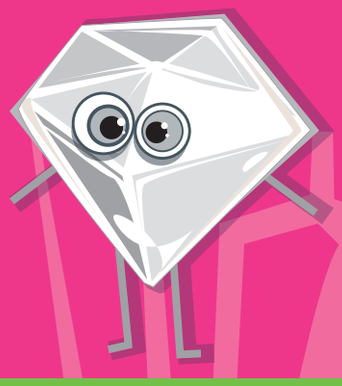
Digger

Spielregeln

Ein Spiel für Goldwäscher



Ziel des Spiels

Sie sind ein unerschrockener Goldsucher im tiefen Urwald des Amazonas, auf der Suche nach Gold und Edelsteinen. Seien Sie schnell und überlegen Sie gut, sammeln Sie so viele Steine wie möglich und verstauen Sie sie noch vor Sonnenuntergang in Ihrer Kiste (denn die Zeit verrinnt!). Wenn der Fluss kein Wasser mehr führt, gewinnt derjenige, der die wertvollsten Edelsteine geschürft hat.

Vorbereitung des Spiels

Alle Steine werden in die Tischmitte gelegt. Es gibt 5 verschiedene Arten von Spielsteinen (Blau = Wasser, Gelb = Gold, Rot = Rubine, Grün = Smaragde und Weiß = Diamanten). Jeder Spieler hat eine Kiste vor sich liegen (für das Grundspiel werden die weißen Kisten benutzt, die untereinander alle die gleichen Werte haben – siehe VARIANTE).

Wie wird gespielt?

Der jüngste Spieler fängt an und nimmt sich die 5 Würfel (er ist der erste Goldwäscher). Der Spieler zu seiner Rechten nimmt die Sanduhr und versteckt sie hinter seinen Händen (er ist der Meister der Zeit). Sobald der erste Goldwäscher anfängt zu würfeln (mit allen 5 Würfeln), dreht der Meister der Zeit die Sanduhr um. Der Goldwäscher muss so viele Edelsteine wie möglich suchen und sie vor sich neben seiner Kiste ablegen. Er kann sooft würfeln, wie er es wagt, aber er muss seinen Fund nach Farben sortiert auf den entsprechenden Feldern in seiner Kiste verstauen, bevor die Nacht hereinbricht (dies wird durch

das Ablaufen der
Sanduhr symbolisiert, das
heißt er hat 30 Sekunden Zeit!)

Während seines Zuges muss der Goldwäscher folgende Regeln beachten:

- Jedes Mal wenn er Steine aufnimmt, **muss** er sie vor sich neben seiner Kiste ablegen.

- Er kann nur Steine aufnehmen, deren Farbe nur auf **einzelnen** Würfeln in seinem Würfelergebnis vorkommt (die Farbe darf nur auf **einem** Würfel angezeigt werden). **Wenn mehrere Würfel die gleiche Farbe zeigen, kann man sie in diesem Zug nicht**

benutzen (schließlich ist der Fund eines Edelsteins eine seltene Sache und daher etwas Einzigartiges!)

- Wenn ihm das Ergebnis des Wurfes nicht gefällt, kann er sofort nochmals würfeln, aber er muss immer mit allen 5 Würfeln gleichzeitig würfeln.

- Wenn bei seinem Würfelergebnis die Farbe Schwarz **genau einmal** vorkommt, kann er aus den Kisten der anderen Mitspieler Steine rauben, deren Farbe in seinem Wurf **auch nur einmal vorkommt**. (Blaue Steine kann er nicht rauben, da sie das Wasser repräsentieren, das bereits beim Schürfen verbraucht wurde.) Wenn er bei seinem Raubzug in einer

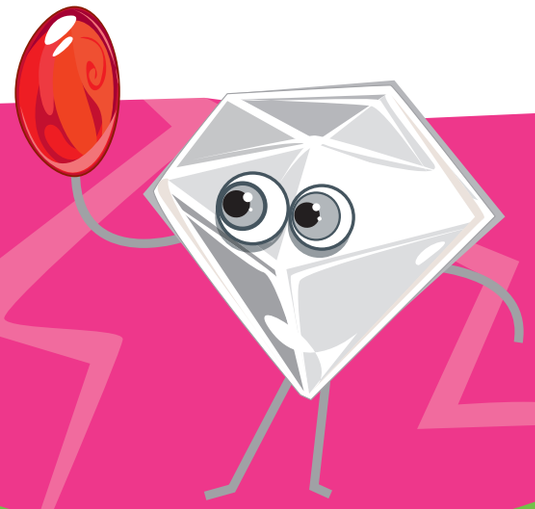
gegnerischen Kiste einen oder mehrere Steine eines angrenzenden Haufens berührt oder ins Rutschen bringt, **muss** er seinen Zug sofort beenden und **alle** Steine, die er in diesem Zug genommen hat, in die Tischmitte legen (auch die blauen Steine).

- Sobald er sich entscheidet, mit Würfeln aufzuhören, **muss** er seine gesammelten Edelsteine nach Farben sortiert auf den entsprechenden Plätzen in seiner Kiste aufstapeln. Die Wassersteine (blau) kommen in die Spieldose.

- Sobald er mit Einräumen fertig ist, **muss** er sofort „**Stop!**“ rufen. Wenn in diesem Moment die Sanduhr noch

nicht abgelaufen ist (man nähert sich dem Sonnenuntergang!), darf er alle Steine behalten, die er gesammelt hat (im anderen Fall siehe unten: „Was ist die Aufgabe des Meisters der Zeit?“)

- Danach gibt er die 5 Würfel weiter an den Spieler zu seiner Linken (der so zum zweiten Goldwäscher wird) und erhält die Sanduhr vom Spieler zu seiner Rechten (er wird so zum neuen Meister der Zeit). Das Spiel geht wie vorher beschrieben weiter.



