



6+



2-5



30+

Reiner Knizia

TACTIC

GULL EYJAN



Markmið leiksins

Safnið sem flestum gullpeningum með því að fá réttar samstæður á teningana. Sá spilari sem er með hæsta verðmæti gullpeninga í leikslok ber sigur úr býtum!

Upsetning

Komið leikborðinu fyrir á sléttum fleti. Raðið gullpeningunum á leikborðið eins og myndin hér til hægri sýnir. Gullpeningarnir eru mis verðmætir og því þarf að gæta þess að þeir hvílji á réttum reitum. Yngsti spilarinn hefur leikinn. Gætið þess að gullpeningur með réttri tölu á hvíli á sínum rétta reit. Yngsti spilarinn hefur leikinn.

Gangur leiksins

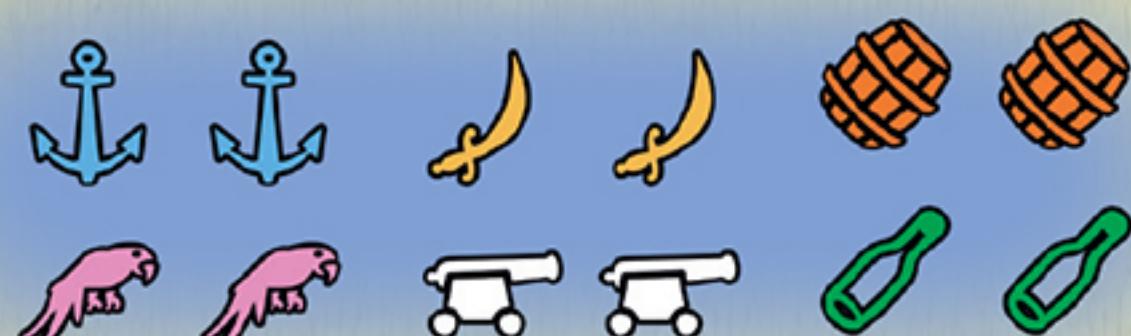
Leikborðið er eyja með 10 bryggjum, sem hver sýnir ákveðnar teningasamstæður. Í upphafi hverrar umferðar má sjá mismunandi teningasamstæður sem í boði eru á leikborðinu. Spilari getur reynt að fá einhverja af þessum samstæðum og hlýtur gullpening að launum ef kastið heppnast. Athugið! Það má aðeins taka einn gullpening af inni bryggju í hverri umferð.

Innihald:

1 leikborð, 30 gullpeningar, 6 hauskúpur, 5 teningar.

Auðveldar samstæður

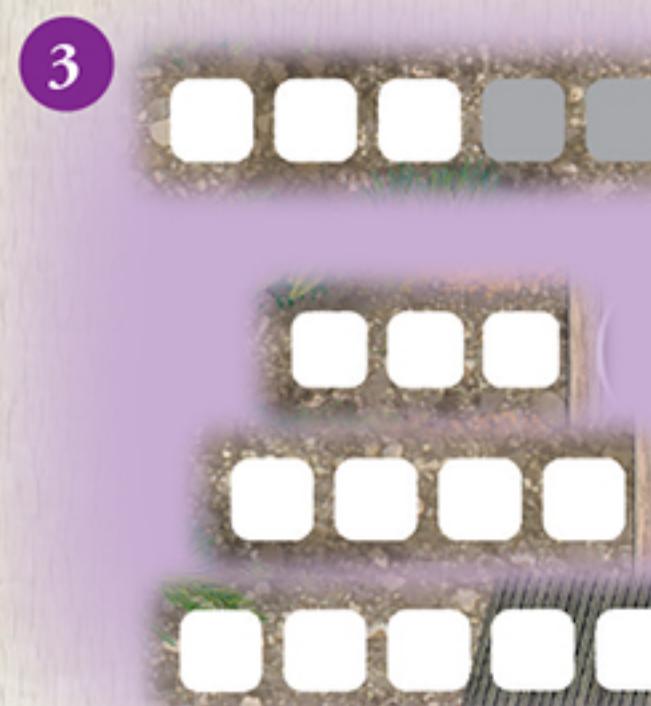
Þegar kastað er til að fá **auðveldar samstæður** 1 standa þær saman af táknumyndum og fjölda. Spilari þarf að fá samstæðurnar sem er sýnilegar á bryggjunni. Ef táknumyndirnar á teningunum og bryggjunni eru eins við enda umferðar má taka fyrsta gullpeninginn af þeirri bryggju. (Gullpeninginn sem er næstur eyjunni).



