



GOLDRUSH

Je bent één van de vele goudzoekers in het Oude Westen. Eén van hun verblijfplaatsen is het mijnwerkersstadje "Nugget-Town". Aantal inwoners: ~~542 488~~ 477. De goudkoorts dwingt hen zich te wagen in de ruige omgeving, waar zij bedreigd worden door desperado's, indianen en een mogelijk invallende droogte.

Als je goud vindt, plaats je je claim en haast je terug naar de stad om de claim te laten registreren.

De geregistreerde claim wordt dan een mijn en je haalt iedere keer, dat je in de mijn komt, een goudklomp op.

Je moet proberen je goud naar de bank te brengen, maar niets ontziende figuren zullen je onderweg trachten te beroven. De speler, die onder deze omstandigheden het hoofd koel weet te houden en als eerste 5 goudklompen bij de bank aflevert, is winnaar van GOLDRUSH.

UITRUSTING

Speelbord - 4 goudzoekers - 12 mijnaanduidingen (ook te gebruiken als claims) - 20 goudklompjes (gele fiches) - 26 kaartjes - 1 dobbelsteen.

VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een goudzoeker en 3 mijnaanduidingen van dezelfde kleur. De GOLDRUSH start in Jake's General Store, waar de goudzoekers hun voorraden hebben ingeslagen. De stapel fiches wordt naast het speelbord geplaatst, binnen bereik van alle spelers.

De 26 kaartjes worden - goed geschud en met het opschrift aan de onderzijde - op het bord gelegd; een kaartje op elk - door een vierkant aangeduid - gebied. De spelers zullen trachten deze gebieden te bereiken, de kaartjes te bekijken en goud te ontdekken.

De goudzoekers, die elkaar het zwaarst beconcurreren zijn:

zwart - Sticky Fingers

Gedurende 15 jaar topfunctionaris bij een grote Zwitserse bank. Onder druk van chanteurs vergreep hij zich aan de eigendommen van klanten.

Hij ontdekte daarbij dat hij de gave bezat van het succesvol zakkenrollen.

Zijn ongewone lengte van 1.98 meter en zijn uitermate slanke figuur stelden hem in staat in grote menigten nauwkeurig zijn slachtoffers te selecteren.

Ook hem beving de goudkoorts, zodat hij thans op twee manieren zijn brood verdient.

rood - Dum Dum Mahoney

weet zijn sluwheid uitstekend te verbergen achter een ontzettend dom uiterlijk. Is een razendsnelle schutter, die door iedereen gevreesd wordt.

blauw - Pedro Tortillo

was vroeger restauranthouder in Mexico. Is naar "Nugget-Town" gevlucht, omdat hij de wraak vreesde van klanten bij wie na het eten van zijn tortilla's verschijnselen van voedselvergiftiging werden geconstateerd.

grijs - Grizzly Stilletto

verzamelaar van alle soorten steekwapens. Hij week naar het Westen uit, toen hij "Sweatfoot Sam" zijn vroegere compagnon, "per ongeluk" een fles op het hoofd liet vallen. Probeert nu in één slag rijk te worden en dan naar Sicilië terug te keren.

BEGIN VAN HET SPEL

De hoogste worp bepaalt welke speler beginnen mag. Het spel gaat vervolgens kloksgewijze verder. Op je beurt gooi je de dobbelsteen en beweeg je in één richting over het aantal plaatsen, dat door de dobbelsteen wordt aangegeven. Als je bijvoorbeeld 4 gooit, mag je niet 2 plaatsen vooruit gaan, dan omdraaien en weer 2 plaatsen teruggaan. Dit betekent, dat je niet in één worp de Bank in - en uit kan gaan. Hetzelfde geldt voor Hotel, Smithy of een andere plaats in de stad.

Buiten deze gevallen en de duels moet het geworpen aantal ogen altijd gebruikt worden. Om een gewenste plaats te bereiken, moet exact het aantal ogen geworpen worden, dat daarvoor nodig is.

Voorbeeld:

Om van de Sheriff in één keer in de Bank te komen, moet je 4 of 5 (er zijn twee ingangen) gooien. Wordt er 6 gegooid, dan loop je de Bank voorbij en tracht je in een volgende beurt de Bank alsnog binnen te stappen.

HET GOUDZOEKEN

Als een goudzoeker op een kaartje komt (en niet wanneer hij er in zijn beurt overheen komt), mag hij dit kaartje bekijken zonder het de andere spelers te laten zien.

- Als het kaartje aangeeft, dat er zich in dit gebied goud bevindt, dan legt de speler dit kaartje weer - met de tekst aan de onderzijde - terug en plaatst er zijn claim op zonder te onthullen wat er op het kaartje vermeld staat. Als de claim er nog staat wanneer de goudzoeker in de Registry komt, wordt het geclaimde gebied een goudmijn.

