

## Gold Connection

Tartalom: játéklap, 84 aranyrúd (színenként 6 rúd 1 értékkel, 5x2, 4x3, 3x4, 2x5, és 1 rúd 6 értékkel), 20 vigaszkorong, 4 szállítóláda, 4 rablókő, 4 nyíl, 1 fordulószámláló, 2 dobókocka

A játék célja: aranyrudak gyűjtése. Az a játékos győz, aki a végén, szállítóládájába a legértékesebb aranyrudat gyűjtötte össze. Bónuszpontok járnak az 5 és 6 aranyrúdból álló sorokért.

### Előkészítés

A játéklap 14 széfet ábrázol. Mindegyik mező egy széf. Két széf számozatlan. A többi 1-12-ig számozott, melyeken kezdetben a rablóköveket kell elhelyezni. A rablóknak korlátozott idő alatt kell kiüríteniük a széfeket. Keverjétek össze a 84 aranyrudat, és tegyetek 6-ot felfordítva mindegyik széfbe. Tegyetek a 20 vigaszkorongot könnyen elérhető helyre. Adjátok mindegyik játékosnak a színével egyező szállítóládát, rablókövet és nyilat. Mindegyik játékos maga elé teszi a szállítóládát. A láda egy tárolóhelyet tartalmaz a tetején (erre kell helyezni az aranyrudakat a sikeres lépés után), és számozott mezőket 4 színben (melyre a játékos, fordulójának végén elhelyezi sorban a rudakat). 3 rúdsorozat gyűjthető minden színből. Minden játékos dob mindkét kockával hogy meghatározza rablókövének kezdőmezőjét. Csak 1 rablókő lehet egy mezőn. A játékosok vagy a két kocka összegét, vagy az egyik kockán levő értéket használhatják fel rablókövük elhelyezéséhez. Ha egy mező már foglalt, a játékos mindaddig folytathatja a dobást, amíg meg nem határoz egy üres mezőt. A rablókövek elhelyezése után, mindegyik játékos elhelyezi nyilát rablóköve tetejére. Az a játékos kezd, aki a legmagasabb értékű mezőn áll. A többiek az óra járásával egyező irányban követik. A játéklapon levő falakon nem lehet áthaladni. A nyilak a játékos haladási irányát jelölik. A nyilaknak egyértelműen mutatniuk kell, hogy a játékosok milyen irányban szándékoznak haladni első, majd további lépésükkor. Mikor mindegyik nyíl megfelelő helyére került, elkezdődik a játék.

### Áttekintés

Mindegyik játékos aranyrudakra vadászva (széfekből vagy a többi játékostól) lép nyilával a játéklapon körbe. A játékosoknak el kell dönteniük, mely rudakra van szükségük, mivel szállítóládáik sorait szigorú számsorrendben kell rudakkal feltölteniük. A játékosok bármikor, bármelyik 4, 5 vagy 6 elemből álló színsorral kezdhetnek, de szigorú számsorrendbe kell befejezniük ezeket a sorokat. A dobókockák határozzák meg minden lépésnél, hogy egy játékosnak sikerül vagy nem. Minél hosszabb a sor és minél értékesebb a zsákmány, annál nagyobb dobott értékekre van szükség. Ha egy dobás sikerül, a játékos dönthet úgy, hogy folytatja lépését, és ugyanabban a fordulóban még több rudat próbál megszerezni. Ha a játékos önkéntesen megáll, elrendezheti a tárolórekeszében összegyűjtött rudakat a szállítóládája megfelelő színű sorain. Ha nem sikerül a dobás, a játékos fordulója során megszerzett zsákmány visszakerül a széfbe, és a nyíl a játékos rablóköve által elfoglalt mezőre.

