

Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

ARANYLÁZ





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

ARANYLÁZ

Taktikus lapkalerakó játék az aranylázban izzó vadnyugaton 2-5 játékos részére, 8 éves kortól.

A vadnyugat ismeretlen távolsága terül elénk. Megkezdődik az első vasútvonalak kiépítése, aminek következtében a telepések egyszerű sátrainak helyén hamarosan virágzó városok emelkednek. Az indiánokkal folytatott kereskedelem igen jövedelmező, különösen értékesek a vadlovak. De amint felfedezik a hegyek mélyén rejtőző aranyteléreket, az események felgyorsulnak - mindenki egyik napról a másikra akar meggazdagodni. De csak óvatosan! A biztosított aranybányákat gyakran a versenytársak ürítik ki, és mire föleszmélünk, az arany eltűnt! Mindenki aranylázban ég!

TARTALOM

- **72 tájlapka**

(Beleértve 1 startlapka eltérő hátoldallal).

A lapkákon vágányok mozdonyokkal, hegységek aranyrögökkel, préri indián-táborral és vadlovakkal, valamint vadnyugati városok láthatók.

- **25 cowboy fából** (5 mind az 5 színben):

Minden cowboyt használhatunk vasutas, aranyásó, kereskedő, vagy farmer szerepben. Minden színből 1 cowboy a pontjelző szerepét tölti be.

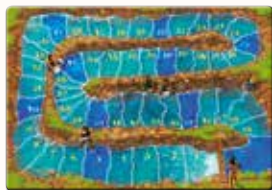


- **5 aranyásók sátra fából** (1 mind az 5 színben):
Ezekkel állíthatunk táborhelyet a hegyekben, amikor a jövedelmező aranytelérek aranyát akarjuk megszerezni!



- **1 értékelőtábla:**

A megszerzett pontok jelölésére.



- **Ez a játékszabály**

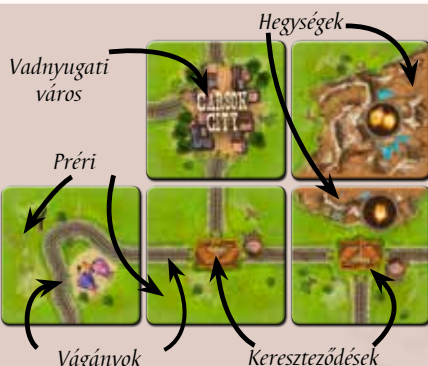
Startlapka hátlapja



Normál tájlapkák hátlapja



Mozdony



A kártyákon lévő szimbólumok:



Aranyrögök



Indiántábor



Vadlovak

- **63 kincskorong:**

A játék folyamán a kincskorongokat a hegyekre tesszük, a játékosok pedig „kibányásszák” őket. Az előoldalukon aranyrög (1, 2, 3 vagy 5 pontot érő) vagy sziklarög (0 pontot ér) látható.



A CÉLUNK

Lépésről lépésre helyezzük le a tájlapkákat. Így alakul ki a vasútvonalak hálózata, így állnak össze a hegyek és a préri területei, így épülnek a városok, amelyekre cowboyoikat állíthatunk azért, hogy aranyat keressünk még a semleges területeken is. Amikor már az összes tájlapkát letettük, és megállapítottuk, hogy kinek van a legtöbb pontja, akkor megtudhatjuk, hogy ki a vadnyugat ura!

ELŐKÉSZÜLETEK



Startlapka előlapja

- A **startlapkát** képes felével fölfelé az asztal közepére fektetjük. A hegyre egy lefordított kincskorongot helyezünk. A többi tájlapkát lefordítva összekeverjük, és több pakliba halmozzuk úgy, hogy minden játékos egyformán elérje.
- A **kincskorongokat** lefordítva az asztalra halmozzuk. Az lesz a legjobb, ha választunk egy játékost, aki kezeli ezeket a korongokat, és felteszi őket a játéktáblára, amikor szükség van rájuk.
- Mindenki kap **5 cowboyt** és **1 sátrat** az általa választott színben. Egy cowboyt az értékelőtáblára kell állítani, a többi mindenki maga előtt felállítja.
- A legfiatalabb dönthet arról, hogy ki kezdje a játékot.

