

SPIELREGELN

VOR SPIELBEGINN werden die Personenkarten gezogen. Jeder Spieler vertritt während eines Spieles einen der vier Goldsucher. Entsprechend der nummerierten Personenkarten setzen die Spieler ihre Figur auf die Startfelder 1 bis 4.

Die nummerierten Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Abgehobene Ereigniskarten werden verdeckt auf ein neues Häufchen gelegt.

Die Spieler zahlen gleiche Beträge (z. B. je 10 Einheiten) auf das GOLD-Feld in der Spielfeldmitte ein.

Die Spieler würfeln in der ausgelosten Reihenfolge und rücken ihre Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl vor.

SPIELPHASE I: Die Anmarschwege der Goldsucher verlaufen parallel. Jeder Spieler versucht möglichst schnell über diese erste Runde zu kommen. Dabei berühren die Spielfiguren besonders gekennzeichnete Felder, deren Bedeutungen auf den nächsten Seiten erklärt werden. Auf den Anmarschwegen können sich die Spieler **nicht »schlagen«**.

SPIELPHASE II: Das ist das Gebiet, in dem ergiebige Goldadern entdeckt wurden. Von der Spielphase I in die Spielphase II gelangt man über das **Verbindungsfeld**, das alle Spieler als ein Kästchen zählen. In der Spielphase II müssen vier Berge überwunden werden, ehe man einen Claim abstecken und nach Gold suchen kann. In dieser Phase kann man Mitspieler aus dem Feld schlagen. Die Bedeutungen der besonders gekennzeichneten Felder werden auf den nächsten Seiten erklärt.

SCHLAGEN: Kommt man in der Spielphase II auf ein Feld, auf dem bereits die Spielfigur eines Mitspielers steht, ist dessen Figur geschlagen. Die geschlagene Figur muß, vom Verbindungsfeld aus, wieder mit dem Marsch durch die Berge beginnen.

HINDERNISSE: Die in den Personenkarten erwähnten Hindernisse sind Farbwürfel, Fluß oder Cañon.

GOLDVERTEILUNG: Wer als erster GOLD erreicht hat, erhält 2/3, der zweite 1/3 des Einsatzes.

KOALITION: Die Möglichkeit zur Koalition zwischen zwei Spielern kann **nur** durch entsprechende Anweisungen auf den Personenkarten entstehen. Eine Koalition ist stets **freiwillig**: Sie muß nicht angeboten, das Angebot muß nicht angenommen werden. Ein Spieler kann sich gleichzeitig nur an einer Koalition beteiligen. Kommt eine Koalition zustande, werden die Figuren beider Partner vom Feld genommen und durch **eine schwarze Koalitionsfigur** ersetzt. Diese kommt auf das Feld des besser platzierten Spielers.

Die Partner würfeln **getrennt** weiter. Die Koalitionsfigur wird nach dem jeweils besseren Wurf bewegt. Auf Ereignisfeldern wird nach der besseren der beiden Möglichkeiten gehandelt. Eine Koalition darf **nicht** auf den Beobachterposten und darf **kein Pferd** kaufen.

Eine Koalition wird aufgelöst, wenn ein Partner **dreimal** in einer Folge **besser** war (höhere Zahl, bessere Farbe, günstiges Ereignis). Die Koalitionsfigur wird dann aus dem Feld genommen und durch die ursprünglichen Figuren ersetzt. Der bessere Spieler bleibt mit seiner Figur auf diesem Feld stehen. Der schlechtere Spieler muß um 15 Felder zurück.

PFERDEKAUF: Durch Anweisungen auf den Personenkarten entstehen **Möglichkeiten** zum Pferdekauf. Man darf, muß aber nicht ein Pferd kaufen. Will man den Pferdekauf tätigen, müssen 5 Einheiten auf das GOLD-Feld eingezahlt und die zweite Spielfigur gleicher Farbe auf die eigene Spielfigur gesteckt werden. Mit dem Pferd gelten die gewürfelten Augen **doppelt**. Die Hindernisse (Farbwürfel, Fluß oder Cañon) gelten während eines Rittes nicht.

Mit dem Pferdekauf ist der Spieler von einem evt. Farbwürfel erlöst.

Die drei gelben Felder vor CLAIM bedeuten, daß hier die gewürfelten Augen nicht mehr verdoppelt werden dürfen.

