

Aranyásók Versenyszabályzat

Gyakorlatilag az Aranyásók alapjáték minden szabálya érvényes a versenyen is, a szerepkártyák és az arany szétosztása kivételével.

Az önző törpe

A versenyen megjelenik egy új szerep: az önző törpe. Ő olyan bányász, aki egyedül dolgozik és nem osztozik senkivel az aranyon. Ennek következtében a többiek sem osztoznak vele. Akkor és csakis akkor nyer, ha ő köti össze a bejáratot a kincessel, a többi aranyásó nem kap semmit.

Szerepkártyák

Az alapjátéktól eltérően, a játékoszámtól függően rögzített a szerepkártyák aránya. Minimum 5 játékos kell egy asztalhoz (ajánlott a 6), de akár 10-en is játszhatnak. Játékkártyákat az alapjáték szabályai szerint kapnak a versenyzők.

Játékosok száma	Aranyásó	Szabotőr	Önző törpe	Kézlimit
5	3	1	1	6
6	3	2	1	5
7	3	2	2	5
8	6	2	-	4
9	6	3	-	4
10	7	3	-	4

Forduló vége és pontozás

Egy fordulónak akkor van vége, ha egy megszakítás nélküli útvonal vezet a bejáratától az aranyig, vagy egyik játékosnak sincs kijátszható lapja a kezében.

Az **aranyásók** nyernek, ha egy megszakítás nélküli útvonal vezet a bejáratától az aranyig és nem az önző törpe ásta az összeköttetést létrehozó alagutat. Az összekötő aranyásó 3 aranyat kap, a többiek 2 aranyat.

Az **önző törpe** nyer, ha egy megszakítás nélküli útvonal vezet a bejáratától az aranyig és ebből az utolsót az önző törpe ásta. Egyedül neki 4 arany a jutalma.

A **szabotőrök** nyernek, ha nem vezet megszakítás nélküli útvonal a bejáratától az aranyig és egyik játékosnak sincs kijátszható lapja a kezében. Ha a szabotőr egyedül volt (5 játékos esetén), akkor 4 aranyat kap. Ha ketten vagy hárman voltak szabotőrök, akkor fejenként 3 aranyat kapnak.

A játéknak 3 forduló (osztás) után van vége. A fordulók során szerzett pontokat (1 arany = 1 pont) összeadjuk és az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Verseny

A résztvevők számától függően, az alapszakasz 2 vagy 3 játszából áll. Ezek eredménye alapján, az első 6 helyezett egy döntő mérkőzést játszik.