Dæmi: Til að ná fyrsta gullpeningnum af þessari bryggju þurfa tengarnir að sýna að minnsta kosti 2 tunnur. 2

Þegar gullpeningurinn er tekin af bryggjunni kemur annað tákni í ljós. Nú verður erfðara að ná næsta gullpening þar sem fleiri tákni þurfa að koma upp á teningana til að mynda samstæður, enda verðlaunin meiri, því næsti gullpeningur er verðmætari en sá fyrri.

Það eru einnig **sérstakar samstæður** á leikborðinu: 3



Fullt hús

(tveir teningar sýna eitt tákni og þrír sýna annað tákni)

Þrí eins.

Fjórir eins.

Fimm eins.

Þegar teningunum er kastað er einungis hægt að fá gullpening fyrir þær samstæður sem eru sýnilegar á leikborðinu. Áður en fyrsti gullpeningurinn er tekinn má nota allar gerðir tákna, en eftir það sýnir reiturinn næst gullpeningnum tákna sem tengarnir þurfa að sýna til að mega taka peninginn.

Dæmi:

Ef þú ákveður að reyna að fá 4 eins, 4 verður þú að fá annað hvort fjórar 4 eða fjórar 1 til að fá síðusta gullpeninginn.



Teningunum kastað

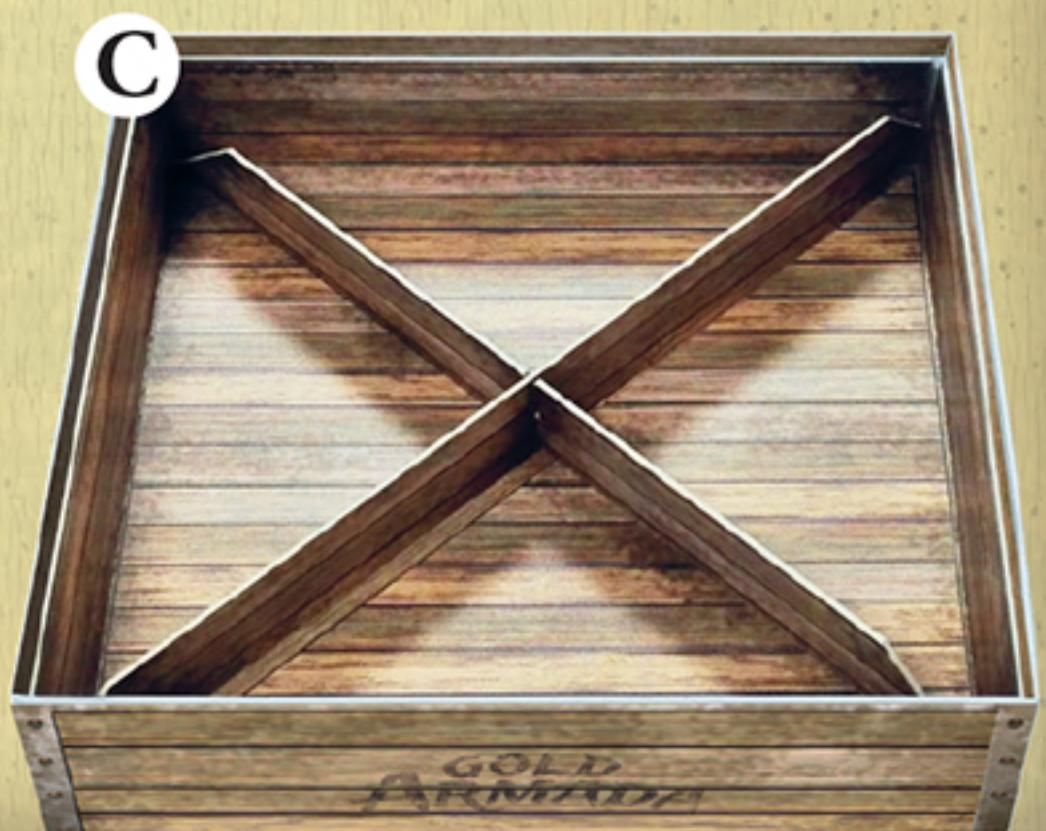
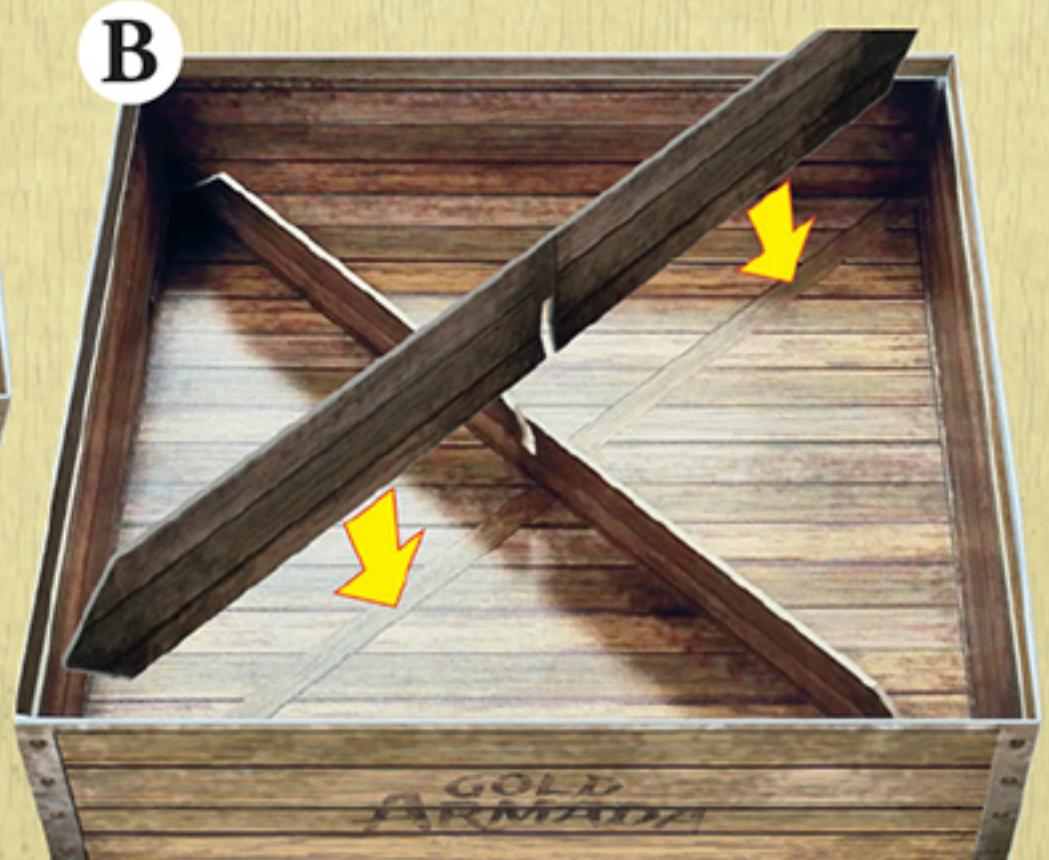
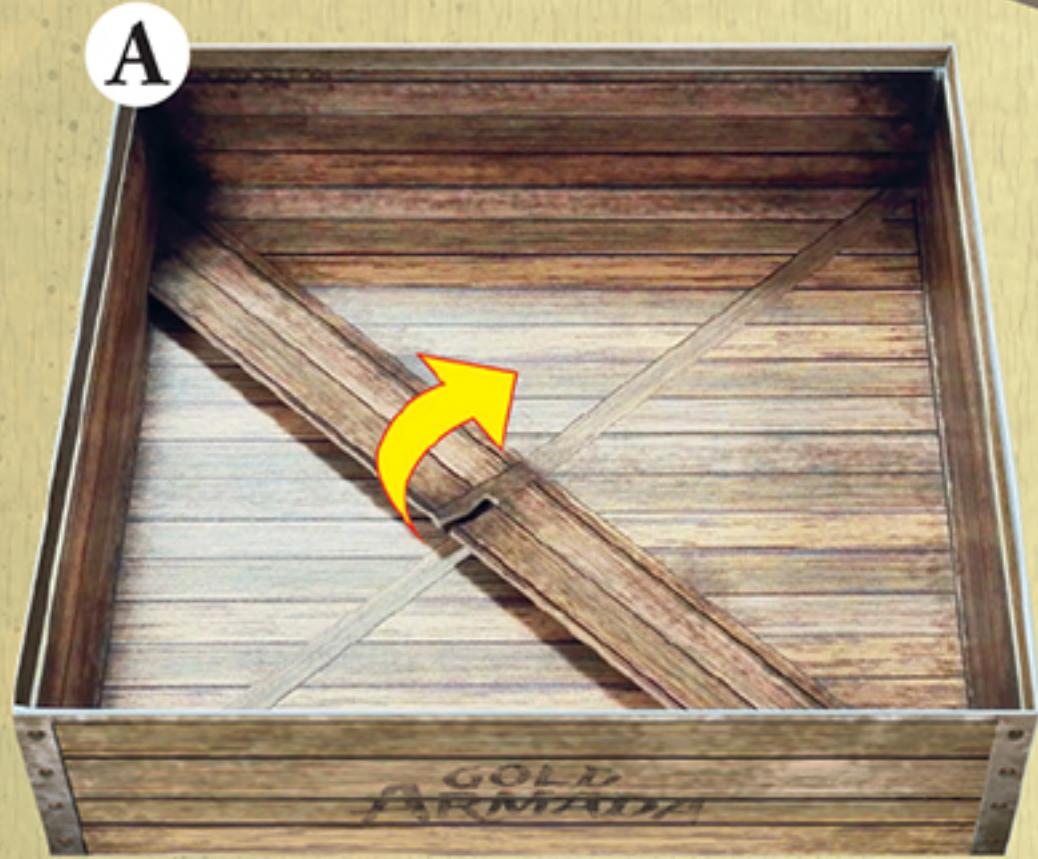
Sá sem á leik má kasta samtals **þrisvar sinnum** í hverri umferð. Eftir hvert kast má velja hvaða teningum skal haldað og hvaða tengingum skal kasta aftur. Eftir þriðja kast kemur í ljós hvort spilarinn hljóti gullpening eður ei. Áprentað verðmæti gullpenings gefur samsvarandi stig í lok leiks þegar talið er upp úr fjársjóðskistunni.

Hauskúpa

Ef köstin heppnast ekki og spilarinn hlýtur ekki gullpening í lok umferðar, fær hann hauskúpu í staðinn. Spilari missir 1 stig fyrir hverja hauskúpu sem hann er með við leikslok eftir að verðmæti gullpeninganna hefur verið lagt saman.

Leikslok

Leiknum líkur þegar spilarar hafa fengið allar hauskúpurnar eða sótt alla gullpeningana af leikborðinu. Spilarar leggja saman verðmæti gullpeninganna sinna og draga 1 stig frá fyrir hverja hauskúpu sem þeir eru með. Spilarinn með verðmætasta góssið sigrar leikinn!



Fleiri skemmtilegir leikir á:

