

# YUKON



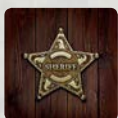
Hegedűs Csaba játéka 2-4 játékos részére 8 éves kortól

Az Észak-amerikai kontinens legnagyobb folyója a Yukon 1896 és 1903 között lett ismert, amikor is a meggazdagodás reményében szerencsevadászok hada lepté el partjait, hogy megtalálják gazdagságuk zálogát, az aranyat. Ez az időszak a klondike-i aranyláz néven lett ismert és becslések szerint 100 000 ember mosta az aranyat ez idő alatt a Yukon folyóban. Amilyen hirtelen indult az aranyláz, olyan hirtelen lett vége, de az ott élők azt vallják, hogy a folyó még rengeteg fényes ércet rejt magában.

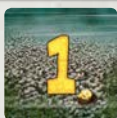
## A játék célja

Légy te a legügyesebb aranyásó, és gyűjts össze minél több és értékeesebb aranyat. De vigyázz, mert a kiszemelt ércre mások is áhítoznak, így a leggyorsabb és legszemfüleesebb szerencsevadász lesz a játék győztese.

## A játék elemei



1 db Sheriff lap



24 db Aranyrög lap 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10 értékben, mindegyikből 3-3 db



24 db Kavics lap 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10 értékben, mindegyikből 3-3 db



1 db Aranyásó figura



30 db Város lakói kiegészítő lap



9 db Aranyrög korong

## Előkészületek

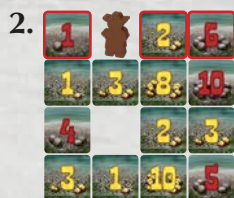
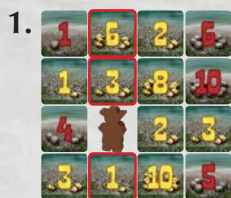
A város lakói lapokat az Aranyrög korongokkal együtt tegyék vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség az alapjátékhoz. A többi lapot a seriffel együtt keverjétek meg, és állítsatok össze egy 7x7 lapból álló, képpel felfelé fordított játékkeret. A Seriff lapot vegyétek ki és helyére tegyék az Aranyásó figurát.

A játékot az a játékos kezdi, aki utoljára állt bele egy folyóba.



## A játék menete

**Általános szabályok:** A játéktér sorokra és oszlopokra van felosztva. A kezdőjátékos eldöntheti, hogy az Aranyásó sorából, vagy oszlopából vesz el lapot, amit maga elé helyez, majd a megüresedett helyre áthelyezi az Aranyásót, ezzel körét befejezve. A következő játékosok mindig az előző mozgáshoz viszonyítva, arra merőleges irányban veszik el saját lapjukat, az Aranyásót mindig tovább léptetve az elvett lap helyére.



## A játék vége

A játék két féle képen érhet véget:

- Elfogy az összes játékkeret alkotó lap (ez igen ritka esetben fordul elő).
- A soron következő játékos nem tud a szabályoknak megfelelően lapot elvenni, mert az Aranyásó sorában, vagy oszlopában nincs már elvehető lap.

Mindkét esetben az utoljára lapot felvevő játékos megkapja az Aranyásó figurát, mely 5 pontot ér. A lapok értéke a rajtuk feltüntetett számmal egyezik meg, az Aranyrögök pozitív, a Kavicsok pedig negatív értékűek. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén többen osztoznak a győzelmen.

**Fontos:** Abból a sorból és oszlopból, ahol az Aranyásó figura van, attól tetszőleges távolságra lévő bármelyik lapka felvehető!

## Szabályok 2 játékos részére

A fent leírtak szerint kell játszani a játékot, módosítás nem történik.

## Szabályok 3 játékos részére

Ebben az esetben a játékos ha egyszer sorból vett el lapot, akkor a következő lépésekor oszlopból fog és így tovább (váltakozva).

## Szabályok 4 játékos részére

Az ülésrendnek megfelelően a kezdőjátékostól számítva az 1. és 3., illetve 2. és 4. játékosok párokat alkotnak. Játék közben nem beszélhetik meg a következő lépésüket! A játék végén a párok összeadják a megszerzett pontjaikat, és azok eredményei fogják képezni a végeredményt. A több pontot gyűjtő páros nyeri a játékot.

