

Золота лихоманка



Автор гри: Даніель Скійолд Педерсен **Логотип і графічний дизайн:** Джере Касанен **Обкладинка:** Туулі Гіпен

Особлива подяка: Оскарі Вестерхольму, Маркусу Бремеру, Тоні Ніттімакі, Асеру Гардінгу Гранеруду

Випробуйте свою вдачу з цією хвилюючою портативною грою. Той, хто першим витягне зі свого мішка потрібну кількість золотих самородків, стане переможцем. Але якщо ви копатимете надто довго, то ризикуєте витягнути стільки гравію, що можете втратити все золото! «Золота лихоманка» пропонує цікаве прийняття рішень із миттєвою винагородою за короткий час гри.

ВМІСТ ГРИ

25 золотих самородків



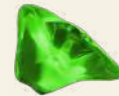
60 шматків гравію
(20 сірого, 20 чорного, 20 білого)



5 рубінів



5 смарагдів

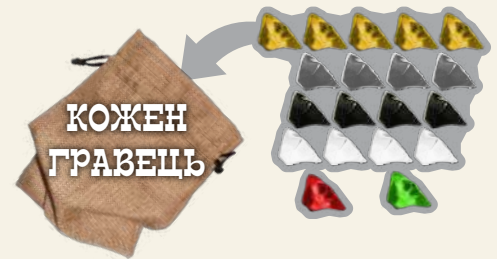


5 тканинних мішків



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Кожен гравець бере тканинний мішок.
- Покладіть до свого мішка 5 золотих самородків, 4 шматки сірого гравію, 4 шматки чорного гравію та 4 шматки білого гравію.
- Якщо граєте вже не вперше, додайте до мішка 1 рубін і 1 смарагд.
- Наймолодший гравець стає першим гравцем і ходитиме першим (дивіться розділ «**ЯК КОПАТИ ЗОЛОТО**» нижче). Гравці ходитимуть по черзі за годинниковою стрілкою, поки хтось не витягне 5 золотих самородків (4, якщо ви граєте без смарагдів і рубінів) і стане переможцем (дивіться розділ «**КІНЕЦЬ ГРИ**»).



ЯК КОПАТИ ЗОЛОТО

У свій хід засуньте руку в тканинний мішок і, не дивлячись, витягніть одну копалину та покладіть на стіл перед собою.

Якщо ви витягнули смарагд або рубін, дивіться розділ «**ОСОБЛИВІ КАМІНЦІ**».

Якщо серед витягнутих копалин є два шматки гравію однакового кольору, дивіться розділ «**ЖАДНЮГА**».

Якщо жодна з цих двох умов не виконується, ви можете обрати:

- або тягнути знову,
- або завершити свій хід за власним бажанням — дивіться розділ «**УСПІХ**».

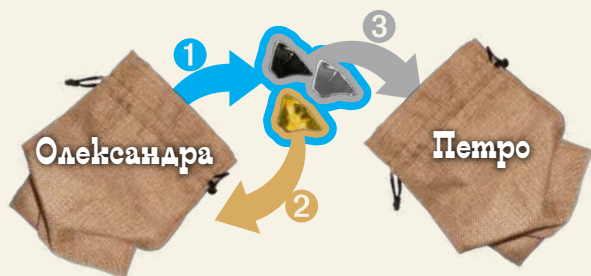
Заувага: ви можете завершити свій хід, навіть якщо не витягнули жодного золотого самородка.

УСПІХ

Коли ви **вирішуєте** завершити свій хід за власним бажанням, можете залишити всі золоті самородки, які ви витягли. Покладіть їх на стіл перед собою. Тепер вони в безпеці і ніколи не повернуться до мішка.

Зберіть всі шматки гравію, які ви витягли, і покладіть їх у мішок іншого гравця за вашим вибором. Гравій не можна розподіляти між гравцями.