### Lépés

A játékos, fordulójában első lépésként a fordulószámlálóval lép előre egy mezőt. (A kezdőjátékos a számozott sor első mezőjére helyezi azt). A játékos ezután egy vagy több mezőt lép nyilával, elhagyva ezzel rablókövének tartózkodási helyét. Mindegyik játékos meghatározza milyen messze lép nyilával. A lépés mindig a nyíl irányába történik – ellenkező irányban nem szabad. Csak a számsor végén levő számozatlan mezőkön dönthetik el a játékosok, hogy melyik irányban folytatják a játékot. A számozatlan mezőre lépő játékosoknak abba az irányba kell fordítaniuk nyilukat, amerre folytatni kívánják lépésüket. A nyállal bármelyik mezőre lehet lépni, beleértve az ellenfelek által elfoglalt mezőket is. A széfsorok közötti falakon nem lehet áthaladni. Ha a játékos, nyilát egy üres mezőre helyezi, megkísérelheti kiüríteni a széfet. A játékos megmondja mely aranyrudakra van szüksége, majd a széf mellé tolja azokat. Tetszőleges kombinációt választhat az aranyrudak közül. Fordulója végén pontos számsorrendben szét kell válogatnia az aranyrudakat a szállítóládán. (Így értelmetlen volna elsőre nagy mennyiséget összegyűjteni!) Miután a játékos megnevezte mely aranyrudakra van szüksége, „zsákmányoló dobást” hajt végre. Megszámolja a nyíl lépéseinek számát, majd hozzáadja a kiválasztott aranyrudakon levő értékeket. Hogy sikerrel járjon, ennek az összegnek nagyobbnak vagy egyenlőnek kell lennie, mint a két kockával dobott összeg.

*1. példa: A játékos 2 mezőt lép nyilával, a 2 és 3 értékű kék aranyrudakra van szüksége. Ehhez 7-et, vagy többet kell dobnia (2+2+3). A dobás sikeres, és a játékos tárolórekeszébe teszi az aranyrudakat (még nem számozott sorrendben a ládába).*

A játékos ezután önként befejezheti fordulóját, vagy megpróbálhat további aranyrudakat megszerezni. Ha a dobás sikertelen, a játékosnak a forduló során, a tárolórekeszén felhalmozott összes zsákmányát vissza kell tennie a játéklapra. Az aranyrudakat arra a széfre kell visszahelyezni, ahol a nyíl éppen tartózkodik. A játékos ezután visszateszi a nyilat rablóköve tetejére. Fordulója véget ér, és a következő játékos kezdi meg fordulóját. Ha a játékos folytatja lépését, a szükséges céldobáshoz meg kell számolnia a fordulója megkezdésétől számított összes lépését. Ettől kezdve a céldobás a fordulóban megtett lépések számával növekszik.

*2. példa: Miután először sikerrel járt, a játékos úgy dönt, hogy lép még egy mezőt és megpróbálja megszerezni a kék és sárga 1-es rudakat a következő széfből. Ehhez legalább 5-öt kell dobnia (2 lépés előzőleg, 1 aktuális lépés és 1+1 a rudakért).*

Ha a játékos önként befejezi fordulóját, elveszi rablókövét tartózkodási helyéről, és nyila alá helyezi azt. Ezután tárolórekeszéről elrendezi az aranyrudakat, szigorú számsorrendben, szín szerint a ládába. A játékos üres széfen is befejezhet egy fordulót, de csak akkor, ha másik játékos nem tartózkodik ott! Ekkor a játékosnak még végre kell hajtania egy sikeres dobást, de csak a lépések számítanak. Ha a játékosnak nem sikerül, elveszíti a tárolórekeszében levő aranyrudakat.

### **Aranyrudak elrendezése**

Mikor a játékos önként befejezi fordulóját, elrendezheti a tárolórekeszében levő aranyrudakat szállító ládjába, szín és számsorrendben. A sorokat szigorú számsorrendbe kell gyűjteni, de bármikor tetszőleges színsorrendet lehet alkalmazni. Ha egyszer egy sorozat el lett kezdve, szigorú számsorrendben kell befejezni azt. Ha a játékos eltéveszt egy számot a sorban (azaz 1 és 3 mellett nem gyűjtötte be a 2-t), az érintett aranyrudakat vissza kell tennie tárolórekeszéről a játéklap azon széfjére, melyen rablóköve és nyila található.

*3. példa: A játékos zöld 1, 3, 3, 4-et zsákmányolt. Egy korábbi fordulóból már birtokába került a zöld 1 és 2 rúd. Kiegészíti 6-os sorát a 3 és 4-es számú rudakkal, majd megkezd egy új 5-ös sort az 1-es számú rúddal. Nem használhatja a zöld 3-as számú rudat, ezért vissza kell tennie azt a játéklapra.*

Az elrendezés folyamán mindegyik játékosnak körültekintőnek kell lennie, melyik sort gyűjti (4, 5 vagy 6 darabosat). Bónuszpont az 5 és 6 darabos sorokért szerezhető, de ezek nehezebben teljesíthetők!

