

Jedes Floß kann von jedem Spieler benutzt werden. Es darf nur eine Spielfigur auf einem Floß stehen. Auf einem Floß dürfen keine Raufereien ausgetragen werden.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald die Lokomotive das letzte Feld bei der Goldgräberstadt Golden City erreicht hat.

Dann zählen die Goldgräber ihre Goldvorräte, die sie sicher in ihren Häusern in der Stadt deponiert haben. Die Goldfunde, die die Goldgräber noch offen vor sich liegen haben, zählen nicht!
Jeder gefangene Räuber ist soviel wert wie 2 Goldklumpen.

Gewinner ist der Spieler, der die meisten Goldklumpen-Punkte hat.

Das Spiel ist auch zu Ende, wenn nur noch so viele Goldchips auf dem Spielplan liegen, wie Mitspieler an dem Spiel teilnehmen, unabhängig davon, wo die Lokomotive gerade steht.

Tips für clevere Goldgräber

Die Goldgräber sollten ihre Konkurrenten immer gut im Auge behalten. Es ist ratsam, zwischendurch immer mal wieder zurück nach Golden City zu ziehen, um dort die eigenen Goldfunde in sein Haus zu bringen – denn nur dort sind sie sicher! Je mehr Goldfunde offen vor einem Spieler liegen, um so höher ist das Risiko, zu einer Rauferei herausgefordert zu werden.

Das Benützen der Flöße kann den Weg in abgelegene Fundgebiete oder den Rückweg nach Golden City abkürzen.

Wer das Spiel etwas taktischer spielen will, kann sich vor Beginn auf folgende Variante einigen: Ein Spieler kann immer, wenn er an der Reihe ist, darauf verzichten, zu würfeln und zu ziehen. Statt dessen darf er sich geheim nacheinander alle Goldchips ansehen, die auf Feldern liegen, die direkt an seinen Standplatz angrenzen. So kann er beim nächsten Mal vielleicht einen besseren Goldfund machen oder lästigen Räubern aus dem Weg gehen. Aber er wird dadurch natürlich auch langsamer und eher zum Ziel für Raufereien mit den anderen Goldgräbern.
Also aufgepaßt!

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



257 392

GOLD GRÄBER

Ravensburger Spiele® Nr. 01167 4

Autor: Edith Grein-Böttcher

Grafik: Rainer Simon/Gerhard Schmid

Würfelspiel für 3–6 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
48 Goldchips (8 x Wert 1, 10 x Wert 2, 12 x Wert 3, 10 x Wert 4, 8 x Wert 5)
16 Räuber-Chips (1 x Stärke 1, 3 x Stärke 2, 4 x Stärke 3, 5 x Stärke 4, 3 x Stärke 5)
10 Reservechips
6 Flöße
6 Goldgräber-Spielfiguren (aus Holz)
1 Lokomotive (aus Holz)
1 Würfel (aus Holz)

Golden City, eine kleine Goldgräberstadt im Westen, ist in heller Aufregung. Neue reichhaltige Goldfunde wurden hinter den Seen entdeckt. Die Jagd auf das Gold setzt ein, die Stadt wirkt verlassen. Alle Goldgräber sind auf der Suche nach möglichst vielen Goldklumpen. Doch die Nachricht hat auch einige Räuber angelockt, die den Goldgräbern mit ihren Angriffen das Leben schwer machen. Auch mancher Goldgräber zeigt sich als rauher Bursche, der es auf eine Rauferei um die besten Goldfunde ankommen läßt.

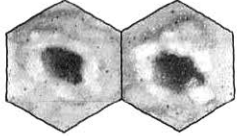
Und nur einmal im Jahr holt ein Zug die Goldvorräte ab! Wer in diesem Moment seine Goldfunde nicht in seinem Haus in der Stadt hat, hat Pech gehabt!

Ziel des Spiels

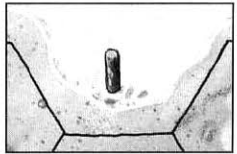
Gewinner des Spiels ist der Goldgräber, der die meisten Goldklumpen in sein Haus gebracht hat, bevor die Lokomotive in der Stadt angekommen ist.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Gold- und Räuberchips sowie die Flöße vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Die Reservechips werden beiseite gelegt; damit können bei Bedarf die Goldchips ergänzt werden.



Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die 6 Gold- und Räuberchips werden gemischt und verdeckt auf die Spielplanfelder gelegt, auf denen ein Schürfloch zu sehen ist.

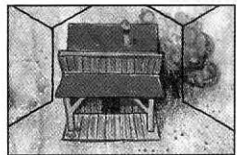


Die 6 Flöße werden auf die mit einem Pfahl gekennzeichneten Felder der Seen gesetzt.