**Megjegyzés:** A párok mindig ugyanabban az irányban vesznek fel lapokat.

*Példa: 1. és 3. vízszintesen, 2. és 4. függőlegesen.*

### A város lakói kiegészítő

*Klondike egyre gyorsabban fejlődő területén a letelepedő embereket munkájuk mellett az arany is foglalkoztatja. Mindenki megpróbál hasznot húzni az ide érkező kalandorokból. Vigyázz, mert a legártatlanabbnak tűnő lakos is kihasználhat, ha nem figyelsz.*

### A kiegészítő elemei

- 30 db lap Város lakói kiegészítő lap (Prémvadász, Aranyműves, Parancsnok, Orgazda, Kézbesítő, Kocsmáros, Börtönőr, Tanítónő, Távírász, Tálka, mindegyikből 3-3 db)
- 9 db Aranyrög korong

### Előkészületek

A kiegészítő lapjait alaposan keverjétek meg és húzzatok közülük 15 db-ot, amiket az Aranyrög-, Kavics- és Seriff lapokhoz kevertek.

Alapos megkeverést követően képeztek egy 8x8 lapkából álló képpel felfelé fordított játékkeret. A Seriff lapot vegyétek ki, és helyére tegyék az Aranyásó figurát. Ha került Tálka lap az asztalra, akkor képpel lefelé keverjétek össze az Aranyrög korongokat és 3-3 db-ot egymásra halmozva tegyék képpel lefelé fordítva a Tálka lapra. A fel nem használt korongokat és lapokat tegyék vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

A játék szabályai ezekkel a kiegészítésekkel nem változnak az általános játékszabályaihoz képest, csak kibővülnek. 2, 3, 4 játékos esetén mindenki magának fog gyűjtögetni Aranyrögöket és kavicsokat és a játékosok az óra járásának megfelelő irányban követik egymást.

### Kézbesítő

*„Szerencsére most jó hírel jött ezért kizökkentél a ritmusból!”*



Amikor ezt a lapot megszerzi egy játékos, maga elé teszi és a játék folyamán egyszer használhatja annak képességét. A Kézbesítő jó hírt hozott és örömdben ugrándozol, ezért elfelejtetted, merre is indultál. Amikor használod a lap képességét, irányt válthatsz az aktuális lépésed erejéig. Amint használtad a lapot, tedd vissza a dobozba. A játék végén nem használt Kézbesítő annyi pontot ad, ahány darab Kavics lapot gyűjtöttél a játék alatt.

*Példa 1: Anett előtt van egy Kézbesítő lap és éppen az Ő köre kezdődik. Úgy látja, hogy ahogy mozognia kéne nem túl jó a felhozatal, ezért úgy dönt, ellenkező irányba fog mozogni és lapot elvenni. Az őt követő játékos nem vált irányt, hanem az eredeti szabálynak megfelelően tartja saját irányát.*

*Példa 2: Móni előtt van egy Kézbesítő a játék végén. Szerzett 2 Kavics lapot, ezért kap további két pontot. Amennyiben nem szerzett volna Kavics lapot, a Kézbesítő nem adott volna neki pontot. Mondhatni annyira nem is volt jó hír, amit hozott.*

### Kocsmáros

*„Sok sör fogyott az éjszaka, így nem tudsz egyenesen hazamenni!”*



Amikor ezt a lapot megszerzi egy játékos, maga elé teszi és a játék folyamán egyszer használhatja annak képességét. A Kocsmáros nem törődik a vendégeivel, csak a bevétellel. Így sokszor előfordul, hogy túl sok sör folyik le a torkokon, és a vendégek nem tudnak egyenesen hazamenni. Amikor használod a lap képességét, mozoghatsz átlósan is, amennyiben van olyan lap, amit fel tudsz venni. A következő játékos az eredeti szabálynak megfelelően vehet el lapot.

A játék végén a fel nem használt Kocsmáros lapok annyi pontot érnek, ahány karakterlapot összesen gyűjtöttél a Kocsmárossal együtt.

**Megjegyzés:** A játék folyamán elhasznált és a dobozba visszatett karakterek nem számítanak!

### Parancsnok

„Amint a lovas ezred befut, helyre áll a rend.”



Amint ezt a lapot megszerzi egy játékos, azonnal elvehet egy korábban a tábla mellé kidobott Aranyrög lapot és a Parancsnok lapot a dobozba visszateszi. Amennyiben nincs eldobva Aranyrög lap, akkor a lapot megtartja és a játék végén annyi pontot fog érni, amennyi Aranyrög korongot gyűjtött. Amennyiben a játék végén az Aranyásó figura is ennél a játékosnál van, akkor a Parancsnok által gyűjtött pontok megduplázódnak.

### Tálka

„Új mosó tálat szereztél, így több aranyat találsz.”



Amikor egy játékos Tálka lapra érkezik, akkor a lapon lévő Aranyrög korongok közül a legfelsőt elveszi és azt maga elé helyezi, az Aranyrög- és Kavics lapjai közé. Amint az utolsó korong is lekerült a lapról, tegyék vissza a dobozba. Az Aranyrög korong a játék végén annyi pontot ad, amennyi rá van írva.