A JÁTEK

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Aki sorra kerül, az a következő akciókat hajtja végre **ebben a sorrendben**:

★ **1.** Húz 1 új tájlapkát, majd lerakja a már lent lévőkhöz. Esetlegesen kincskorongot tesz rá.

★ **2a.** A készletéből egy **cowboyt állíthat az éppen lefektetett tájlapkára, VAGY**

▲ **2b.** elhelyezheti – vagy áthelyezheti a saját **sátrát** egy hegyrészen, **VAGY**

● **2c.** levehet egy kincskorongot arról a hegységről, amelyikben a sátra áll.

(A játékos csak egyet választhat a 2. akció lehetőségei közül, de akár le is mondhat mindegyikről.)

★ **3.** Ha az új tájlapka lefektetésével elkészül egy **vasútvonal**, összeáll egy **hegy** vagy egy **város** teljes egészében egy vasúti úthálózathoz csatlakozik, akkor az értékelésre és az áru kiosztására kerül sor.

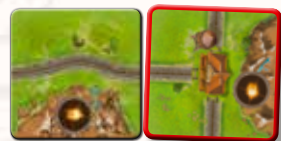
Ezután a következő játékos jön.

★ 1. Tájlapkák lerakása

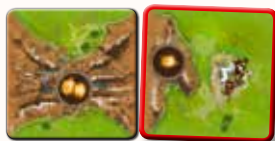
A **kék** keretbe foglalt szabályok megegyeznek az alapjáték szabályaival. Tapasztalt játékosok átugorhatják.

Ha ránk kerül a sor, első akcióként húznunk **kell** egy tájlapkát az egyik lefordított pakliból. Megmutatjuk a játékosársainknak (azért, hogy esetlegesen tanácsokat adjanak a lapka lehelyezéséhez), és letesszük. Ehhez a következőket kell figyelembe vennünk:

- Az új tájlapkát (a példában **piros** kerettel) úgy kell lefektetnünk, hogy az asztalon fekvő tájlapkák legalább egy, vagy több oldalához illeszkedjen. Nem illeszthetjük a tájlapkát sarkával egy másik sarkához.
- Minden vágánynak, hegységnek és prérinek folytatódnia kell. Abban a ritka esetben, ha egy tájlapkát nem lehet a szabályok betartásával lehelyezni, akkor azt ki kell tennünk a játékból, és helyette egy új tájlapkát kell húznunk.



A vasútvonal és a préri folytatódik.



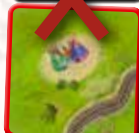
Egy hegy folytatódik.



Az egyik oldalon a hegység, a másik oldalon pedig a préri folytatódik.



Például így **nem** illeszthetünk lapkát egy másikhoz:



Az aranyrög felrakása

Amikor olyan lapkát húznunk és helyezzünk le, amelyiken hegységrészlet látható, akkor annyi **kincskorongot** fektetünk rá **lefordítva**, amennyi aranyrög a hegységrészleten látható. Az átláthatóság érdekében egy hegységen belül a korongokat egy toronyba rendezve egymásra helyezzük.



Az éppen lehelyezett hegységen két aranyrög szimbólum van, ezért két kincskorongot teszünk rá.



Az éppen lehelyezett (felső) lapkáért letehető két kincskorongot a már lent lévő kincskorongokra tesszük.

Egy játékosársunkat érdemes megbízunk a kincskorongok kezelésével, hogy a játék folyamán ne felejtjük el a kincskorongokat a lapkákra feltenni.

