

# GOLD AM YUKON

## Doel van het spel

Elke speler tracht met zijn eigen goudzoekers zo veel mogelijk goudklompjes verzamelen door de terreinen daarrond af te bakenen.

## Spelvoorbereiding

- . Elke speler kiest een kleur voor zijn team goudzoekers bestaande uit 12 speelstenen.
- . Bij aanvang zet elke speler één van zijn speelstenen op een vrij startpunt. De overige 11 speelstenen worden naast het spelbord gelegd.
- . De jongste speler begint. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.

## Spelverloop

### . **Zetten van de speelstenen**

Door te dobbelen worden eerst de resterende 11 speelstenen van een team op het spelbord gezet. Hierbij is het belangrijk dat er geen gaten ontstaan tussen de leden van het zelfde team. Elk geworpen oog geeft het recht op het zetten van één speelsteen.

### . **Bewegen**

Als een speler aan de beurt is, gooit hij de dobbelsteen en verzet overeenkomstig zijn ganse team van goudzoekers over het spelbord. Gooit de speler een '1', dan mag hij nogmaals gooien en worden de ogen opgeteld. Per geworpen oog mag de speler een steen van zijn team verzetten, maar alleen zodanig dat er geen gat ontstaat in zijn team. Alleen de stenen aan de uitersten van de rij mogen verzet worden van het begin naar het einde of omgekeerd.

### . **Bewegingsrichting**

Voor zijn beurt beslist de speler in welke richting hij met zijn team zal bewegen. Botst hij in zijn beweging op een ander team, dan moet hij rechtsom

keer maken. Ook de resterende ogen moeten gebruikt worden om terug te gaan.

### . **Afbakenen van terreinen**

Slaagt een speler er in om een terrein volledig te omsluiten met zijn team van goudzoekers, dan wordt dit terrein zijn eigendom. Om dit aan te geven zet hij één van zijn speelstenen in het midden van dit terrein. Het achterlaten van een

speelsteen kost één dobbelsteenoog. Het cijfer in het terrein geeft aan hoeveel goudklompjes erin te vinden zijn. Bij het afbakenen van een tweede en volgende terrein, volstaat het om met alle resterende teamleden het gebied te omsluiten. De speler die het terrein met het cijfer 6 omsluit, is verplicht daarin al zijn speelstenen achter te laten als bewaking. Hij mag niet meer deelnemen aan de rest van het spel.

## **Einde van het spel**

Het spel stopt als alle terreinen ingenomen zijn of als er nog slechts één team bewegen kan. De speler met de meeste goudklompjes is de winnaar.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996