

GOLD

ZASADY GRY



6+ 2-5 15+

★ ZAWARTOŚĆ ★

69 KART:



5 kart kopalni
po 1 w każdym kolorze



24 karty złota:
5 kart o wartości „1”
7 kart o wartości „2”
7 kart o wartości „3”
5 kart o wartości „4”



35 kart poszukiwaczy:
po 2 karty o wartościach „2”, „3” i „4”
po 1 karcie o wartości „5”
w każdym kolorze



5 kart dynamitu



★ WPROWADZENIE ★

Gorączka złota nadchodzi! Poszukiwacze tego drogiego kruszcu ruszają do ostatniej czynnej kopalni w Górach Złocistych.

Kto z nich wykaże się niebywałym sprytem, przechrzty rywali i wykopie największej bryłek złota?

★ CEL GRY ★

Znaleźć jak największą ilość złota.

★ PRZYGOTOWANIE ★ DO GRY

Każdy z graczy wybiera po 1 karcie kopalni w dowolnym kolorze i kładzie przed sobą awersem do góry. Do koloru tej karty przypisane są karty poszukiwaczy odkrywane podczas rozgrywki.

W grze 2-osobowej każdy z graczy wybiera po 2 karty kopalni. Niewybrane karty odkłada się do pudełka. Następnie należy starannie potasować pozostałe karty i rozłożyć rewersami do góry na stole. Karty muszą być widoczne dla wszystkich graczy i nie mogą na siebie nachodzić.

★ PRZEBIEG GRY ★

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Następnie rozgrywkę kontynuuje gracz siedzący z lewej strony. W swojej turze gracz odkrywa 2 dowolne karty ze stołu. W zależności od tego, jakie karty zostały odkryte, możliwe są poniższe sytuacje:



POSZUKIWACZ ZNALAZŁ ZŁOTO

Jeśli gracz odkrył kartę poszukiwacza o wartości równej albo wyższej niż wartość odkrytej karty złota, poszukiwacz ma dość siły, aby wynieść bryłki z kopalni. Właściciel karty kopalni, której kolor pasuje do odkrytej karty poszukiwacza, zabiera kartę złota. Następnie odkrytą kartę poszukiwacza usuwa się z gry. Jeśli karta poszukiwacza nie pasuje kolorem do kart kopalni pozostałych graczy, aktywny gracz zdobywa złoto – kładzie zdobytą kartę złota rewersem do góry pod swoją kartę kopalni.



POJEDYNEK POSZUKIWACZY

Jeśli gracz odkryje 2 karty poszukiwaczy o różnych wartościach (mogą być w tym samym kolorze), następuje pojedynek. Poszukiwacz z większą wartością wygrywa. Kartę poszukiwacza z mniejszą wartością usuwa się z gry. Aktywny gracz zakrywa kartę poszukiwacza, który wygrał pojedynek, nie zmieniając jej położenia, aby gracze zapamiętali, gdzie się znajduje. Następnie swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.



DYNAMIT

Jeśli wśród odkrytych kart znajduje się co najmniej 1 karta dynamitu, obie karty usuwa się z gry.

POSZUKIWANIA TRWAJĄ DALEJ

Jeśli w swojej turze gracz odkryje:

- 2 karty poszukiwaczy o tej samej wartości,
- 2 karty złota albo
- 1 kartę poszukiwacza i 1 kartę złota o wyższej wartości, należy zapamiętać położenie kart, a następnie odwrócić je rewersami do góry. Nic się nie dzieje. Po zakryciu kart swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.

GORAČZKA ZŁOTA

Jeśli na początku tury na stole znajduje się 10 albo mniej zakrytych kart, aktywny gracz powinien krzyknąć: „Gorączka złota!”. Zasady rozgrywki zmieniają się w następujący sposób:

Wszystcy gracze, zaczynając od aktywnego gracza, w swojej turze odkrywają tylko 1 kartę. Jeśli jest to karta złota, należy położyć ją pod swoją kartę kopalni. Jeśli jest to karta poszukiwacza albo karta dynamitu, należy usunąć ją z gry bez wykonywania żadnych akcji.

★ KONIEC GRY ★

Gra dobiega końca, gdy na stole nie ma już żadnych kart. Gracze dodają wartości na swoich kartach złota. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa! W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej kart złota.

Jeśli remis się utrzymuje, graczę współdzieli zwycięstwo.

★ KILKA RUND ★

Zagrajcie tyle rund, ilu jest graczy, pamiętając, aby każdą z nich rozpoczęła inna osoba. Na koniec każdej rundy zapiszcie swoje wyniki. Grę wygrywa to z Was, które po ostatniej rundzie ma największą liczbę punktów. W przypadku remisu wygrywa osoba, która w ostatniej rundzie zdobyła więcej punktów.

★ PORADA ★

Pewnym ułatwieniem jest rozłożenie zakrytych kart w kwadrat o wymiarach 8 x 8 kart.