Приклад: Олександра витягла шматок чорного гравію, шматок сірого гравію, а потім золотий самородок ❶. Вона вирішує закінчити свій хід, залишає золотий самородок ❷ і кладе два шматки гравію в мішок Петра ❸. Її хід закінчено.



ЖАДНЮГА

Перший шматок гравію кожного кольору, який ви витягли в свій хід, є попередженням. Ви можете продовжити свій хід. Але якщо ви витягнете шматок гравію того кольору, який у вас уже є, ваш хід одразу закінчується. Якщо це було два шматки чорних гравію, читайте нижче «**Чорний валун вожевілля**». Поверніть усі шматки гравію та золоті самородки, які ви витягли в цей хід, у свій мішок.

Приклад: Олександра витягла золотий самородок, шматок чорного гравію, шматок білого гравію і, насамкінець, ще один шматок білого гравію ❹. Оскільки це був її другий шматок білого гравію, її хід закінчено. Вона повертає три шматки гравію та золотий самородок у

свій мішок ❺. У свій попередній хід вона успішно витягла ще один золотий самородок ❻. Цей самородок залишається на столі до кінця гри!



Чорний валун вожевілля

Коли ви закінчите свій хід, витягнувши 2 шматки чорного гравію, спочатку поверніть гравій і золото у свій мішок, як зазвичай. Тоді решта гравців може витягти по одній копалині зі свого мішка. Вони залишають золоті самородки собі, а інші копалини кладуть у ваш мішок.

ОСОБЛИВІ КАМІНЦІ

Якщо ви граєте вперше або вік гравців значно відрізняється, рекомендуємо грати без цих правил. Ви також можете комбінувати використання цих камінців на свій розсуд.

Зачарований смарагд

Стежте за смарагдом, оскільки він спокушатиме вас витягнути більше гравію!

Коли ви витягуєте смарагд, то маєте негайно витягнути з вашого мішка 2 копалини. Якщо ваш хід закінчується успішно, ви можете покласти у мішок іншого гравця смарагд, так само як ви робили з гравієм.

Шалений рубін

Під час рубінової лихоманки вам потрібно бути напоготові, коли ходять інші гравці!

Щойно гравець витягне рубін, решта гравців долучається до гри. Усі гравці якнайшвидше витягують зі своїх мішків копалини (так само лише по одній копалині за раз), поки один із гравців не витягне золотий самородок і не вигукне «Золото!». Цей гравець може залишити золотий самородок як нагороду та покласти його на стіл перед собою. Гравець мусить повернути всі інші копалини в мішок. Решта гравців повинна повернути всі копалини у свої мішки, включно з рубіном. На цьому хід закінчено.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, щойно хтось витягне 5 золотих самородків (або 4 золотих самородки, якщо граєте без рубінів і смарагдів) та стане переможцем. Зіграйте ще раз або спробуйте один із наведених вище варіантів.

Даніель Скійод Педерсен хотів би присвятити цю гру своїм дідуся і бабусі за всі приємні спогади, особливо про лігні канікули та ігри.

ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57



Altın umması

IT

Oyunun müelifi: Daniel Skoyld Pedersen

Logotip ve resimler muarırırı: Ceri Kasanen

Cıltı: Tuuli Gipen

Büyük teşekkürler Oskar Vesterholmge, Markus Bremerge, Toni Niittimyakige ve Asger Garding Graneruduge bildirile.

Bu acayip portativ oyun ile öz muvafaqiyetni sınañız. Birev, kim öz torbadan kerekli altın ceverler miqdarnı birinci olup çıqara – o, ğalip oladı. Amma, eger siz omı çoq vaqt qazıp çıqsañız, bayağı çaqıl çıkaruvından bütün altınını coyuv telükesine özüñizni qoyabilesiñiz. 'Altın umması' sizni tez vaqıtta taacip qararına qabul etmege ve keçikmez ücretni almağa teklif ete.