Die Lokomotive wird auf das erste Schienenfeld am Tunnelausgang gestellt.

Jetzt sucht sich jeder Spieler eine Goldgräberfigur aus und stellt sie auf das gleichfarbige Haus in Golden City.

Spielregel



Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Startfeld ist für jeden Spieler sein Haus in Golden City. Das Haus darf nur durch die Tür betreten bzw. verlassen werden.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Der Würfel

Zeigt der Würfel Punkte zwischen 2 und 6, zieht der Spieler mit seiner Spielfigur entsprechend viele Felder weit. Jedes gezogene Feld entspricht einem Würfelpunkt (Ausnahme: die Seen). Über Felder, die mit einer Spielfigur besetzt oder mit einem Gold- bzw. Räuberchip belegt sind, darf hinweggezogen werden. Sie kosten ebenfalls einen Würfelpunkt.

Die Lokomotive darf **nicht** übersprungen werden.

Der angreifende Spieler würfelt einmal mit dem Würfel
– die Würfelzahl gibt an, wie „stark“ der Angreifer ist.

Der angegriffene Spieler würfelt danach ebenfalls einmal
– er verteidigt sich.

Der Spieler, der die höhere Zahl gewürfelt hat, gewinnt die Rauferei. Er erhält die Gold- und Räuberchips des anderen Spielers, die offen vor diesem auf dem Tisch liegen, zu seinen eigenen hinzu.

Dann würfelt der Gewinner der Rauferei gleich noch einmal und entfernt sich um so viele Felder von dem Schauplatz der Rauferei, wie er jetzt gewürfelt hat. Landet er dabei auf einem Chip, darf dieser **nicht** umgedreht werden. Die besiegte Goldgräberfigur bleibt auf dem Raufereifeld stehen.

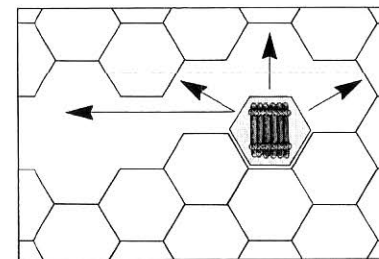
Bei **Würfelgleichstand** muß die Rauferei wiederholt werden. Zuerst würfelt der Angreifer noch einmal, dann der angegriffene Goldgräber. Die Rauferei wird solange wiederholt, bis es einen eindeutigen Gewinner der Rauferei gibt. Auch in diesem Fall entspricht die gewürfelte Lokomotive einer Eins. Sie wird **nicht** gezogen.

Nach einer Rauferei geht das Spiel in der **normalen Reihenfolge weiter**, d. h. der Spieler ist an der Reihe, der links neben dem angreifenden Spieler sitzt.

Steht eine Spielfigur auf einem Schienenfeld, auf das die Lokomotive vorgerückt wird, verliert der Spieler seine offenen Goldfunde an den Lokführer. Das ist der Spieler, der die Lokomotive gewürfelt und in diesem Zug gezogen hat. Es findet keine Rauferei statt. Die Goldgräberfigur wird auf das erste freie Schienenfeld hinter die Lokomotive gesetzt.

Flöße

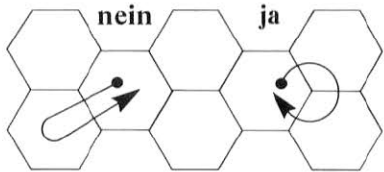
Die drei Seeflächen können nur mit einem Floß befahren werden.



Landet eine Spielfigur am Ende eines Zuges mit exaktem Wurf auf einem Floß, zieht der Spieler sofort Floß und Spielfigur auf ein beliebiges Uferfeld des gleichen Sees. Das kostet keine zusätzlichen Würfelpunkte.

Wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, muß er das Floß verlassen und an Land weiterziehen. Ausnahme: es wird die Lokomotive gewürfelt.

Das Floß bleibt an diesem Platz liegen und kann von dort aus von jedem Mitspieler benutzt werden.

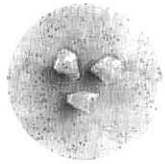


Ein Feld darf innerhalb eines Zuges mehrmals betreten werden. Es ist jedoch nicht erlaubt, nur zwischen zwei Feldern hin und her zu ziehen.

Zeigt der Würfel die Lokomotive, muß der Spieler die Lokomotive um ein Schienenfeld in Richtung Golden City ziehen. Der Spieler darf in diesem Zug **seine eigene Spielfigur nicht bewegen**.

