

# 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

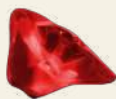
25 золотих самородків



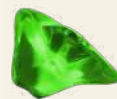
60 шматків гравію  
(20 сірого, 20 чорного, 20 білого)



5 рубінів



5 смарагдів

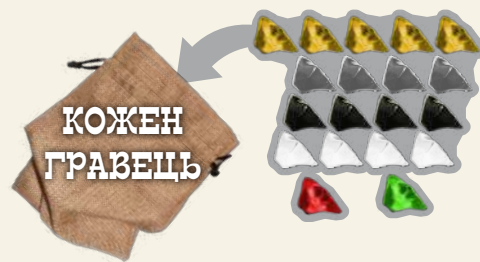


5 тканинних мішків



## 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**».

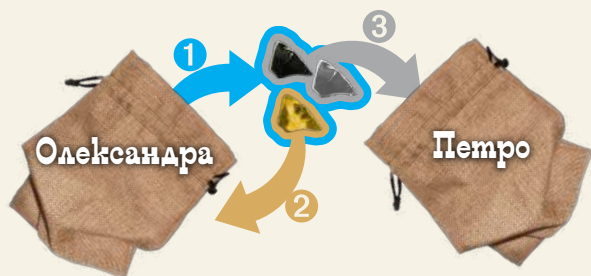
**Заувага:** ви можете завершити свій хід, навіть якщо не витягнули жодного золотого самородка.

## 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 витягує 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 Скійодд Педерсен хотів би присвятити цю гру своїм дідуся і бабусі за всі приємні спогади, особливо про літні канікули та ігри.

ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС" [www.games7days.com](http://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 gerekli 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



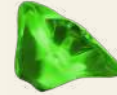
60 çaqıl parçası  
(20 külrenki; 20 qara; 20 beyaz soyları)



5 yahut taşı



5 zumurut

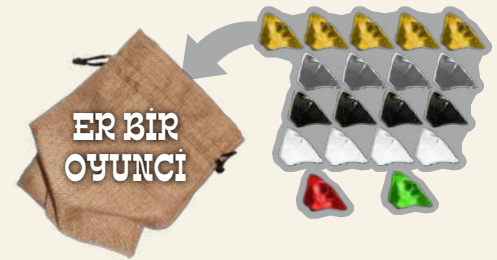


5 basma torba



## OYUNĞA 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 kereksiñiz.

Berilgen şartitlerden iç bir yaratılmasa siz bundan seçip ala bilesiniz:

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

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

