



Ki a bányából!

Egy gyors, pörgős lapkalerakós játék 2-4 bányász részére, 10 éves kortól
Vár a tárna! A csákányokkal és a bányásztündék titkos tudásával felvértezve a törpök nekivágnak a tárnák mélyének, hogy értékes kristályokkal gazdagodjanak. Mindenki megkapja a bánya egy részét, ahol megpróbálhatja kibányászni a tündék szerint ott lévő drágaköveket. Ha egy törpnek sikerül kiásnia az előre megjósolt drágaköveket, felkiált: **Ki a bányából!** Erre a jelzésre minden törp eldobja a csákányát, és visszatér a felszínre. Ezután pontozás következik, de csak a hét végén, hét környi ásás után derül ki, melyik törp volt a legsikeresebb!

A játék tartalma:

10 kétoldalas bányatábla

40 kincskártya

69 kristálylapka

- 12 sárga, 1-mezőnyi kristálylapka (mind egyforma alakú)
- 16 kék, 2-mezőnyi kristálylapka (mind egyforma alakú)
- 16 zöld, 3-mezőnyi kristálylapka (kétféle alakban 8-8 darab)
- 15 piros, 4-mezőnyi kristálylapka (ötfféle alakban 3-3 darab)
- 10 fehér, 5-mezőnyi kristálylapka (tízféle alakban 1-1 darab)

Szükségetek lesz még papírra és ceruzára a pontok felírásához.

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

A játék célja:

Töltsd meg a bányatábládat a lehető legtöbb kristálylapkával. De ehhez csak a kincskártyádon szereplő kristályokat használhatod! Minél kevesebb mező marad üresen a tábládon, annál több pontot szerzel. Aki a legtöbb pontot szerzi egy hét (7 forduló) alatt, az nyeri a játékot.

Előkészületek:

Válogassátok szét a **kristálylapkákat** színek szerint, és tegyétek őket az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyedén hozzáférjen.

A zöld, a piros és a fehér kristálylapkák többféle alakban is előfordulnak.

Az egyes kristálylapkákon látható ikonoknak az alapjátékban nincs jelentősége, csak a haladóknak szóló játékváltozatban kapnak majd szerepet.

Minden játékos kap véletlenszerűen egy saját **bányatáblát**. Mindenki döntse el, melyik oldalát szeretné használni a táblának. Ezután hat további táblát készítesek ki, ezekből lehet majd húzni a játék során. Ha maradt még tábla, azokat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.

Minden bányatáblán
20 szabad mező van
más-más elrendezésben.



Keverjétek meg a kincskártyákat, és képpel lefelé csináljatok belőlük egy húzópaklit. Ezeken a kártyákon láthatjátok majd, hogy az adott fordulóban milyen kristályokból mennyit használhattok fel.

A kristályok típusa
és mennyisége
(pl. két piros kristálylapka).



Az ikonoknak
csak a haladóknak
szóló játékváltozatban
van jelentősége.

Válasszátok ki, ki lesz a törpök királya; ő fogja írni a játék során a pontszámokat.

A játék menete

1. Kincskártya húzása
2. Kristálylapkák lehelyezése
3. Pontok összeszámolása és felírása
4. Új bányatáblák húzása

Példa: a forduló végén Anna táblája így néz ki:



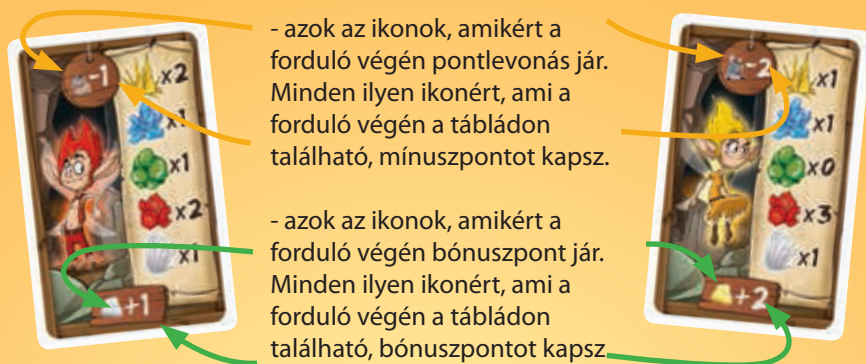
A táblája nincs teljesen tele, 4 mező maradt szabadon. Ez azt jelenti, hogy $10-4$, azaz 6 pontot szerez. A kincskártyája alapján -1 pontot kap minden természért, és +2 pontot minden aranyrögért, ami a tábláján található. 1 természet és 2 aranyrög van a tábláján, így a 6 pontjából 1-et le kell vonni a természet miatt, majd 4-et hozzá kell adni a két aranyrög miatt. Ezzel Anna pontjai a következőképp alakulnak: $10-4-1+2+2 = 9$ pont.

A haladó játékosok a játékváltozatok közül bármelyiket, vagy akár mindkettőt egyszerre használhatják.

A haladó játékváltozatokra is érvényes szabály, hogy ha több mint 10 üres mező marad a táblán a forduló végére, akkor 0 pontot szerez a játékos.

b) Jó lelet - rossz lelet

A kincskártyákon található, haladó játékosoknak szóló információk:



- azok az ikonok, amikért a forduló végén pontlevonás jár. Minden ilyen ikonért, ami a forduló végén a tábládon található, mínuszpontot kapsz.

- azok az ikonok, amikért a forduló végén bónuszpont jár. Minden ilyen ikonért, ami a forduló végén a tábládon található, bónuszpontot kapsz.

