

## ROTER FADEN

### a) Abenteurer:

1. Der Spieler entscheidet zu Beginn seines Zuges, ob er seine Later brennen läßt und Ausrüstungskarten benutzen möchte.
2. Der Abenteurer bewegt sich 1 oder 2 Felder weit, wobei er eventuell Spinnennetze zerstören muß. Ist er in einem Netz gefangen, muß er sich zunächst befreien, bevor er sich weiterbewegen darf.
3. Landet ein Abenteurer auf einem Feld mit einer grünen Zahl, kann er nach einer Ausrüstungskarte suchen. Auf den Goldnugget – Feldern im Inneren der Höhle kann er nach Gold schürfen. Nachdem der Abenteurer alle Spielschritte beendet hat, kommt nun die Spinne zum Zuge.

### b) Spinne:

1. Der Spieler bewegt, wenn er möchte, seine Spinne auf ein benachbartes Felsplateau.
2. Die Spinne kann dann bis zu drei Fäden weben **oder** versuchen, einen gefangenen Abenteurer zu beißen.

# GOLDFÄDER

## VERBRAUCHERSERVICE

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

## KENNER PARKER TONKA

Verbraucher – Service  
Klöcknerstr. 1  
6054 Rodgau 3



© 1989 Tonka International Inc.,  
D-6054 Rodgau 3



A 3 Wishes-Game  
designed by Nik Sewell

# GOLDFÄDER

## Ein aufregendes Spiel um Gold und Abenteurer

Für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

## IDEE UND ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler schürft in der Rolle eines Abenteurers in einer Felshöhle nach Gold. Ziel ist es, insgesamt 6 Goldnuggets zu finden und diese zurück in sein Basislager zu bringen.

Gleichzeitig versucht man mit seiner zweiten Spielfigur, einer Spinne, durch Weben von Netzen seine Mitspieler am Weiterkommen zu hindern und sie durch Bisse aus dem Spiel um die Jagd nach dem Gold zu werfen. Wir empfehlen zunächst die ausführliche Regel sorgfältig zu lesen und anschließend mit dem "ROTEN FADEN" auf der letzten Seite zu spielen.

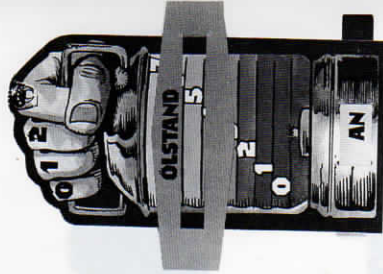
## SPIELINHALT

- 1 dreidimensionale Spielfläche
- 1 Spielregel
- 1 Würfel
- 6 Abenteurer-Spielfiguren
- 6 Spinnen-Spielfiguren
- 6 Laternenkarten
- 6 Spinnenbiss-Markierungen
- 24 Ausrüstungskarten
- 36 Goldnugget-Plättchen
- 100 Spinnennetz-Kärtchen



#### ACHTUNG:

Vor dem allerersten Spiel müssen alle Materialien vorsichtig aus den Stanzbögen herausgedrückt werden. Die Laternenkarte wird mit AN-/AUS-Schieber, ÖLSTAND – und SPINNENBISS-Markierung vorbereitet (siehe Abb.)



## SPIELVORBEREITUNG

- Die Goldnugget-Plättchen und Spinnennetz-Kärtchen werden in die Vertiefungen am Rand der Spielfläche einsortiert.
- Die Ausrüstungskarten werden gut durchgemischt und verdeckt für jeden Spieler erreichbar hingelegt.
- Jeder Spieler erhält einen Abenteurer, eine Spinne und eine Laternenkarte in einheitlicher Farbe.
- An der Laternenkarte schiebt man die Anzeige "ÖLSTAND" auf das Feld "7", den Schieber auf "Aus" und die Spinnenbiß-Markierung auf das Feld "0" der abgebildeten Hand.
- Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl stellt seine Abenteurer-Spielfigur in sein gleichfarbiges Basislager und plaziert seine Spinne auf einem beliebigen Felsplateau. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Danach beginnt der Spieler mit der höchsten Würfelzahl das Spiel.

## SPIELVERLAUF

Wenn man an der Reihe ist, bewegt man zunächst seine Abenteurer-Figur, anschließend seine Spinne unter Beachtung der nachfolgend erklärten Punkte.

## ABENTEURER

Ziel jeden Abenteurers ist es, sich in den inneren Bereich der finsternen Höhle vorzuwagen (**BEWEGUNG**), dort insgesamt 6 Goldnuggets zu finden (**GOLDSUCHE**) und diese in sein Basislager zu bringen.

Die Goldsuche wird vereinfacht durch eine Laterne, die der Abenteurer immer mit sich führt (**LATERNE**). Weitere Hilfsmittel sind Ausrüstungsgegenstände, die man auf den grün nummerierten Feldern im äußeren Bereich der Höhle sammeln kann (**AUSRÜSTUNGSKARTEN**).