- Een goudzoeker kan ook op een gebied komen, waar zich mogelijk goud bevindt. Hij gaat dan op dezelfde manier te werk als in het geval van een "goud"-kaart. Eerst zal hij echter in het Assay-Office moeten laten onderzoeken hoeveel goud het gevonden erts bevat en pas na een positieve uitslag kan hij zijn claim laten registreren.

- Wanneer het kaartje "geen goud" aangeeft, legt de speler de kaart weer op de gebruikelijke wijze terug. Nu staat hij voor een keuze. Hij kan zijn claim op het kaartje plaatsen om te trachten de andere spelers te misleiden, doch hoeft dit niet te doen. Door niet te claimen, laat hij echter wel blijken, dat er zich in dit gebied geen goud bevindt.

De instructies op alle andere kaartjes moeten hardop worden voorgelezen en dienen onmiddellijk te worden opgevolgd, nog voordat zij weer - met de tekst aan de onderzijde - op het speelbord worden teruggelegd.

Op twee uitzonderingen na ("hier ligt een klomp puur goud" en "een oude Indiaan helpt U op de goede weg") veroorzaken alle kaarten een beweging van één of meer goudzoekers naar een andere plaats op het bord.

Als je opgedragen wordt naar Mulch Tree te gaan, neem je je goudzoeker op en plaats je hem op Mulch Tree. Je gaat er niet heen door met de dobbelsteen te gooien. Een goudzoeker, die verplaatst moet worden en goud vervoert, neemt zijn goud met zich mee.

Komt een goudzoeker op het kaartje waarop staat "U vindt een goudklompje", dan neemt hij een fiche van de stapel, legt dit op zijn karretje en blijft op zijn vindplaats staan. In zijn volgende beurt gooit hij de dobbelsteen en gaat in de richting van de Bank om het goud af te leveren.

De instructies op de laatste kaart die omgedraaid is, gaan altijd voor eerder ontvangen instructies.

Als je bijvoorbeeld door het draaien van het kaartje "een oude Indiaan helpt U op de goede weg" drie opeenvolgende beurten hebt en je komt in je tweede beurt op het kaartje "geen drinkwater meer", dan ga je onmiddellijk naar de dichtstbijzijnde kreek, en je maakt je drie beurten niet meer af.

De zes instructiepunten aan de beide uitgangen van de stad spelen in het spel dezelfde rol als de kaarten, en ook deze aanwijzingen dienen onmiddellijk te worden opgevolgd.

Een goudzoeker die zich in Jail (gevangenis) bevindt, moet, zodra hij aan de beurt is, trachten een 1 of een 6 te gooien.

Als dit lukt, wordt hij vrijgelaten en mag hij 1 of 6 plaatsen vooruit gaan.

HET STELEN VAN CLAIMS

Er lopen in deze streek ongure types rond, die proberen een eerlijke goudzoeker zijn geclaimd gebied afhandig te maken.

Als zij op zo'n gebied komen, nemen zij een kijkje op het kaartje. Als deze "goud" aangeeft, of als er op staat "geen goud" en de dief wil een ander misleiden, dan mag hij zijn eigen claim op dit gebied plaatsen. Doet hij dit, dan dient de claim die er eerst stond aan de eigenaar te worden teruggegeven.

HET LATEN REGISTREREN VAN CLAIMS

Een goudzoeker die in de Registry komt, kan hier al zijn "echte" claims laten registreren. De geclaimde plaatsen worden nu goudmijnen. Hij legt de "goud"-kaartjes nu open en laat er zijn mijnaanduidingen op staan. Een openliggend "goud"-kaartje met een rode mijnaanduiding erop, stelt dus een mijn voor, waarvan de rode speler eigenaar is.

Een andere speler kan hem noch zijn mijn afhandig maken, noch er goud weghalen.

Een goudzoeker is er vrij in om direct na het plaatsen van een claim deze al te laten registreren, maar hij mag ook verder zoeken voordat hij naar de Registry gaat. Hij kan dus meer claims ineens laten registreren. Wel loopt hij dan het risico, dat hem een geclaimd gebied afhandig wordt gemaakt.

Is er een claim geplaatst op een kaartje "mogelijke goudvondst", dan moet het erts eerst in het Assay-Office onderzocht worden. Als je daar arriveert, mag je nogmaals gooien. Indien je 4, 5 of 6 gooit (nodig om de Registry binnen te stappen), wordt de claim geregistreerd, de kaart open gelegd en de mijnaanduiding er weer op geplaatst.

