

GOLD!

2-3 aranyéhes játékosnak,
8 éves kortól



Arany! Arany! Arany mindenfelé, ameddig a szem ellát. Nem is rossz egy arany számár a háznál. De vigyázat! Ezek a makacs állatok akár a vagyondoból is kiehetnek.

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Arany! Arany! Arany mindenfelé, ameddig a szem ellát. Nem is rossz egy arany számár a háznál. De vigyázat! Ezek a makacs állatok akár a vagyondoból is kiehetnek.

A játék elemei:

60 kártya 6 színben (zöld, kék, lila, piros, narancs, rózsaszín).

Minden színben: 3 számár kártya (értéke -2) és 7 arany kártya (értékük 3, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

Játékszabályok

Az alapötlet:

A játékosok arany kártyákat gyűjtögetnek, és megpróbálnak annyi pontot szerezni, amennyit csak lehet. A számár kártyák, a Grimm mese arany szamarához hasonlóan eláraszthatnak

arannyal. De azoknak, akik nem szabadulnak meg tőlük időben, a nyakukon maradnak ezek a makacs állatok, és mínuszpontokat fognak érni a játék végén.

A játék kezdete:

Ha csak ketten játszotok, vegyetek ki minden színből egy szamarat, és tegyétek vissza azokat a dobozba; a játék során nem lesz rájuk szükség. Minden játékos kap egy-egy, különböző színű számár kártyát. Ezt mindenki tegye maga elé, hogy jól látható legyen. A játék kezdetén ez lesz a tabló első lapja.

Fontos: ebben a játékban a játékosok nem tartanak lapokat a kezükben. Ehelyett minden lapot színek szerint csoportosítva, jól láthatóan maguk előtt tartanak.

A maradék lapokat keverjétek meg, és képpel lefelé tegyétek őket egy húzópakliba az asztal közepére. Ezután a húzópakli legfelső két lapját tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket.

Végül csapjátok fel a húzópakli legfelső öt lapját, és tegyétek őket – képpel felfelé – egymás mellé az asztal közepére. Ezek közül a lapok közül lehet majd választani.

Játékmenet:

A játék az óramutató járása szerint halad. Amikor valaki sorra kerül, a következő két akció közül kell végrehajtania egyet:

A) Egy kártya elvétele

A játékos elveszi a felcsapott lapok közül a legkisebb értékűt, és a saját tablójához teszi. Ha több lap is a

legalacsonyabb értékkel rendelkezik, akkor a játékos választhat, melyiket szeretné.

Példa: A felcsapott lapok között van egy piros számár, egy zöld számár, egy zöld 4-es és egy kék 8-as. Balázs el szeretne venni egy lapot. Mivel csak a legalacsonyabb értékű lapok közül választhat, ezért vagy a piros, vagy a zöld szamarat kell elvennie (mindkettő értéke -2). Elveszi a zöld szamarat, és a saját tablójához teszi azt.

B) Egy kártya cseréje

Ezt az akciót csak akkor lehet választani, ha a következőképpen végrehajtható:

1. lehetőség: a játékos elvesz egy arany kártyát a saját tablójából, és az asztal közepére teszi a felcsapott lapok közé. Cserébe elvehet egy, a kitett lapnál alacsonyabb értékű kártyát, és a tablójához teheti.

Példa: A felcsapott lapok között van egy piros számár, egy zöld 4-es és egy kék 8-as. Dávid kártyát szeretne cserélni. A felcsapott lapok közé tesz a saját tablójából egy kék 6-ost, és cserébe elveszi a zöld 4-est. Nem vehette volna el sem a számár kártyát sem a kék 8-ast.

2. lehetőség: a játékos elvesz egy számár kártyát a saját tablójából, és az asztal közepére teszi a felcsapott lapok közé. Cserébe elvehet egy tetszőleges arany kártyát, és a tablójához teheti. Példa: a felcsapott lapok között van egy piros számár, egy kék 6-os és egy kék 8-as. Cili kártyát szeretne cserélni. A felcsapott lapok közé tesz a saját tablójából egy zöld szamarat, és cserébe elveszi a kék 8-ast. Elvehette volna a kék 6-ost is, de a piros szamarat nem.

Fontos: számár kártyát csak A) akcióval (kártya elvételével) lehet szerezni, B) akcióval (csere útján) nem. 3-as értékű arany kártyák nem adhatók be a B) akció keretében, hiszen nincs náluk kisebb értékű arany kártya, amelyre szabályosan becserélhetőek lennének.

Egy szett értékelése:

Három egyszínű kártya alkot egy szettet. Ha az akciója végrehajtása után egy játékos tablójában van egy szett, akkor azt kötelező értékelnie. Bónusz-ként még a szett kiértékelése előtt elvehet egy lapot valamelyik ellenfele tablójából, és azt a sajátjához adhatja. Megjegyzés: nem vehet el olyan színű kártyát, amelyen színből már rendelkezik egy vagy több lappal. Fontos: nem vehet el olyan színű lapot sem, amelyen szint épp értékel!