Nun zur Erklärung der einzelnen Spielschritte des Abenteurers:

### a) Bewegung

- Der Abenteurer muß **immer** entweder ein oder zwei Felder bewegt werden. Er darf dabei **allerdings nicht**:
- ein anderes Basislager betreten
  - auf ein Feld ziehen, auf dem ein anderer Abenteurer steht und dieses auch nicht überspringen
  - auf einen Felsen klettern
  - durch Spinnennetze durchmarschieren, sondern muß diese zuerst zerstören (siehe -> **ZERSTÖREN VON SPINNENNETZEN**)
  - ein Netz zerstören, in dem ein anderer Abenteurer gefangen ist.

### b) Laterne

Der Abenteurer trägt immer seine Laterne bei sich. Allerdings bietet die Laterne **nur wenn sie brennt** folgende Vorteile:

- man kann einen Punkt zu seiner gewürfelten Augenzahl hinzufügen
- ist man in einem Spinnennetz gefangen, kann dieses nicht verstärkt werden und man kann nicht von einer Spinne gebissen werden.

Ist man an der Reihe, entscheidet man sich bevor man den Abenteurer zieht, ob in dieser Spielrunde die Laterne brennen soll.

Falls ja, bewegt man die Anzeige "ÖLSTAND" auf das nächste Feld seiner Laternen-Karte (also z.B. von Feld 6 auf Feld 5) und drückt den Schieber an der Laterne auf "AN"



Da der Ölvorrat jedoch begrenzt ist, wird man die meisten Runden mit gelöschter Laterne spielen müssen. Dies wird angezeigt, indem man den Schieber an der Laterne auf "AUS" bewegt.

Auf dem Feld "O" kann man seine Laterne ein letztes Mal für einen Durchgang brennen lassen, danach bleibt der Schieber auf "AUS" stehen, bis man neues Öl findet.

### c) Ausrüstungskarten

Bevor man mit dem Abenteurer auf die gefährliche Goldsuche geht, sollte man als Hilfsmittel geeignete Ausrüstungskarten sammeln.

Ausrüstungskarten haben verschiedene Vorteile, die jeweils auf den Karten selbst erläutert sind. Sie erhöhen z.B. das Würfelergebnis, füllen die Öl-Reserve auf usw.. Es gibt 5 verschiedene Arten von Karten; hat man mehr als eine Spitzhacke oder einen Enterhaken, sind diese wertlos. Heilpilze, Fackeln und Öl-Reserven kann man dagegen gar nicht genug sammeln.

Man kann Ausrüstungskarten auf allen Feldern mit grünen Zahlen im äußeren Bereich der Höhle bekommen:

Würfelt man nach seinem Zug (Abenteurer zieht ein oder zwei Felder) eine Augenzahl, die mindestens so hoch ist wie die Zahl des Feldes, erhält man eine Ausrüstungskarte und befolgt die darauf vermerkten Anweisungen. Bei einer geringeren Augenzahl war die Suche leider erfolglos.

Nicht vergessen: Die brennende Laterne erhöht das Würfelergebnis um einen Punkt!

### d) Goldsuche

Das wichtigste bei **Goldfieber** ist natürlich die Goldsuche. Man muß insgesamt 6 Goldnuggets erwürfeln und diese in sein Basislager bringen. Man kann dies in Teilmengen versuchen oder alle Nuggets auf einmal transportieren.

Goldsuchen kann man im inneren Bereich der Höhle auf den Nugget-Feldern. Auch hier muß man mindestens die angegebene

Zahl würfeln, um einen Goldnugget zu erhalten.

Wie schon zuvor gilt: Bei einer geringeren Augenzahl war die Suche erfolglos, die brennende Laterne und die Spitzhacke erhöhen das Würfelergebnis jeweils um einen Punkt!

### ZU BEACHTEN:

- Alle Gegenstände, die man besitzt, legt man sichtbar vor sich hin (Ausrüstungskarten mit entsprechenden Anweisungen natürlich verdeckt).
- Benutzte Ausrüstungskarten werden aus dem Spiel genommen.
- Jeder Abenteurer darf **maximal 6 Gegenstände** (Goldnugget und Ausrüstungskarten) besitzen. Wird ein siebter Gegenstand gefunden, muß der Spieler die Anzahl seiner Gegenstände reduzieren. Er setzt entweder eine Ausrüstungskarte ein oder ein Gegenstand seiner Wahl wird aus dem Spiel genommen.
- Goldnuggets, die man in sein Basislager bringt, werden dort deponiert.) Dadurch verringert man natürlich ebenfalls die Anzahl seiner Gegenstände.

### SPINNEN

Hat man alle Spielschritte mit seinem Abenteurer erledigt, zieht man seine Spinnenfigur. Erst danach kommt der nächste Mitspieler an die Reihe.