Verlust des Pferdes: Ein Pferd ist verloren, wenn damit 5 orange-farbene Lösungsfelder übersprungen worden sind oder wenn es auf dem Ritt auf ein Ereignisfeld kommt. Die aufgesteckte Spielfigur wird dann wieder abgenommen. Der einbezahlte Betrag bleibt im GOLD-Feld und der betroffene Spieler würfelt normal weiter.

SPIELPHASE I

EREIGNISFELD: Sie müssen eine numerierte Ereigniskarte aufnehmen. Schauen Sie unter dieser Nummer nach dem Ereignis auf Ihrer Personenkarte. Befolgen Sie die Anweisungen sofort.

FARBWÜRFELFELD: Sie müssen ab jetzt mit Zahlenwürfel und Farbwürfel würfeln. Grün + Zahl = gewürfelte Augenzahl vorwärts; rot + Zahl = gewürfelte Augenzahl zurück; gelb + Zahl = stehenbleiben.

LÖSUNGSFELD: Sie sind vom Farbwürfel erlöst.

BEOBACHTERFELD: Sie bekommen vom Philadelphia-Evening-Star das Angebot, eine Reportage über den Goldrush zu schreiben. Sie müssen sich entscheiden, bevor der nächste Spieler würfelt:

1. Sie nehmen den Job nicht an und spielen normal weiter.
2. Sie nehmen den Job an und bleiben so lange auf dem Beobachterfeld, bis von anderen Mitspielern insgesamt zwei Ereignisfelder berührt wurden. Von diesen Ereignissen können Sie berichten und werden von der Zeitung gut dafür bezahlt. Erfahrungen haben Sie dabei außerdem gesammelt. Rücken Sie deshalb zu dem gegenüberliegenden, so gekennzeichneten Journalistenfeld vor.

JOURNALISTENFELD: Hat nur Bedeutung im Zusammenhang mit Beobachterfeld!

ENTSCHEIDUNGSFELD FLUSS: Sie müssen sich entscheiden, bevor der nächste Spieler würfelt:

1. Sie nehmen den gefährlosen, aber langwierigen Umweg zur nächsten Furt und überqueren dort mühelos den Fluß.
2. Sie überqueren den Fluß ohne Umweg. Kommen Sie dabei auf ein solches Feld zu stehen und berührt ein Mitspieler in diesem Zeitraum ein Ereignisfeld, wird Ihr Boot abgetrieben. Sie müssen 15 Felder zurück.

ENTSCHEIDUNGSFELD CAÑON: Sie müssen sich entscheiden, bevor der nächste Spieler würfelt:

1. Sie nehmen den gefährlosen, aber langwierigen Umweg. Hier ereignet sich nichts Besonderes.
2. Sie riskieren den kürzeren Weg, auf dem Sie allerdings auf kriegerische Indianer stoßen können. Kommen Sie dabei auf ein solches Feld zu stehen, müssen Sie sich vor einem Indianertrupp verstecken. Setzen Sie viermal mit dem Würfeln aus.

Fluß und Cañon gelten nur zusammen mit dem Entscheidungsfeld.

UMWEGFELD: Auf den Umweg gelangt man von dem Feld, das mit dem ersten Umwegfeld durch eine Linie verbunden ist.



SPIELPHASE II

BERGFELD: Wenn Sie dieses Feld berühren, ehe Sie den Berg umgangen sind, dürfen Sie beim nächsten Wurf den direkten Weg weitergehen.

Wenn Sie dieses Feld berühren, nachdem Sie den Berg bereits umgangen sind, müssen Sie nochmals um den Berg.

VERZÖGERUNGSFELD: Sie müssen einmal aussetzen.

BESCHLEUNIGUNGSFELD: Sie spüren, daß Sie bald Gold finden werden und wollen schnell weiter. Sie dürfen noch einmal würfeln.

ERSCHÖPFUNGSFELD: Sie sind erschöpft und kommen nur langsam weiter. Gehen Sie drei Felder zurück.

DER CLAIM: Um auf den Claim zu kommen, muß man die passende Augenzahl würfeln. Haben Sie den Claim erreicht, müssen Sie ihn abstecken, ehe Sie mit der Goldsuche beginnen können: Das dauert so lange, bis Sie eine 6 gewürfelt haben. Erst dann können Sie auf das GOLD-Feld vorrücken und Ihren Gewinn einstreichen. Auf dem Claim kann man nicht geschlagen werden.

EREIGNIS- UND LÖSUNGSFELD: Wie Spielphase I.

PFERDEFELD: Dieses Feld gilt nur für Reiter! Hier darf die gewürfelte Augenzahl nicht mehr verdoppelt werden.

