosok nem húznak több lapot. A játékosoknak ennek ellenére választaniuk kell egy akciót a fenti négy akció közül. Ha egy játékosnak elfogynak a kezében tartott lapjai, akkor ő a kör végéig kimarad a játékból.

### A. Egy útkártya kijátszása



megengedett, hogy a két játékos útjai összekapcsolódjanak. Az összekapcsolódástól kezdve mindkét játékos használhatja a közös utat.

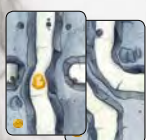
**Figyelem:** Amikor leteszünk egy útkártyát, annak megszakítás nélkül kapcsolódnia kell a saját startkártyánkhoz.

### Célkártyák

Amikor összekapcsoljuk a startkártyánkat az egyik célkártyával, akkor azt a helyén megfordítjuk és az úthoz illesztjük. A célkártya kétféleképpen állhat, kiválaszthatjuk a megfelelő pozíciót.

**Figyelem!** Csak abban az esetben illeszthetjük hibásan a célkártyát, ha a célkártya nem illik az útkártyához.

### Különleges útkártyák



**Hidak (2x) és Duplakanyar (2x):** Az egyes kártyán látható utak nincsenek egymással összekapcsolva. Lehelyezésnél legalább az egyik útnak megszakítás nélkül össze kell kapcsolódnia a startkártyánkkal.



**Út létrával (2x):** Ezen a kártyán lévő út közvetlen kapcsolatban áll a vele megegyező színű startkártyával. A már lent lévő útkártyákhoz illeszthetjük a szabályok betartásával, azzal a két kivétellel, hogy nem tehetjük közvetlenül a startkártyához, vagy olyan útkártyához, amelyiken arany van.





**Útkártya ajtóval (6x + 8x célkártyákon):**  
Egy olyan útkártyát, amelyiken kék vagy zöld ajtó van, csak a színével megegyező törpe használhat. Az ajtó a másik törpe számára blokkolja az utat egészen addig, míg kulcsot nem használ a kinyitásához. (lásd az akciókártyák kijátszásánál)



**Útkártya arannyal (5x):** Nem befolyásolja a kártyák összekapcsolódását, de a játékosok összegyűjthetik. (lásd az aranygyűjtés címszónál)



**Troll az úton (3x):** A troll maga mögött blokkolja az utat. Ha szeretnénk mellette elmenni, akkor „meg kell kennünk a markát” 1 arannyal. Ha úgy döntünk, hogy megkenjük a markát a trollnak, akkor a törpejelölőnkől egyet színnel felfelé tegyünk rá. A kör végén be kell adnunk 1 aranyat.

**Figyelem:** Amikor egyik játékos úgy dönt, hogy megkeni a markát a trollnak, onnantól mind a két törpe számára szabad az út.

## Aranygyűjtés

Amikor összekapcsoljuk a startkártyánkat egy olyan kártyával, amelyiken arany van, akkor a törpejelölőnkől egyet színnel felfelé tegyünk rá. Ezért egy aranyat kapunk a kör végén. Akkor is megkapjuk az aranyat, ha a kör végéig megszakad a kapcsolat a startkártyánk és az arany közt.

**Figyelem:** Abban az esetben, ha lépésünk során nem kapcsoljuk a saját startkártyánkhoz az aranyat, de a játékosársunk startkártyáját összekapcsoltuk az aranykártyával, akkor a játékosársunk azonnal ráteheti az egyik törpejelölőjét az aranyra.

## B. Egy akciókártya kijátszása

Az akciókártyákkal szabotálhatjuk a másik törpe munkáját, segíthetjük a saját útépitésünket, eltávolíthatunk egy útkártyát az úthálózatból, vagy információt szerezhetünk az egyik célkártyáról.



A szabotázs-kártyákat a másik játékos elé tesszük. Aki előtt szabotázs-kártya fekszik, az nem tehet útkártyát az úthálózatba, de a többi akció (akciókártya kijátszása / 2 kártya eldobása / passzolás) a rendelkezésére áll. Egy játékos előtt maximum egy azonos típusú kártya feket.



Egy javító-kártyával eltávolíthatunk egy előttünk fekvő szabotázs-kártyát. Ehhez a pirossal áthúzott szimbólum szerinti zöld szimbólumot kell letennünk. Ilyenkor az érintett szabotázs-kártya és javító-kártya a dobó-pakliba kerül. Ha olyan javító-kártyát játszunk ki, amelyiken két zöld szimbólum látható, akkor is csak egy szabotázs-kártyát távolíthatunk el.



**Kulcskártya:** Kinyithatunk egy ajtót az ellenfelünk színében. Ehhez letecszünk egy kulcsot az érintett ajtóra. Ez az ajtó a kör végéig nyitva áll előttünk. A kulcskártyát a dobó-paklira tesszük.

**Figyelem:** Előfordulhat, hogy a kulcskártya lehelyezésével elérünk egy jelöletlen aranykártyát. Ilyen esetben rátehetjük a törpejelölőnkét színnel felfelé az aranyra.