★ 2a. Cowboyt állítunk

Az éppen lehelyezett tájlapkára ráállíthatunk egy cowboyt a következők figyelembevételével:

- Mindig csak **1 cowboyt** állíthatunk.
- Csak a **saját** készletünkben állíthatunk cowboyt.
- A cowboyt csak arra a tájlapkára állíthatjuk, amelyet **éppen leraktunk**.
- Döntenünk kell, hogy a tájlapka **melyik részére** állítjuk a cowboyt. Vagy...

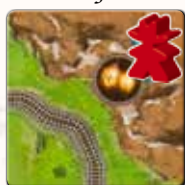
Vasútépítő



egy vágányra

vagy

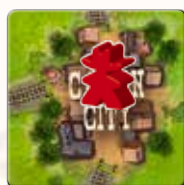
Aranyásó



egy hegyre

vagy

Kereskedő



egy városra

vagy

Farmer



a prérire

Ide vagy oda?

A farmereket le kell fektetni!

- Az új tájlapkával összekötött vágányon, hegyrészen vagy prérin nem állhat másik cowboy (a sajátunk sem). Ebből a szempontból érdektelen az, hogy a másik cowboy milyen távolságban áll. A legjobban ezt a következő két példa szemlélteti:

A **kék** nem állíthat vasutast, mert a vágány már foglalt.

Aranyásót állíthat a hegységre, vagy egy farmert fektethet a prérire.



A **kék** nem állíthat aranyásót aへgyre, mert a hegy már foglalt.

Vasutast állíthat a vágányra, vagy egy farmert fektethet a prérire. Az újonnan helyezett lapka szimbólumának megfelelően egy további korongot helyezünk le a már ott lévő korongokból kialakított toronyra.



Ha korábban felhasználtuk a cowboyainkat, és már nincs egy sem a készletünkben, akkor is le kell tennünk a tájlapkát, de cowboyt nem állíthatunk rá. De aggodalomra semmi ok: számos módja van annak, hogy egy cowboyt visszakaphassunk.

2b. Sátrat állítunk vagy áthelyezünk

Ha a lépésünkben nem állítunk cowboyt, akkor a készletünkben lehelyezhetünk egy sátrat, vagy egy már felállított sátrunkat áthelyezhetjük egy másik lapkára a következők figyelembevételével:

- A hegység még nem lehet befejezve.
- A hegység lapkájának szabadnak kell lennie (ennek a hegynek egy másik lapkáján állhat cowboy).
- **Más cowboyok vagy sátrak állhatnak a hegységben!**
- **A sátrat olyan lapkára is felállíthatjuk, amelyiket nem az aktuális lépésünkben tettünk le!**
- Annak nincsen jelentősége, hogy a sátrat a készletünkben vettük, vagy egy másik lapkáról helyeztük át.



A **sárga** sátrát egy olyan hegységre állítja, amelyiken egy **kék aranyásó** áll.

A **sárga** sátrát egy olyan hegységre állítja, amelyiken egy **kék** és egy **piros aranyásó**, valamint egy **kék sátor** áll. Habár a jobb alsó lapkán áll egy **cowboy**, a lapkának a hegység része még lakatlan.



2c. Begyűjtjük a kincskorongokat

Ha lépésünkben nem állítottunk cowboyt (2a), és nem tettük le, valamint nem helyeztük át a sátrunkat (2b), akkor elvehetjük a legfelső kincskorongot a toronyból, ha áll abban a hegységben sátrunk. Ezen akció során nincsen jelentősége annak, hogy kinek áll még cowbója a területen, vagy ki van többségben a területen. A megszerzett kincskorongunkat bármikor megvizsgálhatjuk; magunk előtt lefordítva gyűjtjük. Csak a játék végi értékeléskor kapunk utánuk pontokat.



Egy későbbi lépés során a **sárga** elveszi a legfelső kincskorongot egy olyan toronyból, amely mellett egy **kék aranyásó** áll.