Gooi je 1, 2 of 3 dan heeft men in het Assay-Office geconstateerd, dat jouw erts geen goud bevat. Je gaat nu het Assay-Office weer uit over het juiste aantal plaatsen en je haalt je claim van de kaart "mogelijke goudvondst", zodat nu de andere spelers er hun geluk kunnen beproeven.

Een goudzoeker, die in de Registry komt, mag alle claims terugnemen, die hij op de "geen goud"-kaartjes geplaatst heeft.

Een op een gebied geplaatste claim blijft staan totdat de goudzoeker in de Registry komt en zijn claim wenst terug te nemen óf totdat deze hem door een boef - die hem zijn geclaimd gebied afhandig heeft gemaakt - wordt teruggegeven.

Een speler mag nooit meer dan drie mijnen bezitten.

HET GOUDELVEN

Iedere keer, dat een goudzoeker in één van zijn mijnen komt, kan hij een goudklompje van de stapel nemen en op zijn karretje leggen. Dit goudklompje is nog geen werkelijk bezit voordat het bij de Bank is afgegeven. Wanneer de goudzoeker bij de Bank is gearriveerd, mag hij zijn karretje leegmaken en het goud voor zich neerleggen ten teken, dat het nu in zijn bezit is.

Een goudzoeker hoeft niet direkt naar de Bank te gaan zodra hij een goudklompje heeft, doch mag verder gaan met delven. Hij kan dit doen door zijn andere mijnen te gaan bezoeken óf door terug te gaan naar de eerste mijn. Als hij wil, mag hij meer goudklompjes ineens bij de Bank afgeven. Geen enkele goudzoeker mag echter meer dan vier goudklompjes tegelijkertijd vervoeren.

Komt een goudzoeker door een duel in het bezit van meer dan vier goudklompjes, dan wordt al zijn goud op de stapel teruggelegd.

HET DUEL

Een goudzoeker kan door elke andere goudzoeker uitgedaagd worden als hun wegen elkaar kruisen.

Voorbeeld:

Dum Dum Mahoney is drie vakjes verwijderd van Pedro Tortillo. Gooit hij 3 of meer, dan komt hij in een positie, dat hij Pedro kan uitdagen. Zelfs indien hij 5 gooit, hoeft hij geen 5 vakjes vooruit te gaan. Hij mag stoppen op de plaats waar Pedro staat en hem tot een duel uitdagen. Dit duel wordt onmiddellijk uitgevochten doordat beide spelers de dobbelsteen gooien. Degene, die het hoogste aantal ogen gooit, neemt al het goud dat door de ander vervoerd wordt over en heeft een extra beurt om er vandoor te gaan.

Een goudzoeker zonder goud zal natuurlijk een gevecht uitlokken met een goudzoeker, die wél goud in zijn karretje heeft.

Echter, een goudzoeker die goud vervoert en een andere goudzoeker wil passeren, welke al dan niet goud in zijn karretje heeft, moet deze ook uitdagen.

Als geen van beiden goud vervoert, is er geen reden voor een uitdaging als zij elkaar passeren. Een goudzoeker mag niet uitgedaagd worden op zijn mijn, bij de Sheriff of bij de Bank.

Zodra het duel uitgevochten is en de winnaar zijn extra beurt heeft benut, krijgt de speler - die aan de beurt zou zijn geweest indien het duel niet plaats gevonden had - de dobbelsteen en het spel gaat verder.

Zou de uitgedaagde speler aan de beurt zijn geweest, dan is het mogelijk, dat hij drie maal achtereen mag gooien; één maal om het duel uit te vechten, één maal om er vandoor te gaan en één maal in zijn normale beurt.

GROTE KRACHTMETING

Wanneer - als gevolg van de aanwijzingen op een kaartje of op een instructiepunt - twee of meer gouddelvers elkaar ontmoeten op dezelfde plaats (Bison Hotel, Saddle Saloon, etc.) en één van hen vervoert goud, volgt er een algehele schietpartij. De betrokkenen werpen allen de dobbelsteen en degene die het hoogste aantal ogen gooit, is winnaar. De goudzoeker laadt al het goud op zijn karretje en tracht er vandoor te gaan met alle anderen ongetwijfeld op zijn hielen. Gooien twee spelers een gelijk aantal ogen, dan wordt er door deze twee opnieuw gegooid, totdat er een winnaar uit de strijd komt.

Degene, die uit de schietpartij als overwinnaar te voorschijn komt, mag als eerste gooien om te proberen zich uit de voeten te maken.

HET WINNEN VAN HET SPEL

De eerste speler, die vijf goudklompjes bij de Bank heeft afgegeven, is winnaar van GOLDRUSH.