**Kőomlás-kártya:** Egy kőomlás kijátszása után kivehetünk az úthálózatból egy tetszésünk szerinti lapot. A kivett lap a kőomlás-lappal együtt a dobó-paklira kerül.

**Figyelem:** Kőomlással nem távolíthatunk el célkártyát, startkártyát vagy olyan kártyát, amelyiken arany vagy troll van.



**Kincskártya:** A kijátszása után megnézhetjük az egyik lefordított célkártyát. Megtekintés után a célkártyát visszatesszük a helyére, a kincskártyát pedig a dobó-paklira dobjuk.

## C. 2 kártya eldobása

Ha két tetszés szerinti kártyát a kezünkben lévő dobó-paklira dobunk, akkor eltávolíthatunk egyet az előttünk fekvő szabotázs-kártyákból, de azt figyelembe kell vennünk, hogy ezután csak 1 kártyát húzhatunk a húzó-pakliból. Tehát ez az akció a kör végéig 1 lappal lecsökkenti a kezünkben lévő lapok számát.

## D. Passzolás

Ha nem tudunk, vagy nem akarunk kártyát kijátszani, akkor passzolhatunk. Passzoláskor 1 vagy 2 kártyát a kezünkben lévő dobó-paklira kell dobunk, majd ugyanannyi lapot kell a húzó-pakliból húznunk.

## Egy kör vége

Egy körnek akkor van vége, ha a felsoroltak közül valamelyik bekövetkezik:

- Mind a 6 célkártyát lefordítottuk.
- Mind a 8 törpejelölőt lehelyeztük.
- Elfogytak a húzó-pakli lapjai és már nincsen egyikünk kezében sem több kártya.

Elvesszük azokat az aranykártyákat, melyeken a saját színű törpejelölőnk van. Ezeket a lapokat magunk elé fektetjük, ezek már nem vesznek részt a további körökben.

Ha valamelyikünk „megkente egy troll markát”, akkor annak most be kell adnia a szükséges aranyat. Ez trollonként egy aranyba kerül. Ha nem tudunk pontosan 1 aranyat fizetni, akkor egy értékesebb lapot kell beadnunk. Mivel váltópénz nincsen, így nem kapjuk vissza az aranyat, amennyivel többet fizettünk.

A most még lefordítva fekvő célkártyákat visszatesszük a dobozba. A lefordítva fekvő célkártyákat összekeverjük az eddig még nem használtakkal.

## Egy új kör kezdődik

A startkártyákat és a 6 új célkártyát tegyük az asztalra, ahogy az első kör kezdeténél. Minden akciókártyát és a megmaradt útkártyákat alaposan keverjük meg, majd alakítsunk ki egy húzó-paklit. A húzó-pakliból mindkét játékos húzzon 6 lapot. Az új körben minden törpejelölő és kulcs ismét a rendelkezésünkre áll.

Az új kört az kezdi, akinek kevesebb aranya van. Egyezőség esetén a kék törpe kezd.

## A játék vége

A forduló a harmadik kör után véget ér. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb aranyat gyűjti össze.

## ARANYÁSÓK EGY JÁTÉKOSNAK

A szólójáték szabályai megegyeznek a kétszemélyes játék szabályaival, a következő változtatásokkal:

### Előkészületek:

A játékos választ egy szintet, majd visszatesszi a dobozba a másik színhez tartozó törpekártyát és startkártyát. A játékos csak 6 törpejelölőt használ.

A startkártya és a célkártyák közötti távolság 7 lap.

Startkártya Hét kártyahely távolság



A játékos minden kör megkezdése előtt 10 lapot kitesz a lefordított húzó-pakliból. Ezeket a lapokat félreteszi és csak a következő körben használja.

### A játék menete és az akciókártyák:

Amikor a játékos egy szabotázs-kártyát húz, akkor azt azonnal leteszi maga elé és egy új lapot húz a pakliból. Ha olyan szabotázs-kártyát húz, amilyen már fekszik előtte, akkor minden további hatás nélkül a másodikat a dobó-paklira dobja.

Ha a játékos egy kőomlás lapot húz, akkor azt azonnal használnia kell. Eltávolítja az utoljára letett lapját, ha azon sem arany, sem troll nem látható.

### Egy új kör kezdete:

A kör elején félretett 10 kártya hozzáadódik a paklihoz. Ezután az előkészületek megegyeznek a korábban leírtakkal.

### A játék vége:

A játékos megpróbál minél több aranyat összegyűjteni. Az összegyűjtött aranyak szerint a következő eredményt érte el:

0-14 pont	Nem túl ügyes aranyásó!
15-19 pont	Ügyes aranyásó!
21-24 pont	Szuper teljesítmény!
25+ pont	Fantasztikus aranygyűjtemény!

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést 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: www.piatnikbp.hu  
www.facebook.com/PiatnikBudapest  
Szármaszási hely: EU