Ezzel véget ért a játékos lépése, a következő játékos kerül sorra az óramutató járásával megegyező irányban.

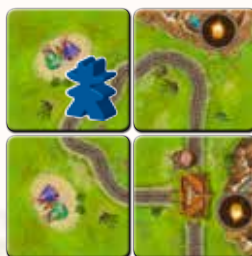
Figyelem: Ha egy lapka lehelyezésével elkészül – lezárul egy vasútvonal vagy egy hegy, vagy egy város teljes egészében a vasútvonalhoz lett kapcsolva, akkor értékelni kell.

3. Kész vasútvonalakat, hegységeket és városokat értékelünk

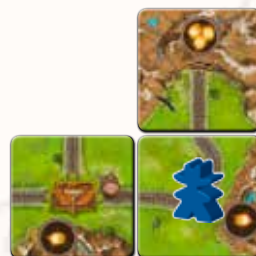
EGY KÉSZ VASÚTVONAL

Egy vasútvonal akkor van lezárva, ha a vasútvonal mindkét vége kereszteződéssel vagy hegységgel vagy várossal határos; vagy a vasútvonal zárt kört alkot. Ezek között a határok között tetszés szerinti mennyiségben állhatnak olyan lapkák, amelyeken vágány látható.

Egy kész vasútvonalért az a játékos, akinek vasutasa áll az adott vasútvonalon, annyi pontot kap, amilyen hosszú a vasútvonal (amennyi lapkából a vasútvonal áll).



Kék 4 pontot kap.



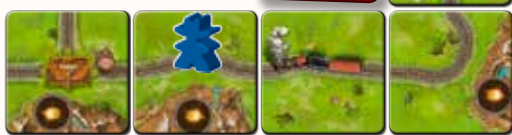
Kék 3 pontot kap.

KÉSZ VASÚTVONAL MOZDONNYAL.

Ha a kész vasútvonalon pontosan egy mozdony van, akkor az megduplázza a vasútvonal értékét. Ha nincsen, vagy egynél több mozdony is található a vasútvonalon, akkor csak az egyszeres pont jár.



Kék 8 pontot kap, mert a mozdony megduplázza a vasútvonal értékét.



Kék 6 pontot kap, mert több mint egy mozdony van a vasútvonalán, így a vasútvonal értéke nem duplázódik.

AZ ÉRTÉKELŐTÁBLA

Minden pontot azonnal jelölni kell az értékelőtáblán. Az értékelőtáblán 50 mező van, amin a játékosok többször is körbemehetnek. Amikor egy játékos cowboya áthalad az értékelőtábla 0 mezőjén, cowboyát lefekteti, és a második kört fekvő helyzetben teszi meg.

A **sárga** játékos 2 pontot kap. A cowboyával a 49. mezőről az 1. mezőre lép, és lefekteti a cowboyt annak jelzéseként, hogy áthaladt az 50. mezőn.



Több Cowboy áll ugyanazon a kész hegységen vagy lezárt vasútvonalon

A tájlapkák taktikus lehelyezésével több vasutas is egy vasútvonalra, vagy több aranyásó is egy hegyre kerülhet.

A pontokat az a játékos kapja, akinek a legtöbb vasutasa, illetve aranyásója áll az adott vasútvonalon vagy hegységen. Egyenlőség esetén minden érintett játékos megkapja az összes pontot.

Az **új tájlapka** összekapcsolja az eddig különálló vasútvonalakat egy összefüggő vasútvonalallá.



A **kék** és a **sárga** is megkapja a teljes pontszámot, azaz 5 pontot, mivel mindkettőnek 1-1 vasutasa áll a vasútvonalon. (egyenlőség).