Die Spinnen bewegen sich auf den Felsplateaus (**BEWEGUNG**) und haben die Aufgabe, die Abenteurer der Mitspieler bei Ihren Bewegungen zu behindern, indem Sie die Wege zwischen den Felsen mit Netzen versperren (**WEBEN**).

Außerdem können Spinnen auch Abenteurer beißen, die sich in diesen Netzen verfangen haben (**BEISSEN**).

Nun zur Erklärung der einzelnen Spielschritte der Spinne:

#### a) Bewegung

Spinnen können auf Ihrem Felsplateau sitzenbleiben oder auf ein unbesetztes **benachbartes** Plateau springen.

#### b) Weben von Spinnennetzen

Von dem Felsplateau, auf dem die Spinne nun sitzt, kann man insgesamt 3 Spinnenfäden zu beliebigen Nachbarfelsen weben.

Es stehen verschiedene Möglichkeiten des Webens zur Wahl:

- man webt 3 verschiedene Netze der Stärke "1"
- man webt ein Netz der Stärke "3"
- man webt je ein Netz der Stärke "1" und "2"
- man verstärkt vorhandene Netze



Man steckt nun Spinnenkärtchen mit der entsprechenden Stärke (1-6) in die Einkerbung zwischen den Felsen. Es ist empfehlenswert, möglichst starke Netze (maximal Stärke 6) zu weben, um die Abenteurer wirkungsvoll zu behindern.

Es bietet sich dabei an, mit anderen Spinnen zusammenzuarbeiten.

### c) Beißen von Abenteurern

Statt Netze zu weben können Spinnen auch beißen (siehe -> ZERSTÖREN VON SPINNENNETZEN).

## ZERSTÖREN VON SPINNENNETZEN

### a) Rolle des Abenteurers

Die Abenteurer können versuchen, Spinnennetze zu umgehen oder Netze, die sich in ihrer Reichweite befinden, zu zerstören. Der Abenteurer muß vor seinem Zug ankündigen, welches Netz er zerstören möchte und würfelt. Ist die gewürfelte Augenzahl mindestens so hoch wie die Stärke des Spinnennetzes, wird dieses entfernt. Der Abenteurer kann sich dann ungehindert weiterbewegen.

**Achtung:** Brennende Laterne und Enterhaken erhöhen das Würfelergebnis um jeweils einen Punkt!

Würfelt man eine geringere Augenzahl, sind nur ein paar Netzfäden zerstört, d.h. das Spinnennetz-kärtchen wird gegen ein weniger starkes ausgetauscht.

Der Abenteurer aber ist vorläufig gefangen und kann von gegnerischen Spinnen gebissen werden. Dies wird dadurch angezeigt, daß man die Abenteurer-Spielfigur auf das verbleibende Spinnennetz-Kärtchen aufsteckt (siehe Abb.).



**Beispiel:** Der Abenteurer läßt in dieser Runde seine Laterne brennen (also Schieber auf "AN") und will nun ein Netz der Stärke 6 zerstören. Der Abenteurer besitzt außerdem eine Enterhaken-Karte.

Der Spieler würfelt eine . Dieses Ergebnis wird durch jeweils einen Zusatzpunkt für die brennende Laterne und den Enterhaken auf 4 erhöht und von der Netzstärke 6 abgezogen. Es bleibt also ein Netz der Stärke 2, indem der Abenteurer nun gefangen ist.

In der nächsten Runde versucht man natürlich, sich endgültig zu befreien, indem man das Netz ganz zerstört. (Bitte beachten: Ein Abenteurer mit brennender Laterne kann nicht gebissen werden.)

Ein Abenteurer kann natürlich auch 2 hintereinander liegende Spinnennetze zerstören, da er in einem Zug bis zu 2 Felder zurücklegen darf. Diese Absicht muß er allerdings (mit genauer Benennung der Netze) vor seinem Zug ankündigen.

### b) Rolle der Spinne

Abenteurer, die auf Spinnennetz-Kärtchen stecken, können von allen gegnerischen Spinnen gebissen werden. Voraussetzung ist, daß die beißende Spinne auf einem unmittelbar an das Netz angrenzenden Felsplateau sitzt. Der Spinnenbiß erfolgt durch würfeln. Ist die gewürfelte Augenzahl **kleiner** oder **gleich** der Stärke des Netzes, in dem der Abenteurer hängt, ist der Biß der Spinne erfolgreich.



Dies wird mit der Spinnenbiß-Markierung auf der Laternen-Karte angezeigt (siehe Abb.).

Wurde ein Mitspieler 4x gebissen, scheidet er aus und nimmt seine Spielfiguren und Gegenstände aus dem Spiel.

## SIEGER DES SPIELS / SPIELENDE

Der Spieler, der zuerst 6 Goldnuggets in sein Basislager gebracht hat, ist der Sieger von "Goldfieber"

Das Spiel ist natürlich auch dann beendet, wenn alle anderen Spieler 4x gebissen wurden und nur ein Spieler übrig bleibt.