Go for Gold

2-4 | 10 min | 8+

SPIELZIEL

Auf einer kleinen Insel mitten im Ozean macht ihr euch auf die Suche nach wertvollen Schätzen. Rüstet euch aus und nutzt die richtigen Wege!

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch pro Person 1 Spielblatt und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben eine dunkle **(A)** und eine helle **(B)** Seite. Achtet darauf, dass **alle mit der gleichen Seite** spielen. Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite **A** zu verwenden.



Startfeld markieren

Derjenige von euch, der als letztes eine Insel besucht hat, ist der erste **aktive Spieler** und legt den Würfel vor sich. Er wählt **eines der 4 Hafenfelder** aus und markiert es auf seinem Zettel mit einem **X**. Jeder weitere Spieler kreuzt den **im Uhrzeigersinn nächsten Hafen** auf seinem Zettel an. Hier legt euer Schiff an und von dort aus beginnt eure Schatzsuche.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft reihum in Runden, die aus BEWEGUNG und Abhandlung der BESONDEREN ORTE bestehen.

BEWEGUNG

Der aktive Spieler **würfelt genau 1 Mal** und legt den Würfel in die Tischmitte. Die gewürfelte Zahl **gilt für euch alle** und gibt an, **wie viele Schritte** jeder Spieler auf seiner Insel zurücklegen muss!

Zeichne deine Bewegung als **durchgehende Linie** auf deinem Spielzettel ein. Verbinde dazu immer die **Mittelpunkte** der Felder.

Für die Bewegung gelten **folgende Regeln**:

- Du **startest** deine Bewegung **auf dem Feld**, auf dem du **zuvor angekommen** bist.
- Die Bewegung erfolgt immer **von Feld zu Feld**. Du kannst die Richtung bei jedem Schritt ändern. **Mit Ausnahme der Wasserfelder darfst du jedes Inselfeld betreten.**
- Du musst **genauso viele Felder** weit ziehen, wie das **Würfelergebnis** vorgibt (– Ausnahme: siehe „Hafen").
- Du darfst **nur Felder** betreten, **auf denen du noch nicht warst!**
- **Schaufeln und Füße sammelt ihr** beim Darüberlaufen ein. Zeichne einen **Kreis** um die gesammelten Symbole auf deinem Spielzettel. Nur eingekreiste Symbole können später eingesetzt werden. Du **startest** eine Partie immer schon **mit 2 Schaufeln und 1 Fuß**.





- Wenn du ein **Hafenfeld** betrittst, **musst** du es **nutzen**! Du darfst nicht darüber hinwegziehen!



Beispiel: In den ersten drei Spielzügen zieht Dirk zuerst vom Starthafen (S) aus 5 Felder zum Schatzfeld, danach 4 Felder zum Tempel und dann 3 Felder zum nächsten Schatz. Auf dem Weg sammelt er insgesamt 2 Schaufel- und 1 Fuß-Symbol.

Solltest du dich nicht mehr bewegen können, endet für dich das Spiel!



Füße: Du kannst einen eingekreisten Fuß einsetzen, um das **Würfelergebnis** für die Bewegung zu **ignorieren** und **stattdessen eine beliebige Strecke von 1 bis 6 Feldern** zu laufen. **Streiche dafür einen Fuß** weg.

BESONDERE ORTE: SCHATZ, TEMPEL UND HAFEN

Habt ihr alle eure Bewegungen beendet, werden die besonderen Orte abgehandelt. Der **aktive Spieler beginnt** und alle anderen Spieler **folgen im Uhrzeigersinn**.



SCHATZ

Stehst du auf einem Schatz, **darfst** du (musst aber nicht) eine Schatzsuche durchführen.

Würfle genau 1 Mal und lege den Würfel neben deinem Spielzettel ab. **Das Ergebnis gilt nur für dich.**

Ist dein Würfelergebnis **mindestens so hoch, wie die Zahl, die auf dem Schatz** steht, hast du den Schatz gefunden. **Notiere dir den Wert** des Schatzes als Punkte.



Schaufeln: Ist das gewürfelte Ergebnis **zu niedrig**, kannst du bereits gesammelte **Schaufeln abgeben**, um deinen Würfelwert zu erhöhen **(1 Schaufel pro Punkt)**. Kannst oder willst du das nicht, erhältst du keine Punkte. **Eingesetzte Schaufeln musst du wegstreichen.**



TEMPEL

Stehst du auf einem Tempel, **darfst** du (musst aber nicht) diesen erkunden.

Wichtig: Wurde der Tempel **bereits von einem Spieler vor dir erfolgreich erkundet**, kannst du hier **nicht mehr** suchen! **Wollen mehrere von euch denselben Tempel in der gleichen Runde erkunden, gilt die Spielerreihenfolge!**

Schafft es Spieler 1 nicht, darf Spieler 2 sein Glück versuchen. Schafft er es, darf Spieler 3 es nicht mehr versuchen.

Würfle genau 1 Mal und lege den Würfel neben deinem Spielzettel ab. **Das Ergebnis gilt nur für dich.**

Besitzt du mindestens so viele Schaufeln, wie du gewürfelt hast?



- Du warst erfolgreich! **Notiere dir 9 Punkte.** Du musst allerdings **alle Schaufeln**, die du im Moment besitzt, **wegstreichen**.
- **Nenne die Farbe** des Tempels, den du erkundet hast. **Alle anderen streichen diesen Tempel auf ihrem Spielzettel durch**. Das Tempelfeld darf zwar von den anderen Spielern noch betreten werden, aber die Erkundung des Tempels ist nicht mehr möglich.



Du hast zu wenig Schaufeln?



- Du wirst verflucht. **Notiere dir -1 Punkt.** Du behältst aber deine gesammelten Schaufeln!
- **Alle anderen haben weiterhin die Chance, diesen Tempel zu erkunden.**





HAFEN

Wenn du ein **Hafenfeld** betrittst, **endet deine Bewegung sofort**.

Kreuze ein anderes, noch unbenutztes Hafenfeld an. Von diesem aus **startest** du in der **nächsten Runde** deine Bewegung. Das kannst du **im ganzen Spiel genau 1 Mal** tun.

ENDE EINER RUNDE

Am Ende einer Runde wird der **linke Nachbar** des aktiven Spielers **neuer aktiver Spieler**. Er startet die nächste Runde, indem er die neue Bewegung auswürfelt.

So geht das Spiel reihum weiter, bis ihr das Spielende erreicht.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, **sobald mindestens einer von euch 6 Punktwerte auf seinem Zettel eingetragen hat oder niemand mehr Punkte erhalten kann**.

Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt. Zählt nun eure Punkte zusammen.

Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt. Bei **Gleichstand** gewinnt, wer **insgesamt mehr Schaufeln eingesammelt** hat. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilt ihr euch den Sieg.

Einen herzlichen Dank an alle, die testgespielt haben!

Autor/Autorin: Steffen Benndorf, Kaddy Arendt
Grafik: Christian Opperer

Made in Germany © 2021
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach

www.nsv.de