Ha egyik játékosnak sincs szabályosan elvehető lap a tablójában, akkor az értékelő játékos nem kap bónusz lapot. Az értékelt szett lapjait a játékos képpel lefelé egy pontozópakliba gyűjti maga mellé. A már kiértékelt lapok biztonságban vannak, azokat a többi játékos már nem veheti el. Példa: Cilinek akciója végrehajtása után van egy szettje, hiszen a tablójában van három piros, egy kék és egy zöld lap. Elvehet egy lapot valamelyik ellenfelétől, de csak ha az a lap nem piros, kék vagy zöld. Elvesz Balázstól egy sárga 6-ost és a saját tablójához teszi. Ezután a kiértékelt piros szett lapjait képpel lefelé a pontozópaklijába teszi.

Ha nincs felcsapva lap

Ha egy játékos elveszi az utolsó felcsapott lapot, a szabályok szerint

végrehajtja az akcióját, majd öt új lapot csap fel a húzópakliból az asztal közepére. Ezután a következő játékos köre következik.

Színpontozás

Ha a húzópakli utolsó öt lapját is felcsapták már, megkezdődik „a nagy finálé”. A játék az alapszabályok szerint folytatódik addig, amíg az utolsó lapot is el nem vette valaki a felcsapott kártyák közül. Miután ez megtörtént, a játékosok tablóját színek szerint kell pontozni. A játékosok színenként összeadják a tablójukban szereplő kártyák értékét, majd összehasonlítják azokat egymás között. Minden szín külön értékelésre kerül. Akinek egy adott színből a legmagasabb összeréteke van a tablójából, az abból a színből a legnagyobbértékű lapját a pontozópaklijába teheti. Ebből a színből az összes többi lap – a többi játékosé is – eldobásra kerül. Döntetlen esetén minden, a döntetlenben résztvevő játékos az adott színből a legmagasabb értékű lapját a pontozópaklijára teheti. Ha egy bizonyos színből egyik játékosnak sincs arany kártyája, akkor az a szín nem kerül kiértékelésre. Az ilyen színű szamarak kikerülnek a játékból. A végső pontozásra a színpontozás után kerül sor.

Példa: a játékosok először összehasonlítják a piros kártyáik összértékét. Cilinek egy 6-osa van, Dávidnak egy 8-asa és egy -2-ese, míg Balázsnak nincs piros kártyája. Mivel Cilinek és Dávidnak egyaránt 6 pontja van, mindketten a pontozópaklijukba tehetik a legmagasabb értékű piros lapjukat (Cili a 6-ost, Dávid a 8-ast). Balázs nem kap semmit.

Ezután a játékosok összehasonlítják a zöld kártyáik összértékét. Cilinek egy zöld számára van, Dávidnak és Balázsnak pedig egyáltalán nincs zöld kártyája. Mivel egyik játékosnak sincs zöld arany kártyája, ezt a színt nem értékelik ki. Cili eldobja a zöld szamarát. Ezután a játékosok sorra értékelik a többi színt is.

Végső pontozás:

Minden játékos összeadja a pontozópaklijában lévő kártyák értékeit. Ezek lesznek az egyes játékosok győzelmi pontjai. Aki a legtöbb pontot szerezte, az nyer. Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevő játékosok közül az nyer, akinek több lapból áll a pontozópaklija. Ha még így is fennáll a döntetlen, akkor a játékosok megosztottnak a győzelmen.

Taktikai tanácsok:

A megfelelő kártyát a megfelelő időben kivenni a felcsapott lapok közül hatalmas előnnyel jár. Annak a játékosnak vannak a legjobb lehetőségei, aki közvetlenül azután kerül sorra, hogy öt új lap került felcsapásra. Ha ilyenkor van olyan színe, amiből már két kártyája van, nagyon nagy eséllyel állít össze egy szettet ebben a körben.

A kártyák cseréjével a játékosoknak lehetősége van befolyásolni, hogy a felcsapott lapok újratöltése mikor következzen be. Azok, akik jól cserberélnek, sokat javíthatnak a helyzetükön. Néha megéri olyan lapot betenni a felcsapott lapok közé, amit a következő játékos „nem utasíthat vissza”.

A számár kártyákat nem mindenki

szereti, de nekik is megvan a maguk haszna. Nagyon jól használhatók például cserében egy nagy értékű arany kártya ellenében.

Ha van egy számár kártya a tablódban, az majdnem mindig azt jelenti, hogy választhatod a körödben a B) akciót (egy kártya cseréjét), ezzel javítva a lapjaidon.

Időnként a számár kártyákat rá lehet kényszeríteni a többi játékosra. Ha a felcsapott lapok között csak szamarak vannak, akkor a sorra kerülő játékos nem tehet mást, minthogy elvesz egyet. A számár kártyák szettekbe is beszámíthatóak, de ezt ha csak lehet, kerüljük. Nem tanácsos túl sok negatív értékű kártyát gyűjteni a pontozópaklinkba.

Fontos szemmel tartani a többi játékost, hogy tisztában legyünk a céljaikkal és a terveikkel.

Amikor egy játékos bónusz kártyát vehet el valakitől, fontolja meg jól, melyiket lapot veszi el, és hogy melyik játékostól.

A színpontozással tekintélyes mennyiségű pontot lehet szerezni. Fontos számon tartani, hogy melyik színekből van esély megszerezni a többséget, és eszerint alakítani a játékunkat.

Fordította: Kohári Zsolt