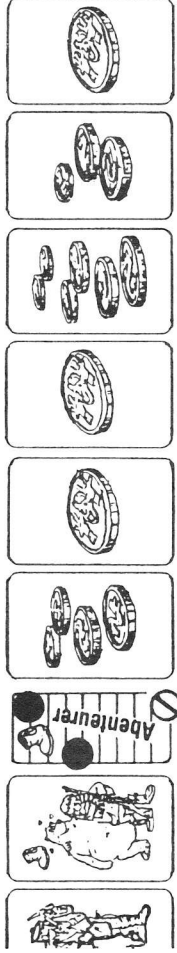


Beispiel: Die Gruppe der Abenteurer hat 13 Goldmünzen erbeutet (je eine Goldmünzkarte mit 6, 4 und 3 Goldmünzen; die 3 Falschmünzen zählen nicht). Auf das Abenteurer-Symbolkärtchen hat ein Spieler zwei seiner Chips (●●●) und ein weiterer Spieler einen seiner Chips (○) gesetzt. Insgesamt liegen also 3 Chips auf dem Symbolkärtchen. Die 13 Goldmünzen werden nun durch 3 geteilt. Jeder Anteil beträgt somit abgerundet 4 Goldmünzen. Eine Goldmünze bleibt übrig und wird nicht ausgezahlt. Der Spieler mit den 2 Chips erhält acht und der andere vier Goldmünzen notiert. Alle anderen Spieler gehen bei der Abrechnung der Abenteurer leer aus.



Auf diese Weise werden alle 6 Gruppen abgerechnet und die Anteile den Spielern notiert. Danach beginnt die nächste Spielrunde. Die Karten werden erneut gemischt (die Symbolkärtchen bleiben liegen) und jeder Spieler erhält wieder die 3 Chips seiner Farbe.

SPIELLENDE UND SIEGER

Nachdem alle 66 Karten viermal durchgespielt sind, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten notierten Goldmünzen ist der Sieger von **GOLDRAUSCH**.

TAKTISCHE TIPS

Bedenken Sie, daß Sie in jeder Spielrunde nur 3 Chips für die Beteiligungen zur Verfügung haben. Der Zeitpunkt, an dem Sie einen Chip setzen, ist also wichtig. Setzen Sie zu früh auf eine Gruppe, werden die lieben Mitspieler Ihnen diese Gruppe nach Möglichkeit mit Falschmünzen zuflastern. Warten Sie aber zu lange, dann kann es durchaus passieren, daß Sie nicht mehr alle 3 Chips setzen können. Denn Sie dürfen einen Chip ja nur setzen, wenn Sie eine Figur aufdecken.

Oftmals ist es auch ratsam, auf eine Gruppe zu setzen, die nicht allzuviel Gold auf ihren Münzkarten gesammelt hat. Denn dies gibt weniger Anreiz für Ihre Mitspieler, sich ebenfalls zu beteiligen, da ja alles geteilt werden muß. Und wenn Sie die wenigen Goldmünzen alleine einstreichen können, ist das oftmals besser als eine Beteiligung an einer Gruppe, die zwar viel gescheffelt hat, an der aber auch viele mitkassieren.

Sicher werden Sie im Verlauf des Spieles selbst auf die besten Möglichkeiten kommen. Und wenn es in einer Spielrunde mal nicht klappt: Erst nach der vierten Runde steht der Sieger fest.

Übrigens: Vom selben Autor ist ein Buch im Hugendubelverlag erschienen: "Neue Taktikspiele mit Würfeln und Karten". Auf 208 Seiten präsentiert Dr. Reiner Knizia 50 leichtverständliche aber anspruchsvolle neue Spiele. (Darunter auch diese Spiel **GOLDRAUSCH**)

Alle Rechte vorbehalten - Hans im Glück Verlags-GmbH, München Exclusiv



Ein Spiel für 2 - 5 Personen von Reiner Knizia

INHALT

- 30 Figurenkarten (6 Gruppen mit je 5 Figuren)
- 36 Münzkarten (Goldmünzen und Falschmünzen)
- 1 Notizblock
- 15 Far不会ips (je 3 in 5 verschiedenen Farben)
- 6 Symbolkärtchen (goldfarbener Untergrund)
- 1 Spielregel

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versammeln sich am Ort des Geschehens. Dort, wo die Goldgräber schürfen, Falschmünzer Konjunktur haben und jeder auf seine Weise zu Reichtum kommen möchte. Durch geschicktes Auslegen der Münzkarten und erfolgreiche Beteiligung an der Ausbeute der verschiedenen Gruppen bringt jeder Spieler Gold in seinen Besitz. Wer nach der letzten Abrechnung die meisten Goldmünzen sein eigen nennt, ist Sieger von **GOLDRAUSCH**.