EGY KÉSZ HEGYSÉG

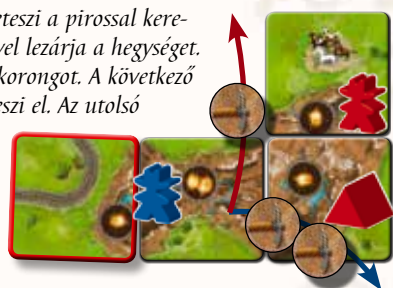
Egy hegység akkor kész, amikor a hegységet teljesen körülveszi a préri, és nincsen rés a hegység területén. Egy hegységet tetszés szerinti mennyiségű hegyrész alkothat.

Egy kész hegységért az a játékos, akinek a legtöbb aranyásója áll a hegyen, elsőként megkapja az összes kincskorongot, amely még a hegyen fekszik. Végül minden egyes aranyrögért, amelyet a hegységet alkotó tájlapka mutat, 1 pontot kap. Ha az aranyásók számában egyezőség alakul ki, akkor az érintett játékosok egyenlően osztják egymás közt a kincskorongokat. A soron lévő játékostól kiindulva az érintettek egymás után elvesznek 1 - 1 korongot a kincskorongokból kialakított toronyból egészen addig, míg el nem fogy az összes a hegyről. Végül minden érintett játékos megkapja a teljes pontszámot a hegységet alkotó tájlapkákon látható aranyrögök mértékében. A sátraknak nincsen hatása a többségre, és így nem befolyásolják a korong- és pontelszámolást sem. Minden sátor visszakerül a tulajdonosa készletébe.

A hegy elkészült. A **sárga** először megkapja az összes megmaradt kincskorongot, majd 7 pontot kap a 7 aranyrög után.



A **kék** van soron. Leteszi a pirossal keretezett lapkát, amellyel lezárja a hegységet. Elveszi az első kincskorongot. A következő korongot a **piros** veszi el. Az utolsó korong a **kéké** lesz. Végül a **piros** és a **kék** is 5-5 pontot kap az aranyrögök után.



EGY OLYAN VÁROS, AMELYIK TELJES EGÉSZÉBEN A VASÚTVONALHOZ CSATLAKOZIK

Egy város akkor van teljes egészében csatlakoztatva a vasúthálózathoz, ha a városból kiinduló mind a 3, ill. 4 vágány lezárt vasútvonalhoz csatlakozik.

Minden egyes befejezett vasútvonalért 3 pontot kap az a játékos, akinek a kereskedője abban a városban áll.

Az a vasúti hurok, amelyik a városból kiindulva visszakanyarodik, majd ugyanannak a városnak egy másik vágányához csatlakozik, szintén 3 pontot ér.

A városban álló **kék kereskedő** a két befejezett vasútvonalért összesen 6 pontot kap.



A COWBOY VISSZATÉR A TULAJDONOSÁHOZ



Miután vasútvonalat, hegységet vagy várost értékeltünk, minden ott lévő cowboy visszatér a gazdájához. Tulajdonosaik a **következő lépésüktől** tetszés szerinti szerepben újra felállíthatják őket.

Lehetséges egy lépésen belül cowboyt állítani, értékelni és visszavenni.

Ehhez a következő sorrendet kell betartanunk:

1. Az újonnan lerakott tájlapkával le kell zárunk egy vasútvonalat, hegységet vagy egy várost.
2. Állítanunk kell egy vasutast, aranyásót vagy kereskedőt. (A területnek, ahogy eddig, most is lakatlannak kell lennie.)
3. Értékelnünk kell a lezárt vasútvonalat, hegységet vagy várost.
4. Vissza kell vennünk a vasutast, aranyásót vagy kereskedőt.



Kék leteszi ezt a tájlapkát, és ráállítja a vasutast. A **kék** 3 pontot kap.



Kék leteszi ezt a tájlapkát, és ráállítja az aranyásót. A **kék** 2 kincskorongot és 2 pontot kap.