### Börtönőr

„Ha megjelenik, mindenki berezel és elindulnak az ellenkező irányba.”



Amikor valamelyik játékos megszerzi ezt a lapot, akkor a játékos sorrend megfordul. A lapot felvevő játékos vesz el újból és őt követik a többiek az óra járásával ellentétes irányban megfelelően. Ha ismét felvesz valaki egy Börtönőr lapot, a körsorrend megint megfordul, és ez minden alkalommal így történik.

### Prémvadász

„Lesben áll és amikor nem nézel oda, elvesz egy aranyrögöt.”



Aki a játék során Prémvadász lapot vesz fel, annak ilyenkor meg kell válnia az addig szerzett egyik Aranyrög lapjától, amelyet a Prémvadász lapkával együtt a játéktér mellé kell helyezni, lefelé fordítva. A játékos dönti el, hogy melyik Aranyrög lapját dobja ki.

### Orgazda

„Minden üzletet úgy alakít, hogy azt hidd, jól jártál.”



Amikor ezt a lapot megszerzi egy játékos, azt maga elé teszi, és a játék végén használja képességét. Az Orgazda egy, a játék folyamán megszerzett Kavics lap értékét megfelelzi, lefelé kerekítve.

Példa: Erik szerzett egy Orgazda lapot és van egy 5-ös értékű Kavicsa. Ezért Erik -5 pont helyett -2 pontot kap.

**Megjegyzés:** Azt az Orgazda nem árulta el, hogy a kavicsban értékes drágakő lapul. Te csak az aranyra koncentráltál, a kövekhez meg különben sem értesz.

### Aranyműves

„A rögök között megbúvik egy kavics, ami értékes ércet rejt, az Aranyműves megtalálta.”



Aki a játék során Aranyműves lapot vesz fel, azonnal megszabadul az addig szerzett egyik Kavics lapjától, melyet az Aranyműves lappal együtt a játéktér mellé kell helyeznie, lefelé fordítva. A játékos dönti el, hogy melyik lapját dobja ki. Az így félretett lapok nem vesznek részt az értékelésben.

**Fontos:** Amennyiben nincs lap, amit eldobhatnánk a Prémvadász- vagy Aranyműves lap felvételekor, akkor sem tartjuk meg őket, felvétel után azonnal eldobjuk.

### Tanítónő

„Bizony nem ártott volna iskolába járni, most nem lenne bajod a számokkal!”



### Távírász

„Mindig tájékozott, és mindenki szeret vele jóban lenni.”



Amikor ezt a lapot megszerzi egy játékos, akkor egy általa választott másik játékos lapjai közül választ egyet véletlenszerűen, és a Tanítónő lappal együtt maga elé teszi. Függetlenül a lap típusától, annyi pontot fog érni a lap, amennyi rá van írva.

**Fontos:** Kavics lap esetén is pozitív pontokat számolunk el!

Amikor ezt a lapot megszerzi egy játékos, akkor azt maga elé helyezi, és egyszer a játék folyamán megteheti, hogy lap elvétel előtt átmozgatja az Aranyásós figurát egy lapra, de annak mozgás irányának megfelelő szomszédai közül választ és vesz el lapot. Azt a lapot, amire az Aranyásós lépett, nem veszi fel a játékos.

A játék végén a fel nem használt Távírász annyi pontot ér, amennyi Aranyrög lap az asztalon maradt.

### A játék vége

A játék az általános szabályok szerint ér véget, és miután mindenki összeszámolta pontjait, kihirdetjük a győztest. Egyezőség esetén az Aranyrög korongok száma dönt. Ha még ekkor is fennáll az egyezőség, akkor az érintettek együtt örülnek és játszanak még egyet, hátha kiderül ki volt a jobb aranyásós.



### Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki biztatott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában.

Családomnak, Hegedűsné Richter Mónikának, Hegedűs Anettnek, Hegedűs Eriknek, Hegedűs Zoltánnak, Hegedűs Zoltánnak. A Társas Központ Egyesület tagjainak, akik mindig készen álltak a tesztekre. Külön köszönet Wenzel Réka, Somogyi Péter, Varga Attila, Balázsovics Gábor, Bartha Salima, Szógyi Attila, Kálmán László, Aczél Zoltán, Gönci Péter, Farkas Tivadar, Kiss Norbert, Nagy Dani, Hodula Eszter, Farkas Enikő.

Szerző: Hegedűs Csaba. Grafikus: Pozsgay Gyula, Szógyi Attila, Hegedűs Erik.

Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines.

Kiadó és forgalmazó: A-games • Magyarországi forgalmazó: Delta Vision Kft. • Származási hely: EU

© 2018 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