Goldfundstellen

Landet eine Spielfigur am Ende eines Zuges auf einem Feld mit einem Goldchip, muß der Spieler den Chip für alle Mitspieler sichtbar umdrehen. Befinden sich unter dem Chip Goldklumpen, hat der Goldgräber hier Gold gefunden. Er nimmt sich den Chip vom Plan und legt ihn offen vor sich auf den Tisch. Jeder abgebildete Goldklumpen zählt bei der Abrechnung bei Spielende einen Punkt.



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Goldfunde eines Spielers sind erst ganz sicher in seinem Besitz, wenn der Spieler sie in sein Haus in Golden City gebracht hat. Solange er sie noch mit sich herumträgt, d. h. solange sie noch offen vor ihm auf dem Tisch liegen, können sie von einem Räuber oder anderen mitspielenden Goldgräbern nach einer Rauferei geraubt werden.

Sobald ein Spieler einen gewissen Vorrat an Goldklumpen gefunden und vor sich liegen hat, sollte er zurück nach Golden City ziehen und sein Gold in seinem Haus vor Angriffen in Sicherheit bringen. Das Haus muß mit genauer Punktzahl erreicht werden. Die Goldchips (und auch gefangene Räuber s. S. 4) werden in einem Stapel in dem Haus abgelegt. Wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, zieht er von dort wieder los, um neue Goldklumpen zu suchen.

In Golden City sorgt ein Sheriff für Ordnung: es dürfen keine Raufereien in der Stadt ausgetragen werden.

Rauferei mit einem Räuber



Manchmal verbirgt sich unter dem Goldchip jedoch ein Räuber. Dann beginnt zwischen dem Goldgräber und dem Räuber eine Rauferei um die Goldfunde, die der Goldgräber bereits mit sich trägt. Das sind die Goldchips, die offen vor dem Spieler auf dem Tisch liegen.

Aber keine Angst, die Raufereien in der Gegend von Golden City laufen nach ganz festen und fairen Regeln ab. Auch der schwächste Goldgräber hat immer eine Chance!

Regeln für die Rauferei

Die Raufereien werden mit Hilfe des Würfels ausgetragen.



Die Räuber, die sich unter den Goldchips verbergen, sind unterschiedlich stark. Wie stark sie sind, gibt die Zahl auf ihrem Hut an.

Der angegriffene Goldgräber muß nun einmal würfeln. Dieses Ergebnis entscheidet, wer die Rauferei gewinnt: der Goldgräber oder der Räuber.

Ist die gewürfelte Zahl des Goldgräbers **höher** als die Zahl auf dem Räuberhut, **hat der Goldgräber die Rauferei gewonnen**. Der Räuber wird von dem Goldgräber gefangen genommen. Der Spieler nimmt den Räuberchip und legt ihn vor sich auf den Tisch. Gefangene Räuber zählen bei der Abrechnung am Spielende 2 Punkte.

Ist die gewürfelte Zahl **niedriger** als die Zahl auf dem Räuberhut, **hat der Goldgräber die Rauferei verloren**. Er muß die noch nicht in Sicherheit gebrachten Gold- und Räuberchips dem Räuber geben. Das geht so vor sich: Die Chips werden in einem Stapel auf das Räuberfeld gelegt. Obendrauf wird der Räuberchip (mit dem Bild nach oben) gelegt. Dann wird die Goldgräberfigur so viele Felder weggesetzt, wie der Würfelwurf bei der Rauferei zeigte. Landet sie dabei auf einem Chip, darf dieser **nicht** umgedreht werden.

Dieser Räuber kann im weiteren Spielverlauf von jedem Mitspieler zu einer erneuten Rauferei herausgefordert werden. Die Rauferei läuft nach den bekannten Regeln ab. Gewinnt der angreifende Spieler, nimmt er den Räuber gefangen und erhält dessen Goldvorräte. Verliert der Spieler, erhält der Räuber zusätzlich noch die Goldfunde des Angreifers, falls dieser zu diesem Zeitpunkt Chips offen vor sich liegen hat.

Bei **Gleichstand**, d. h. wenn die gewürfelte Zahl gleich der Zahl auf dem Räuberhut ist, muß der Spieler nochmals würfeln, bis das Würfelergebnis entweder höher oder niedriger ist. Ein Unentschieden bei der Rauferei ist nicht möglich.

Wird bei einer Rauferei die Lokomotive gewürfelt, entspricht das einer Eins. Die Lokomotive wird in diesem Fall **nicht** gezogen.

Rauferei mit einem anderen Goldgräber

Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem Feld, auf dem bereits eine Goldgräberfigur steht, so findet zwischen diesen beiden Goldgräbern eine Rauferei statt.