A tárnákba tett vándorútjaik során a törpök időnként más értékes ércekre, aranyra, ezüstre bukkanhatnak. Más alkalmakkor viszont kártevőkbe, a támaszokat megrongáló természetekbe vagy a törpék ellátmányára pályázó patkányokba botlanak.

A még nagyobb kihívás érdekében használhatjátok ezeket a kincskártyákon és néhány kristálylapkán felbukkanó ikonokat. Ebben a játékváltozatban próbáljatok minél több bónuszpontot érni és minél kevesebb pontlevonással járó kristálylapkát a táblátokra tenni.

A forduló végi pontozásnál 1 vagy 2 bónuszpontot jelent minden kívánatos, és 1 vagy 2 mínuszpontot minden kerülendő ikon.

1. Kincskártya húzása

Minden játékos húz egy lapot a kincskártyák húzópaklijából.

2. Kristálylapkák lehelyezése

A törpök királyának vezényszavára (**"Be a bányába!"**) minden játékos egyszerre felfedi a kincskártyáját, és amilyen gyorsan csak tudja, elkezd feltölteni a bányatábláját. Ehhez az asztal közepéről kell elvenni a kártyának megfelelő színű és mennyiségű kristálylapkákat. Ha lehet, töltsd ki a teljes tábládat. Egyetlen letett kristálylapka sem lóghat bele a táblán lévő falakba.

FONTOS! Csak egy kézzel veheted el az asztal közepéről a lapkákat, és csak egy kézzel teheted azokat le a tábládra. Ha úgy döntesz, még sincs szükséged a felvett lapkára, tedd vissza a helyére. A már a tábládon lévő lapkákat bármelyik kézzel átpakolhatod.



A zöld, a piros és a fehér lapkák többféle alakban is előfordulnak.

Bármely, már a tábládon lévő lapkát visszateheted a közös készletbe, és lecserélheted egy másik lapkára.

3. Pontok összeszámolása és felírása

Amint az első játékosnak sikerült lefednie a teljes tábláját, azt kiáltja: **"Ki a bányából!"**

Ezután már senki sem tehet fel több lapkát a táblájára. Mindenki ellenőrzi, hogy helyesen rakta-e fel a lapkákat a táblájára, és az esetlegesen rosszul felkerült lapkákat leveszi.

Egy lapka akkor számít rosszul felrakottnak, ha belelóg a falba, vagy nem szerepel a színe a kincskártyán, vagy ha több lapka van az adott színből, mint amennyit a kincskártya enged.

Mindenki kap **10 pontot**. Minden **üresen** maradt mező -1 pontot jelent. A leggyorsabb játékos két bónuszpontot kap, ha minden lapkát szabályosan rakott fel a táblájára, de -2 pontot, ha legalább egy hibát vétett.

Ha több mint 10 üres meződ van, egy pontot sem kapsz.

A törpök királya feljegyzi az összes játékos pontjait.

Példa: Tomi túl korán kiáltotta, hogy "Ki a bányából!" Eggyel több zöld kristályt rakott le, mint amennyit szabad lett volna, és egy kék kristály belelóg a falba. Mindkét hibásan felrakott kristályt le kell vennie, és nem kapja meg a leggyorsabb játékosnak járó 2 bónuszpontot sem. Kap 10 pontot, amelyből a levett kristályok miatt felszabaduló mezők miatt le kell vonnia 4 pontot, és a korai "Ki a bányából!" bekiabálás miatt még 2 pontot. Ezzel Tomi 4 pontot szerzett ebben a körben.



4. Új bányatáblák húzása

A pontozás után a játékos, aki véget vetett az előző körnek, visszateszi a tábláját a dobozba, erre már nem lesz szükség. Elvesz egyet a hat kikészített tábla közül, és összekeveri a játékosok által az előző körben használt táblákkal. Ezek közül a táblák közül minden játékos kap egyet, és eldönti, melyik oldalával kíván játszani. Ha ugyanazt a táblát kapnád, mint az előző körben, akkor nem használhatod a korábban használt oldalát. A kristálylapkákat tegyétek vissza a színüknek megfelelő helyre. Az új forduló kezdetén mindenki húz egy új kincskártyát, a törpök királya pedig megadja a jelet.

A játék vége

Minden forduló végén az előző fordulónak véget vető játékos a tábláját visszateszi a dobozba, és újat húz a kupacból. A játék véget ér a hetedik forduló után, amikor már nincs a kupacban tábla, amit fel lehetne húzni. Ezután a törpök királya összeszámolja a játékosok pontjait.

Aki a legtöbb pontot szerezte a hét forduló alatt, az nyeri a játékot.

Játékváltozatok haladók számára

A) A tündék segítsége

A tündék a félreeső titkos járatokból figyelik a törpök küzdelmét. Ha sikerül a forduló végére egy adott színű tünde mellé egy neki megfelelő színű kristályt tenned, bónuszpontok ütik a markodat.

Példa: a forduló végén Laci tábláján a kék tünde mellett egy kék kristály található. Ezért kap egy bónuszpontot. A fehér tünde mellé fehér kristály került, ezért is jár a bónuszpont. A zöld tünde mellé viszont fehér kristály került, ezért nem jár pont. Így Laci pontjai ebben a fordulóban: $10 - 4$ (üres mezők) $+ 1$ (a kék tünde miatt) $+ 1$ (a fehér tünde miatt) $= 8$ pont. Ha Laci tábláján lett volna sárga tünde is, semmiképp sem járt volna érte bónuszpont, hiszen a kincskártya alapján ebben a fordulóban nem szabad sárga kristályt felhasználni.