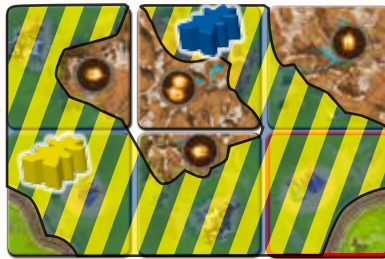
A PRÉRI

(Javasolt az első játékot **farmer nélkül** és így **préri nélkül** játszani.)

Több összefüggő prérirészletből áll össze egy préri. A prérít nem értékeljük, amikor a lapkát letesszük, de rájuk farmerek helyezhetők. A farmerek tulajdonosai csak a játék végén kapnak értük pontot. **Ezért a farmerek egészen a játék végéig a prérin maradnak, és nem térnek vissza tulajdonosaikhoz.** (Azért, hogy ezt egyértelműen jelezzük, a farmert felrakáskor lefektetjük. A prérik határait a vágányok, a hegységek és a lehelyezett tájlapkák szélei határozzák meg. (Fontos a záró értékeléskor!))



Mindkét farmernek megvan a saját prérije. Ezeket a hegység választja el egymástól.



Az új tájlapka lehelyezésével a két farmer prérije összekapcsolódik.

Figyelem! Az a játékos, aki ezt a tájlapkát lehelyezi, nem állíthat rá farmert, mert az így összekapcsolt préri már foglalt.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A ZÁRÓ ÉRTÉKELÉS

A játék akkor ér véget, amikor valaki lehelyezi az utolsó tájlapkát. Ekkor kezdődik a **záró értékelés**, amelyben a **be nem fejezett (nyitott) vasútvonalakat, hegységeket és a városokat értékeljük.** A játékosok megkapják pontjaikat a prérin álló **farmereik** után is. A megszerzett pontokhoz végül hozzáadjuk a megszerzett kincskorongok pontjait.

A NYITOTT HEGYSÉGEK, VASUTAK ÉS VÁROSOK ÉRTÉKELÉSE

HEGYSÉGEK: Először is vegyük le a hegységekről a megmaradt kincskorongokat és a sátrakat. Ezeket tegyük a játék dobozába. Ez után a tulajdonos **minden aranyrög szimbólum után 1 pontot** kap.

VASÚTVONALAK: A tulajdonos **vágányszakaszonként** (tájlapkánként) **1 pontot** kap. (A mozdonyokat nem vesszük figyelembe.)

VÁROSOK: Tulajdonosa **3 pontot** kap **minden befejezett vasútvonalért**, amely a városból indul ki.

Az értékelés után az érintett cowboyokat levesszük a játékfelületről.



A nyitott vasútért a **piros** 2 pontot kap (2 vágányszakasz után).

A **sárga** a nyitott városért 3 pontot kap (1 lezárt vasútvonal után).

A **kék** a nyitott hegységért 3 pontot kap (3 aranyrög után).

A **zöld** a nagy nyitott hegységért 10 pontot kap (a 10 aranyrög után), a **fekete** nem kap semmit, mivel a **zöld** 2 aranyröggel többségben van a hegységben.

ÉRTÉKELJÜK A FARMEREKET

(Javasolt, hogy az első játékot farmerek nélkül játsszuk, és így a „farmer értékelése” nélkül.)

Már csak a farmerek fekszenek a prériken, őket most értékeljük. Minden prérin megállapítjuk, hogy ki a tulajdonos. Ha a prérin csak **1 játékosnak** van farmere, akkor ő a tulajdonos. Ha **több játékosnak** is van farmere a prérin, akkor az a játékos a préri tulajdonosa, akinek a legtöbb farmere van azon a prérin. **Egyezőség** esetén minden olyan játékos tulajdonos, akinek a „legtöbb” farmere áll a prérin.

A préri tulajdonosa/tulajdonosai a következő szimbólumokért kapnak pontokat:

- Minden **indiántábor** 2 pontot ér.
- Minden **vadló csapat** 4 pontot ér.

