

Reiner Knizia

GOLD

SPIELREGELN



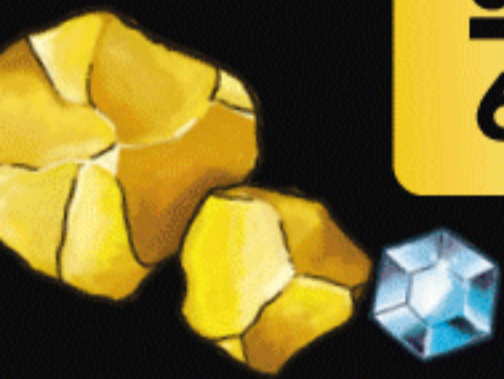
6+



2-5



15+



★ INHALT ★

69 KARTEN



5 Eingänge zur Goldmine
in den 5 Spielerfarben



24 Goldkarten
5× Wert 1, 7× Wert 2,
7× Wert 3, 5× Wert 4



35 Goldgräber
2× Wert 2, 3 und 4,
1× Wert 5
in den 5 Spielerfarben



5 Dynamit

★ SPIELIDEE ★

Das Gold ruft und Mount Goldrush, die letzte verbliebene Goldmine, wird von allen Seiten gestürmt. Welchem Goldgräber gelingt es, das meiste Gold aus der Mine zu holen und auf dem Weg den einen oder anderen Rivalen auszutricksen?

★ ZIEL DES SPIELS ★

Das meiste Gold zu finden.

★ SPIELVORBEREITUNG ★

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt den entsprechenden Eingang vor sich auf den Tisch. Dem jeweiligen Spieler gehören ab jetzt alle Goldgräber dieser Farbe, die im Verlauf des Spiels aufgedeckt werden.

Spielt ihr zu zweit, wählt jeder zwei Farben. Nicht benötigte Eingänge legt ihr zurück in die Schachtel.

2. Alle Gold-, Goldgräber- und Dynamitkarten werden mit der Bildseite nach unten gemischt und verdeckt in beliebiger Anordnung auf dem Tisch ausgelegt. Jede Karte muss gut sichtbar sein und darf nicht von einer anderen Karte überdeckt werden.

★ SPIELABLAUF ★

Der goldigste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn reihum. Wenn du an der Reihe bist, deckst du nacheinander zwei Karten auf. Diese bleiben zunächst offen auf ihren Positionen liegen. Je nachdem welche beiden Karten du aufgedeckt hast, geschieht Folgendes:



GOLDGRÄBER FINDET GOLD

Deckst du einen Goldgräber auf, dessen Wert **mindestens** so hoch ist wie der Wert der aufgedeckten Goldkarte, erhält der **Besitzer des Goldgräbers** das Gold und die aufgedeckte Goldgräberkarte geht aus dem Spiel. Gehört der Goldgräber **keinem** Spieler, erhältst du das Gold.

Das Gold legt ihr verdeckt unter eure Eingänge.



GOLDGRÄBER TRIFFT AUF GOLDGRÄBER

Deckst du zwei Goldgräber unterschiedlicher Stärke auf, das können auch zwei der gleichen Farbe sein, **vertreibt der Stärkere (größere Zahl) den Schwächeren (kleinere Zahl)**. Dieser geht aus dem Spiel. Den stärkeren Goldgräber drehst du an der gleichen Position wieder um. Merkt euch, wo der Goldgräber liegt. Dann ist der nächste Spieler am Zug.



DYNAMIT

Deckst du mindestens eine Dynamitkarte auf, gehen beide Karten aus dem Spiel.

NICHTS GESCHIEHT

Deckst du in deinem Zug entweder

- **zwei gleich starke Goldgräber,**
- **zwei beliebige Goldkarten oder**
- **einen Goldgräber und eine höhere Goldkarte auf,**

merkt ihr euch die Karten und dreht sie wieder um. Sonst geschieht nichts. Nachdem alle Karten wieder verdeckt sind, ist der nächste Spieler an der Reihe.

GOLDDRAUSCH

Liegen zu Beginn deines Zuges nur noch **10 oder weniger Karten** verdeckt aus, ruft ihr gemeinsam den „Golddrausch“ aus!

Dadurch ändert sich der Spielablauf wie folgt:

Ab jetzt deckt jeder Spieler, wenn er am Zug ist, nur eine Karte auf. Ist es Gold, nimmt er es zu sich und legt es verdeckt unter seinen Eingang. Ist es ein Goldgräber oder Dynamit, geht die Karte aus dem Spiel.

★ SPIELENDE ★

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte aufgedeckt und vom Tisch genommen wurde. Jeder Spieler zählt nun die Werte seiner Goldkarten zusammen. Der reichste Spieler gewinnt. Bei Gleichstand, gewinnt von den Beteiligten derjenige, der mehr Goldkarten gesammelt hat. Herrscht auch hier ein Unentschieden, gibt es mehrere Gewinner.

★ EMPFEHLUNG ★

Spielt nacheinander so viele Partien, wie Spieler teilnehmen, wobei jedes Mal ein anderer Spieler beginnt. Nach jeder Runde notiert ihr die Ergebnisse. Wer am Ende die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der letzten Partie mehr Punkte erzielte.

★ VARIANTE ★

Für ein einfacheres Spiel legt ihr die Karten zu Beginn des Spiels in einem 8×8 Raster aus.