### **Vigaszkorongok**

Minden alkalommal, mikor egy játékos zsákmány dobása sikertelen, 2 vigaszkorongot kap – maximum 5 darabig. (Ha egy játékosnak 4 korongja van, már csak 1-t kap). A játékosok arra használhatják ezeket a korongokat, hogy a szükséges darabszám felhasználásával javítsák dobásaikat (1 korong = 1 dobott pont). A korongok felhasználását a dobás után kell bejelenteni. A felhasznált korongokat vissza kell tenni a készletbe. A korongok felhasználása után a játékos nem tarthat igényt vigaszkorongokra, mivel kockadobása önmagában túl alacsony volt! A játékosok 12 pont feletti érték eléréséhez is felhasználhatják a korongokat!

### **Ellenfelek szállítóládáinak kifosztása**

Azoktól a játékosoktól rabolhatnak a többiek, akik tíz vagy több aranyrudat összegyűjtöttek. Ha a játékos nyilával egyik ellenfele rablókövére lép, megkísérelheti kifosztani ellenfele szállítóládáját. Az ellenfél nem küzdhet ez ellen. A fosztogatás, a széfek rablásának szabályaival megegyező módon zajlik. A játékos megnevezi melyik aranyrudakat akarja ellenfele szállítóládájából megszerezni.

*4. példa: A játékosnak a 6-os sor 4-es számú, és az 5-ös sor 2-es számú rúdja van szüksége. (A játékos tetszőleges kombinációra tarthat igényt).*

A kijelölt rudakat az áldozat tárolórekeszébe kell helyezni. Ezután kell dobni, mely eldönti, hogy sikeres volt-e a rablás. Ha a dobás sikeres volt, a játékosnak folytatnia kell lépését. Nem fejezheti be a fordulót ezen a mezőn. A játékos nem ürítheti ki a széfet is ugyanazon a mezőn. Ha a dobás sikertelen, a rablási kísérlet áldozata visszateheti aranyrudait szállítóládájába, és igényt tarthat egy vigaszkorongra. A rablást megkísérző játékos visszateszi a tárolórekeszében levő összes rúdját abba a széfbe melyen nyila található, majd visszalép nyilával rablóköve mezőjére. A játék véget ér, mikor a fordulószámláló a számsor utolsó mezőjére ér (36-os mező).

### **Pontozás**

Mindegyik játékos kiszámolja a birtokában levő aranyrúd értékét úgy, hogy összeadja a szállítóládájában található rudakon levő számjegyeket, továbbá az 5-ös és 6-os sorokért járó bónuszpontokat. Akinek a legtöbb pontja van, az győz! Döntetlen esetén az győz, akinél a legtöbb vigaszkorong van.

### **Emlékeztető**

A játékosnak legalább egy mezőt lépnie kell. Nem tartózkodhat a lépéstől. Annak a játékosnak, aki egy számozatlan mezőre lép, egyértelműen meg kell mutatnia nyilával, melyik irányba kíván továbbhaladni. Annak a játékosnak, akinek nem sikerül a rablódobás, nyilát a jelenlegi haladási iránnyal megegyező irányba mutatva kell rablókövére helyeznie – nem változtathat az eredeti haladási irányon. Az ellenfelek által elfoglalt székek nem üríthetők ki. A játékos egy széfet, vagy egy ellenfél szállítóládáját nem foszthatja ki kétszer ugyanabban a fordulóban. A fordulószámláló akkor növekszik eggyel, mikor egy játékos megkezdi fordulóját, és nem minden lépés után. Egy játékosnak 10 aranyrudat kell birtokolnia, mielőtt rabolnának tőle. A fosztogatás 10 rúdnál kevesebbre csökkentheti egy játékos készletét!

### **Játékvariáció**

Ha mindenki egyetért vele, a fordulószámlálót nem kell felhasználni, és a játék akkor ér véget, mikor egy játékos elkészül két 6-os, vagy három 5-ös sorral. Ebben a változatban a játékosok folyamatosan figyelemmel kísérik egymás szállítóládáinak tartalmát.