

csak a már felfordított kártyák mentén mozoghat. Ha még meg nem fordított kártyára kíván lépni, akkor a kincset az előző kártyán kell hagynia, és csak akkor térhet vissza érte, ha azt a kártya lehetővé teszi. A játékosnak el kell juttatnia a lovagját



a szekéréhez, ahol leteszi az érmét, majd a következő körben követheti a felfedezett utat a fennmaradó érmék megszerzéséhez.

### NE CSAK A KINCSERT HARCOLJ:

Amíg a kincs a szekérre nem került, a többi játékos megküzdehet érte. A kincs csak a szekéren van biztonságban, azonban ezt is legalább egy lovagnak védelmeznie kell. Mikor egy lovag a kincset viszi, az ellenfelek azt elvehetik tőle úgy, hogy saját lovagjukat arra a mezőre helyezik, amelyen a lovag áll. Ekkor a lovag elveszti a kincsét, és vissza kell mennie a szekéréhez.

### Csata két csapat között:

Az ugyanahhoz a csapathoz tartozó lovagok ugyanazon a szekéren állhatnak. Ha egy ellenfél lovagja által foglalt kártyára helyezzük a lovagunkat, akár kincs nélkül is, az a lovag köteles visszatérni a szekérére. Ha ugyanazon a kártyán ugyanahhoz a csapathoz tartozó több lovag áll, azt a mezőt az ellenfél lovagja nem foglalhatja el.

### Az ellenfél szekérének elfoglalása:

Ha a szekéren nincs lovag, azt el lehet foglalni a rajta lévő összes kincssel és a hozzá tartozó, a játéktéren lévő összes lovaggal együtt. Az elhagyott, őrizetlen szekeret a lovaggal tudod elfoglalni. Az a játékos, aki elveszti a szekerét kiesik a játékból, és lovagjai és a szekere átszáll arra a játékosra, aki elfoglalta.

### A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, ha minden kincset felvettek és a szekerekre pakoltak, vagy ha egy játékos elfoglalja az összes ellenfelének szekereit. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb kincs van.

A játékosok változtathatnak a szabályokon, neheztve, vagy könnyítve a játékot. A játékszabályokban azonban mindig meg kell egyeznie a játék megkezdése előtt.

Jó szórakozást kívánunk a játékhoz!



Dino & Ravensburger, s. r. o.  
Smetanova 66  
466 01 Jablonec nad Nisou  
Csehország

Dino

# ARANYVÁR

2 - 4 játékos számára  
Játékidő: 40 perc

H

### Tartozékok:

- 81 négyzet alakú kártya
- 4 szekér kártya
- 30 karton érme
- 16 sisak 4 színben (lovagok)
- Játékszabályok

*Legyetek üdvözlve a kincsek és a lovagok világában. Ti, akik nem féltek a titokzatos aranyvárba belépni, hogy megkeressétek és megvédjétek a kincset. A várban nem könnyű kiismerni magadat. Tele van csapdákkal és veszedelemmel, de vannak ott varázslatos lények is, akik segítenek Neked. A játék célja a kincs megkeresése, és minél nagyobb rész felpakolása a szekérre. Ehhez megfelelő taktikára van szükség. Érdemes az utolsó percig játszani, mert találkozhatasz a Fehér Hölgygel, vagy egy mágikus manóval, ami megváltoztathatja a játék menetét. Az a játékos nyer, akinek a lovagjai a legtöbb kincset pakolják fel a szekérére.*

### KEZDÉSKÉNT:

Először a játékosok kiválasztják a szekereket a színek alapján, majd mindegyikhez kiválasztják a 4 azonos színű bábút. A négyzetes kártyákat megkeverik és 9-szer 9 kártyát (lefordítva) négyzet alakban a játéktáblára helyeznek. Ez alkotja a köveket. Ezután mindegyik játékos a saját oldalán elhelyez egy szekeret bármelyik kártya mellé, és elhelyezi mellette bábuit. A legidősebb játékos kezd, ezek után a többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban folytatja a játékot.

Dino

97820003 / H



# JÁTÉKSZABÁLYOK

## A SZEKEREK ÉS A LOVAGOK MOZGATÁSA:

Egy fordulóban a játékosok vagy a szekeret, vagy a lovagot mozgathatják. A szekerek csak oldalirányban, egy vonal mentén mozoghatnak. A lovagok csak függőlegesen szállhatnak ki a szekérből a játéktérre, keresztirányban nem lehet belépni a mezők sarkain keresztül. A játéktérben a lovag egyszerre csak egy kártyányit mozoghat előre, de bármilyen irányban, ha a kártya, amelyen áll nem rendel számára mást.

## MOZGATÁS:

Mielőtt a játékos lép egyet, eldöntheti, hogy melyik kártyára akar továbblépni lovagjával. Ezután a játékos felfordítja a kártyát, oda lép, és a kártya funkciójának megfelelően cselekszik. Lásd lejjebb az utasításokról. Ha a bábu olyan kártyára lép, amelyet már felfordítottak, akkor azonnal a kártya

utasításának megfelelően cselekszik.

**A szekér mozgatása** - csak a játéktér körül szabad mozgatni

jobbra és balra minden alkalommal egy vonalban. Ha egy játékos a szekeret mozgatja mikor rá kerül a sor, lovagot nem mozgathat. Ezután a következő játékos következik.