OYUNNIŃ İÇİ (MÜNDERECESİ):

25 altın cever



60 çaqıl parçası
(20 külrenki; 20 qara; 20 beyaz soyları)



5 yahut taşı



5 zumurut

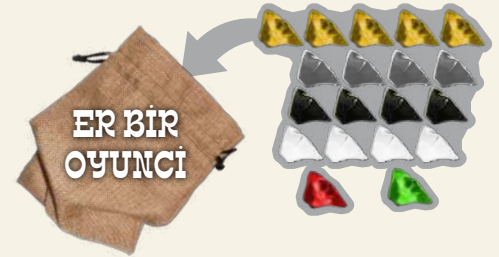


5 basma torba



OYUNĜA AZIRLANUV

- Er bir oyuncı (1 arif) torbanı ala.
- 5 altın cever, 4 külrenki, 4 qara ve 4 beyaz çaqıl parçalarını öz torbasına qoyuñız.
- Eger siz endi ikinci sefer oynasañız daa 1 yahut ve 1 zumurut taşlarını da torbağa qoşuñız.
- Eñ yaş olğan iştirakçi birinci oyuncı olup baştan barmağa başlay (aşağıda yazılğan «**ALTINNI NASIL QAZMAQ KEREK**» qısımını baqıp çıqıñız).
- Oyuncılar, birisi 5 altın cever cıymağance (4 dane, eger siz yahutsız ya da zumrutsız oynasañız) ve ğalip olmağance, aqrebine köre sıradan ketmektele («**OYUNNIŃ SONU**» qısımını baqıñız).



ALTINNI NASIL QAZMAQ KEREK

Sizniñ çıqışı kelgende, torba içine baqmayıp bir qazımtını cıqarıñız ve masa üstüne qoyuñız.

Eger siz yahut ya da zumurut taşını alıp çıqarsañız «**BAŞQA TAŞLAR**» qısımını baqıñız.

Eger seçip alınğan qazımtılar arasında renkli çaqıllar rastkelse, «**AÇKÖZ**» qısımına baqmaq kerekisiñiz.

Berilgen şartitlerden iç bir yaratılmasa siz bundan seçip ala bilesiniz:

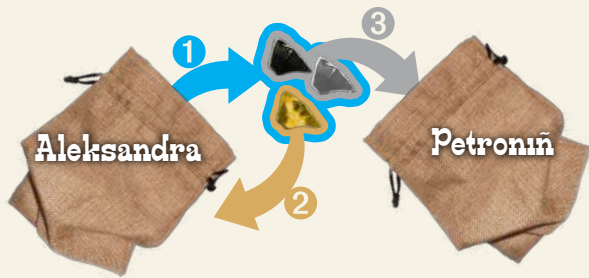
- Ya da kene de qazımtıların cıqarmaq,
- Ya da öz istegine köre yürüşvni bitirmek kerekisiñiz - bunıñ için «**MUVAFAQİYET**» qısımını nazar etiñiz.

Qayd etiñiz: siz iç bir altın ceverni çıqarmayıp da öz yürüşvni bitirebilesiñiz.

MUVAFAQIYET

Öz istegine köre, oyunu bitirmek qayar bergen vaqıtta siz bütün alınğan altın ceverlerni qalabilesiñiz. Olarnı ögünde masağa qoyuñız. Endi olar saqlı olup iç bir vaqt torbağa qaytmazlar. Bütün çıqartqan çaqıl parçalarını diger istegen oyuncınıñ torbasına qoyuñız. Çaqıllarnı oyuncular arasında bölmege mümkün degil.

Meselâ: Aleksandra qara ve külrenki çaqıllarnı, soñra ise altın ceverni alıp çıqardı 1. O, yürüşüvni bitirmek qararına kelgende altın ceverni qaldırıp taşlay, 2 ve eki çaqıl parçalarını Petroniñ torbasına qoya. Aleksandraniñ yürüşüvi soñuna ketirilgen edi 3.