A **zöld** és a **sárga** a tulajdonosai a bal oldalsó prérinek. Mindketten **6 pontot** kapnak érte. (2 pont az indiántábor és 4 pont a vadlovak után)



A **piros** a tulajdonosa a kicsi prérinek jobb oldalon felül.

A **piros** **4 pontot** kap a 2 indiántábor után.

A **kék** a tulajdonosa 2 farmerrel a nagy prérinek.

A **kék** **16 pontot** kap.

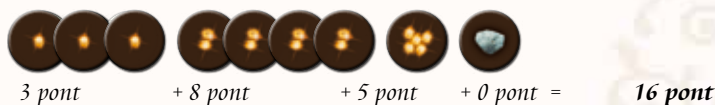
(4 pont a 2 indiántábor után és 12 pont a 3 vadló után)

A **sárga** nem kap pontot a farmerja után.

ÉRTÉKELJÜK AZ ARANYAT

Fordítsuk meg a megszerzett kincskorongokat. Ezek értékét adjuk hozzá az eddig megszerzett pontjainkhoz. Minden korong 1 pontot ad aranyrögönként, a kövek után nem jár pont.

A **kék** 9 kincskorongot szerzett, amelyekért a következő pontokat kapja:



Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az a játékos a legsikeresebb cowboy és ezzel a játék nyertese.

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



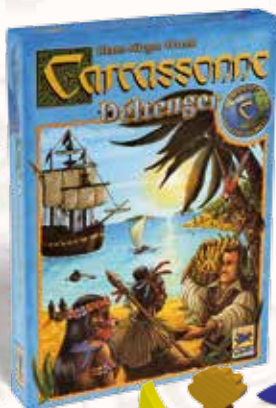
© 2014
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Köszönetet mondunk a játék teszteléséért és az észrevételekért Udo Schmitznek és még sokan.

Illusztráció: Claus Stephan
Grafikai design: Christof Tisch
Korrektúra: Marion Haake,
Maik Neumann, Dieter Hausdorf



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



Egy további izgalmas játék a „CARCASSONNE” világából!