## KÁRTYÁK:

A kártyák négy csoportra oszthatók: a mozgást befolyásoló kártyák, a kincses kártyák, a segítő kártyák, és a veszély kártyák.

Tanácsos előre megegyezni a kártyák megfordításának egységes módjában a viták elkerülése végett. Ha egy kártyát megfordítottak, a játék végéig felfordítva marad.

## A MOZGÁST BEFOLYÁSOLÓ KÁRTYÁK:

A mozgást befolyásoló kártyák utasítása az összes játékosra vonatkozik az egész játék során.

**Homok, 8 darab** - Ez a kártya szabad utat jelent. A következő fordulóban a lovag korlátozás nélkül, szabadon mozog.

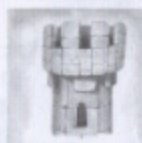
**Torony, 8 darab** - Lovag nem léphet erre a kártyára, ha kincset visz. Ha a kincset a szekérhez viszi, köteles azt az előző mezőn hagyni és a következő lépéskor visszamegy érte.

**Nyílak, 20 darab** - Négy különböző nyíl van. Ezek meghatározzák a lovag kötelező mozgásának irányát közvetlenül az adott lépésre. A játék során elég valószínű, hogy valamelyik lovag lelép a játéktérrel egy nyíl utasítását követve. A lovag csak a szekérrel léphet vissza a játéktérre. Szekérbe külön lépésekkel juthat vissza a játéktér kerülete mentén. A lovag akkor szállhat fel a szekérre, ha valamelyik ellenfél szekere nem áll útjában. Az ellenfél szekérével foglyul is ejtheti, ekkor ez a lovag a foglyul ejtő lovag csapatában szolgává válik. A lovag csak akkor szállhat fel a szekérre, ha az a bábuhoz közel áll, és a felszállás is lépésnek számít.

Például: Ha egy játékos bábuja nyílak kártyára lép, azonnal a nyíl irányába mozgatja a bábuját. Így a játékos akár egy lépéssel is a játéktér másik végére juthat.

**Fáklya, 3 darab** - Egy fáklya - ugyanazzal a lépéssel a lovag egy kártyányit mozoghat bármely irányba.

**Két fáklya, 3 darab** - Ugyanabban a lépésben a lovag egy vagy két kártyányit léphet bármely irányban. Ha két kártyányit lép előre, az első nem fordíthatja fel.



**Kövek, 10 darab** - A következő fordulóban lovagod kimarad bizonyos számú körből

- Egy kő - kimaradsz egy körből
- Két kő - kimaradsz két körből
- Három kő - kimaradsz három körből

**Rácsos ajtó, 4 darab** - A lovagot ez a kártya megállítja, kimarad a következő körből. A játékos azonban léphet többi lovagjával, vagy szekérével.

**Pókháló, 3 darab** - Ha egy lovag pókháló fogságába esik, akkor innen csak egy másik lovag szabadíthatja ki, aki erre a mezőre lép. Ha valamelyik ellenfél lovagja lép erre a kártyára, akkor a foglyul ejtett lovagot kidobják a várból, így visszakérül a játékos a szekérre.

## SEGÍTŐ KÁRTYÁK:

Ezek a kártyák csak arra a lovagra vonatkoznak, amelyik elsőként felfordítja. **A lovag köteles ezeket azonnal, ugyanabban a lépésben kihasználni.** Az összes többi lépéskor ezek a kártyák semlegesként működnek, mint a homok.



**Manó, 1 darab** - Az a lovag, amelyik rátalál erre a nagyhatalmú manóra, kihasználhatja varázserőjét és erről

a kártyáról átléphet bármely más kártyára, beleértve az ellenfél szekérét is, kivéve ha azon lovagok tartózkodnak.



**Fehér Hölgy, 3 darab** - Ha a lovag a Fehér Hölgygel találkozik, akkor megkapja tőle az egyik már megtalált, de még nem őrzött, vagy mozgatott kincset. Ezt a kincset el kell vinnie

a szekérhez.

## VESZÉLY KÁRTYÁK:

A veszély kártyák az összes játékosra érvényesek az egész játék alatt.

**Kút, 2 darab** - A lovag a kúton keresztül kiesik a várból a szekérre.

**Varázskard, 1 darab** - A lovagnak el kell menekülnie a varázskard elől abba az irányba, amerre az mutat, ki a várból a játéktérre kívülről. A szekérre egyenként megtett lépésekkel juthat vissza a játéktér kerülete mentén. Ha valamelyik ellenséges szekér az útjába kerül, a lovag nem szállhat fel a szekérre, sőt, az ellenfél foglyul is ejtheti, és a lovag ebben a kíséretben fog szolgálni.

**Bárd, 1 darab** - Ha egy lovag a bárdra lép, nincs menekvés, és kiesik a játékból.

**Farkas, 3 darab** - Jobb elfutni a farkasok elől. A lovag két mezőt visszalép abba az irányba, amerről érkezett.

## KINCSEK:

Ha egy lovag kincses kártyát fordít fel, a kártya értékének megfelelő számú érmét tesz rá: egy érmét tesz az egy gyűrűs kártyára (3 db), kettőt a két gyűrűsre (3 db), hármat a három gyűrűsre (3 db), négyet a négy gyűrűsre (1 db), és nyolcat a kincsesládára (1 db). A következő lépésben a lovag az egyik érmét a másik után mozgatja a szekere felé lépegetve. A visszaúton a játékos követi a kártyákon található utasításokat. A kincset vivő lovag

