

# CHINAGOLD

Günter Cornett`ten taktiksel bir zar oyunu  
(tercüme: Inanc Aytac)  
ki kiilik - 8 yaından itibaren  
Oyun sresi: 30 dakika

## Oyunun hedefi

ki oyuncu da altn ıkarmak iin birbirleriyle mcadele ediyor. Bir oyuncu dalardan, dier oyuncu ise nehirlerden altn ıkarmayn pebindedir. Da veya nehirde altn bulunduysa, daların veya nehirlerin sahibi olan oyuncu ıkartan altnlarhanesine geirebilir. in garip tarafysedir, altn ıkartlacak olan yer hem bir dan hem de bir nehrin parasy.

## Oyun malzemesi

- 91 adet altn plaka: lk oyun ncesi tm tahta plakalarn bir yzne sar noktalar yapltrlmy.
- 3 adet zar, deerleri 0/1, 0/2 ve 1/2
- 1 adet suni deriden oluan oyun haritasy

Oyun haritasnda 17 da, 17 nehir ve 91 altn ıkarma noktas bulunmaktadr.

Altn ıkarma noktalaryda ve nehirlere matematiksel olarak eit dalmtr. Altn ıkarma noktalarykp baklr olarak bakldnda kahverengi (dalar) blgeler ve mavi (nehirler) izgiler eeklinde izilmitir.

*Haritaya bakldnda iki farklı oyun plany grlmektedir. Dalar kahverengi nehirler ise mavi olarak suni deriye izilmitir. Bu sayede birbirinden farklı iki oyun plany ortaya ıkartlmtr. Oyun haritasnda oyuncularn blgeleri ylesine kesilmektedir ki, altn ıkarma noktalaryhem bir dan hem de bir nehrin parasydr.*

## Oyuna balarken

91 altn toplama noktalarna altn plakalar, sar noktalarydada kalacak ekilde dizilir. ki oyuncu aralarnda kimin dadan veya kimin nehirde altn ıkarmak istediine karar verir.

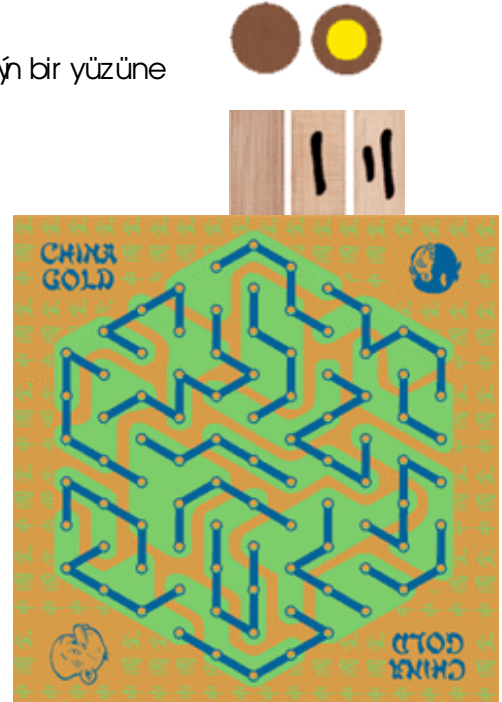
## Oyun aky

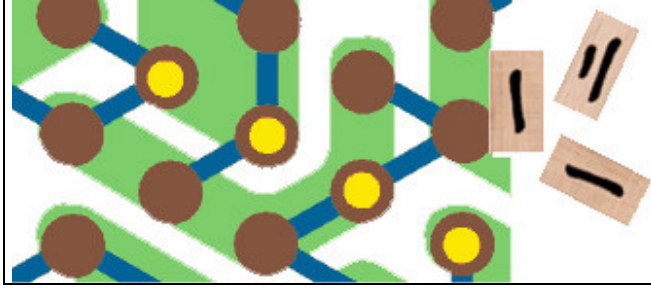
Oyuna kimin balayacanybelirlemek iin oyuncular zarlarn her un de atar. Yksek sayyatan balar.

## Altn ıkarma

Altn zar saysna gre altn ıkarma noktalarnn zerindeki altn plakalaryevirme saysy ortaya ıkar.

**nemli:** evrilecek olan altn plakalar dz bir hat zerinde srasyla, aralk vermeden ve daha nceden arasnda evrilmi baka altn plaka olmakszn evrilmelidir.





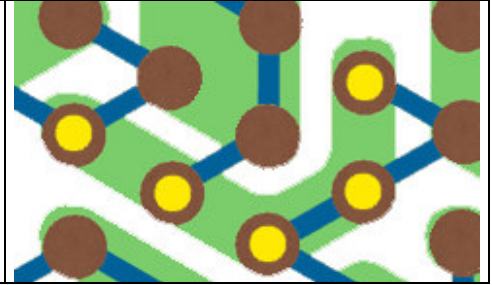
Zarda çıkan sayıyı oynamak yerine, istenildiğinde bu haktan vazgeçerek, bunun yerine daha önceden çevrilmiş olan bir altın plakayı tekrardan gizleyebilirsiniz.

### Altınları toplamak

Altın plakaları çeviren bir oyuncu, kendi bölgesindeki tüm altınları çevirmişse (dağ veya nehir), bu bölgedeki tüm altınları alabilir.

Bu arada kendi bölgesinden topladığı altınlardan sonra rakibin bölgesinde kalan tek ve açılmış altın plakayı ise rakibi alır.

**Uyarı:** Bazı altın toplama noktaları boşaltıldıktan sonra bir oyuncu toplanması gereken bazı altınları gözden kaçırabilir. Böyle bir durumu fark eden rakip oyuncu onu uyarmalıdır.



Daha sonra sıradaki oyuncu zarı atar ve altın çıkarmaya devam eder.

### Zarların azaltılması

Oyun akışı esnasında altın toplama bölgelerinde sadece bir tane çevrilmemiş **beşli** altın plaka sırasına kaldıysa, zarlardan 0/1 olanı oyundan çıkarılır. Kalan iki zarla oyuncular o andan itibaren 1 ve 4 arasındaki sayıları atabilirler.

Sonraki adımda altın toplama bölgelerinde sadece bir tane çevrilmemiş **dörtlü** altın plaka sırasına kaldıysa, 0/2 zarı 0/1 zarıyla değiştirilir ve böylece o andan itibaren 1 ile 3 arasında sayılar atılabilir.

Sonunda sadece bir tane çevrilmemiş üçlü altın plaka sırasına kaldıysa tüm zarlar oyun dışı kalır. Bu andan itibaren sıradaki oyuncu çevirmek istediği altın plakaların sayısına kendi karar verir. Bir veya iki altın plaka çevirme hakkına sahiptir.

### Oyunun sonu ve kazananı

Altın çıkarma bölgelerindeki tüm altınlar toplandıktan sonra oyun sona erer ve en çok altına sahip olan oyuncu kazanmış olur.

### Dipnot

Beş adet aynı hizada bulunan ve çevrilmemiş olan altın plaka sırasını veya ayrı 4'lü altın çıkarma imkanını unutmuyoruz.

Dört adet aynı hizada bulunan ve çevrilmemiş olan altın plaka sırasını veya ayrı 3'lü altın çıkarma imkanını unutmuyoruz.

Altın plakalardan birini gizledikten sonra aynı sıra üzerinde bir çok altın çıkarma imkanı doğuyorsa, bunları çevirmek yine zar atışıyla gerçekleşir.