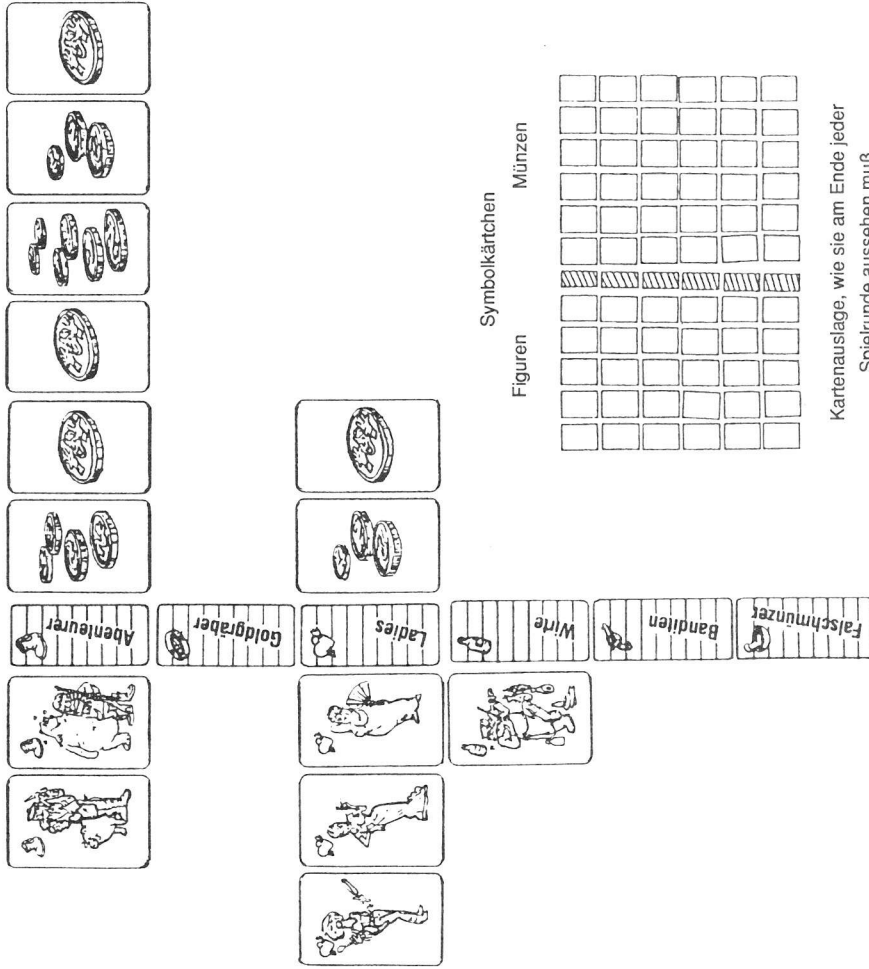
VORBEREITUNG

Ein Spieler legt die 6 Symbolkärtchen **untereinander** in die Mitte der Spielfläche (siehe Abbildung auf der nächsten Seite). Jeder Spieler nimmt sich 3 Chips einer Farbe. Spielen weniger als 5 Personen, werden die restlichen Chips in diesem Spiel nicht mehr gebraucht. Alle Figuren- und Münzkarten werden zusammengemischt und verdeckt in einem Stapel für alle Mitspieler gut erreichbar auf die Spielfläche gelegt. Ein Startspieler wird beliebig ermittelt und der Run auf's große Gold kann beginnen.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft reihum von Spieler zu Spieler. Nacheinander deckt jeder eine Karte auf und legt sie auf die Spielfläche, bis alle 66 Karten ausliegen. Niemals bleibt eine Karte auf der Hand, alle Karten kommen sofort auf

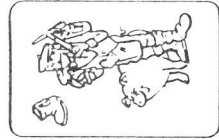
die Spielfläche. Auf diese Weise entsteht Zug um Zug eine Kartenauslage, wie sie das Bild zeigt. Die kleine Abbildung zeigt die Kartenauslage, wie sie am Ende der Spielrunde aussehen muß.



Beispiel einer Kartenauslage, mitten im Spiel, nachdem 14 Karten aufgedeckt wurden.

DIE SPIELKARTEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, hat die oberste Karte vom Stapel für alle gut sichtbar aufgedeckt. Diese Karte kann entweder eine Figur oder aber Münzen darstellen.