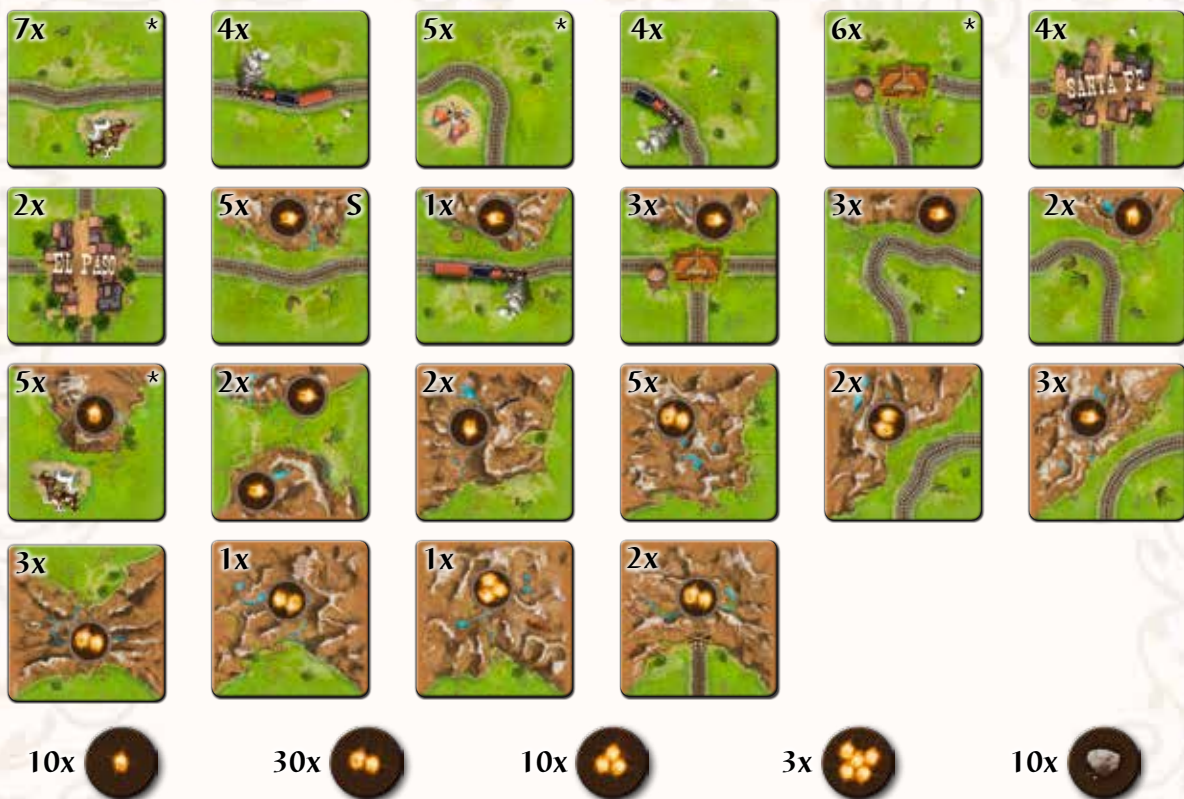
Carcassonne Dél-tenger

A Dél-tenger kristálytisza vize számos szigetet ölel körül. A szigetek stégek hálózatával kapcsolódnak egymáshoz. A szorgos szigetlakók a természet adta ajándékokat gyűjtögetik. Halat fognak a tengerből, banánt termesztnek a szárazföldön, a stégeken pedig kagylógyűjtők szorgoskodnak. A szigeteket hajókkal időről időre meglátogató kereskedők meghatározott árukat keresnek, amelyekért gazdagon megjutalmazzák a szigetlakókat.

Egy gyönyörű Carcassonne-játék álomszép szigetvilágban
2-5 játékos részére, 7 éves kortól.



TÁJLAPKÁK AZ ARANYLÁZ KIADÁSBAN (72 TÁJLAPKA ÉS 63 KINCSEKORONG)



S = Ilyen a startlapka előoldala is.

* Ezek a tájlapkák eltérő módon tartalmazznak indiánsátrakat és vadlovakat.

ÉRTÉKELÉS ÁTTEKINTÉSE

A játék folyamán befejezet területek

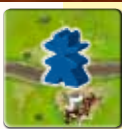
A játék végén befejezetlen területek

Vasútvonal

1 pont tájlapkánként

pontosan 1 mozdony:

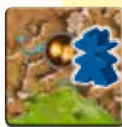
2 pont tájlapkánként



Vasutas

Vasútvonal

1 pont tájlapkánként
(mindegy, mennyi
mozdonnyal)



Aranyásó

Hegység

(kincskorongot
levenni)

1 pont
aranyrögönként

Hegység

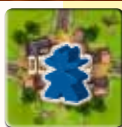
kincskorong és

1 pont

aranyrögönként

Városok

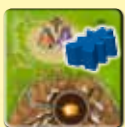
3 pont minden kész
vasútvonalért



Kereskedő

Városok

3 pont minden kész
vasútvonalért



Farmer

Préri (farmer értékelése)

2 pont minden indiántáborért

4 pont minden vadló csapatért



LÉPÉS ÁTTEKINTÉS

1. Tájlapka lerakása

(Kincskorong lehelyezése)



2a. Cowboy felhelyezése

az éppen letett tájlapkára

vagy

2b. Sátor állítása vagy áthelyezése

vagy

2c. Kincskorong felvétele

(vagy egyik sem a három közül)



3. Kész terület értékelése

A JÁTÉK VÉGE

Miután az utolsó tájlapkát letettük.

Pontok

- a játékban megszerzett pontok
- lezáratlan területek értékelése
- préri értékelése
- aranyrögök értékelése