AÇKÖZ

Sizniñ yürüşüvde er bir renkten birinci sefer alınğan çaqıl parçası ihtar kibi sayıla. Siz öz yürüşüvni devam etebilesiñiz. Lâkin eger kene de oşağan renkliden bir çaqılını alsañız, sizniñ yürüşüvi şu arada qapatıla. Eki qara çaqıl olsa, aşğıdaki «Çilginliqniñ qara qayası» qısımnı oquñız. Bu yürüşüvde bütün alınğan çaqıl parçalarını ve altın ceverlerni torbağa qaytarıp qoyuñız.

Meselâ: Aleksandra altın ceverni, qara ve beyaz çaqıl parçalarını, em de soñunda kene de beyaz çaqılını çıqardı 4. Bu oniñ ikinci beyaz renkli çaqılı olğan için Aleksandraniñ yürüşüvi bitirile. O, üç çaqıl parçalarını ve altın ceverni öz torba içine qaytarıp qoya 5. Oniñ eveldeki yürüşüvinde o, acele daa bir altın ceverni alğan edi 6. Bu cever oyunnuñ soñunace masa üstünde qala!



ÇILGINLIQNIÑ QARA QAYASI

Öz yürüşüvni bitirgende, eki qara çaqıllarnı çıqarıp birinciden, adetince, çaqıllarnı ve altınıñı öz torbasına qaytarıñız. Bundan soñ diger oyuncular qazımtılardan bir danesini torbalarından alabileler. Olar altın ceverlerni özüne qaldırıp qalğan qazımtılarnı sizniñ torba içine qoyalar.

BAŞQA TAŞLAR

Siz birinci sefer oynasañız yahut oyuncularınıñ yaşları pek farqlansa, sizge bu qanunlarına baqmayıp oynağa tevsiye etemiz. Siz daa öz fikirine köre bu taşlardan kombinirlev kullanmasını etebilesiñiz.

MEFTÜN ZUMRUT

Zumrutqa nazar etiñiz, çünkü o, sizni çoq çaqıllar almağa itecek!
Torbadan zumrut alğanda deral şu vaqıtta 2 dane qızımtılardan da çıqarmaq kereksiñiz. Eger sizniñ yürüşüvi muvafaqiyetli bitireyatsa, siz diger oyuncınıñ torbasına öz zumrutnı qoyabilesiz, tamam çaqılınen yapılğan areketine oşağan kibi yapasız.

OYUNNIÑ SOÑU

Oyun bitirile deral birisi 5* altın cever ciyip ğalip ola (*ya da 4 altın cever, eger yahutsız ya zumrutsız oynasañız). Daa bir kere oyunğa keçniñiz ya da töpedeki variantlardan baqıp çıqıñız.

Daniel Skoyld Pedersen balalıqtan yaz tatiller ve oyunlar aqqında hoş olğan hatıralvalar işün, öz qartbaba-bitasına bu oyunu bağışlay.

ACAIP YAHUT TAŞI

Yahut umması olğan vaqıtta siz diger oyuncularınıñ yürüşüvlerge azır olmaq kereksiñiz!

Oyuncu torbadan yahutnı alınğaninen qalğanları şu arada oyunğa celp eteler. Bütün oyuncular tez-tez öz torbalardan qazımtılarnı çıkaralar (kene de, bir danesini bir çıqısta). Bir oyuncu altın ceverni alıp 'Altın!' sözünü qıçırmağande areketi devam etile. Bu oyuncu ceverni ğalibe olaraq ögündeki masa üstüne qoyıp qaldırabile. Lâkin, bütün olğan qazımtılarnı torbağa qaytarmağa mecbur ola. Qalğanları bütün qazımtılarnı yahut ile öz torbalarna qoymaq kerekler. Bundan yürüşüv bitirilgen kibi sayıla.