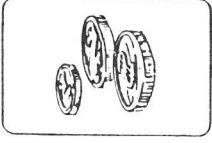
Die Figurenkarten

Von den 30 Figuren tragen jeweils 5 dasselbe Symbol. Figuren mit demselben Symbol bilden eine Gruppe (Gruppe der Abenteurer, der Goldgräber, der Ladies, der Wirte, der Banditen und der Falschmünzer).

Beispiel: Trüffelhase und seine Gefährten tragen als Symbol den Stiefel der Abenteurer. Alle aufgedeckten Figurenkarten werden **links** neben das entsprechende Symbolkärtchen gelegt.

Die Münzkarten

18 von den 36 Münzkarten zeigen Goldmünzen (in unterschiedlicher Anzahl) und die restlichen 18 Karten Falschmünzen. Eine aufgedeckte Münzkarte wird einer Figurengruppe zugeordnet und auf der **rechten** Seite des entsprechenden Symbolkärtchens abgelegt. Dabei ist zu beachten, daß jeder Gruppe im Lauf einer Spielrunde **nur 6 Münzkarten** zugeordnet werden dürfen. Genau 6, nicht mehr und nicht weniger. Außerdem muß - falls möglich - immer an ein solches Symbolkärtchen angelegt werden, auf dessen linker Seite bereits mindestens eine Figur ausliegt.



Goldmünzen



Falschmünze

Beispiel: Nach 14 Karten wurden nur Figuren der Abenteurer, der Wirte und der Ladies aufgedeckt. (Siehe Bild auf der gegenüberliegenden Seite). Hinter den Abenteurern liegen bereits 6 Münzkarten. In diesem Fall stehen für die Ablage weiterer Münzkarten nur die Ladies und die Wirte zur Auswahl.

Falls noch überhaupt keine Figuren ausliegen oder falls alle Gruppen, von denen Figuren ausliegen, bereits 6 Münzkarten gesammelt haben, können weitere Münzkarten beliebig gelegt werden.

Beispiel: (Ohne Bild). Die Abenteurer und die Ladies haben je 6 Münzkarten gesammelt. Andere Figuren liegen nicht aus. Eine weitere Münzkarte wird gezogen. Der Spieler entscheidet sich, diese zu den Banditen zu legen. Der Nächste zieht ebenfalls eine Münzkarte und legt sie zu den Falschmünzern.

Die Münzkarten stellen die Ausbeute der Figurengruppen dar. Eine Falschmünzkarte zählt einfach Null, sie nimmt den Platz für Goldmünzkarten weg. Goldmünzen zählen soviel, wie auf der Karte vorhanden sind.

BETEILIGUNG AN DER AUSBEUTE

Jedesmal wenn ein Spieler eine **Figurenkarte** legt, muß er sich sofort entscheiden, ob er sich an der **Ausbeute der Gruppe**, zu der die Figur gehört, beteiligen will. Will er sich beteiligen legt er **einen** seiner Chips auf das **Symbolkärtchen** der Gruppe. Dann geht das Spiel zum Nächsten weiter. Will er sich nicht beteiligen, kommt sofort der nächste Spieler an die Reihe.

Zu beachten ist, daß nur derjenige Spieler, der eine Figur legt, einen Chip setzen kann. Und dies auch nur direkt nach dem Ablegen, nicht erst nachdem bereits die nächste Karte aufgedeckt wurde.

Ein einmal gesetzter Chip darf nicht mehr zurückgenommen oder einer anderen Gruppe zugeordnet werden. Ein Spieler darf auch einen zweiten oder dritten Chip auf dasselbe Symbolkärtchen legen, wenn er erneut eine Figurenkarte dieser Gruppe aufdeckt.

An jeder Gruppe können sich selbstverständlich mehrere Spieler beteiligen, aber eben nur dann, wenn sie eine Figur dieser Gruppe aufdecken.

Jedem Spieler stehen in jeder Spielrunde nur 3 Chips zur Verfügung, mit denen er sich beteiligen kann.

ABRECHNUNG

Sind alle 66 Karten ausgelegt, ist eine Spielrunde zu Ende und es wird abgerechnet.

Mit der obersten Gruppe beginnend wird jede Gruppe einzeln auf folgende Weise abgerechnet: Man zählt sämtliche Goldmünzen auf den Münzkarten einer Gruppe zusammen. Diese Summe teilt man durch die Anzahl der Chips, die auf dem Symbolkärtchen dieser Gruppe liegen. Sollte die Zahl nicht genau teilbar sein, wird in jedem Fall abgerundet. Danach erhält jeder Spieler, der sich an der Gruppe beteiligt hat, seinen Anteil notiert.