Was ist die Aufgabe des Meisters der Zeit?

- *Sobald der goldsuchende Spieler zum ersten Mal würfelt, dreht der Meister der Zeit die Sanduhr um und versteckt sie hinter seinen Händen (er muss sie versteckt halten bis das letzte Sandkorn durchgelaufen ist!)*

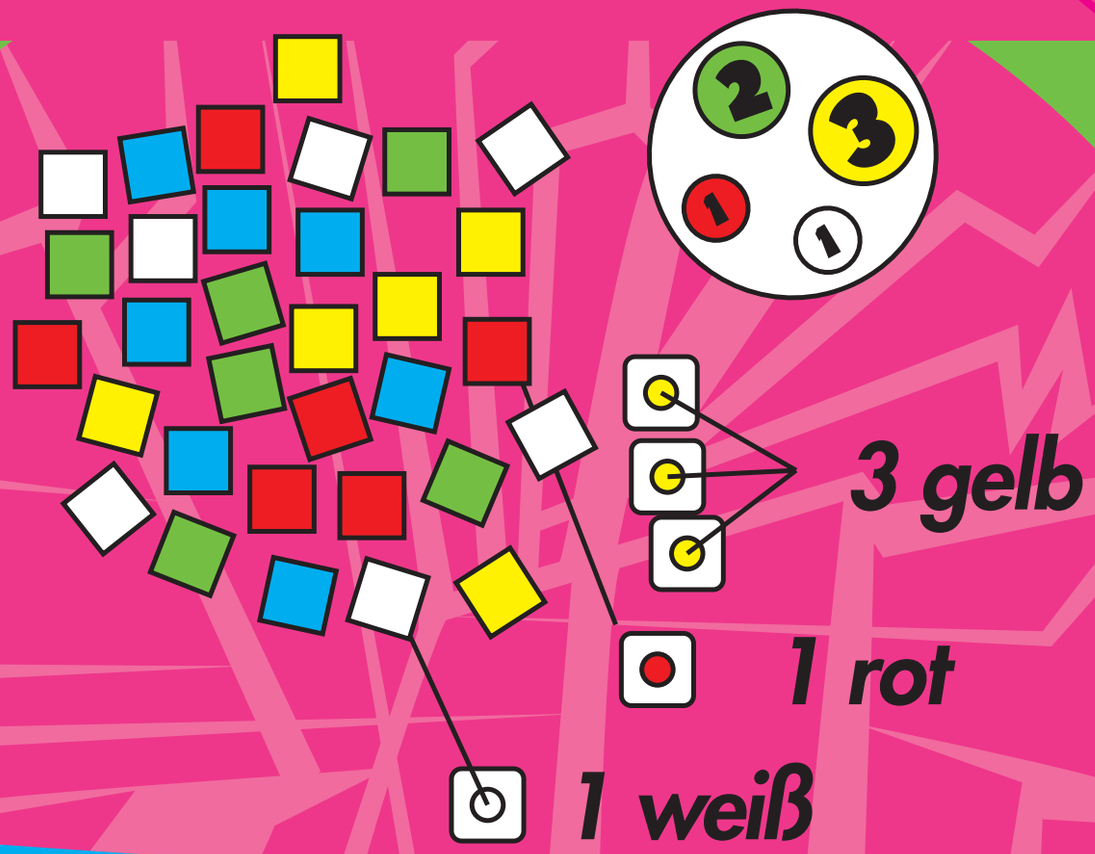
- *Sobald der Sand durchgelaufen ist, **muss** er sofort „**Stop!**“ rufen. Wenn der Goldsucher noch an seinem Spielzug ist, muss er sofort aufhören, denn die Nacht ist im Amazonasregenwald hereingebrochen, und man kann nichts mehr sehen. In diesem Fall sind alle Spielsteine verloren, die er gesammelt,*

aber noch nicht in seiner Kiste aufgestapelt oder in die Dose gelegt hat (Wasser). Sie müssen in die Mitte des Tisches zurück gelegt werden.

- Er gibt daraufhin die Sanduhr an den linken Spieler weiter und das Spiel wird fortgesetzt.

Der Goldwäscher beginnt seinen Zug und würfelt mit allen 5 Würfeln.
Das Würfelergebnis ist 2 mal Rot, 2 mal Grün und 1 mal Blau.
Er kann sich keine roten oder grünen Spielsteine nehmen, da die Farbe auf mehr als einem Würfel angezeigt wird. Er kann sich nur einen blauen

Spielstein (Wasser) nehmen, den er in der Spieldose ablegt.



Der Goldsucher entscheidet sich, nochmals zu würfeln und wirft 2 mal **Rot**, 1 mal **Gelb**, 1 mal **Blau** und 1 mal **Schwarz.** Er darf sich keine **roten** Steine nehmen, aber er **darf** bei jemandem einen gelben Stein rauben (Wenn das nicht möglich ist, da kein gelber Stein in einer gegnerischen Kiste liegt, oder wenn er

ihn nicht rauben will, kann er ihn sich einfach aus der Tischmitte nehmen.)
Natürlich kann er keine **blauen** Spielsteine rauben (wie vorher schon erklärt wurde), aber er kann sich einen **blauen** Spielstein aus der Tischmitte nehmen.

Der goldschürfende Spieler schätzt, dass er noch genug Zeit hat, um ein letztes Mal zu würfeln, bevor die Nacht hereinbricht, und er würfelt 2 mal **Schwarz**, 1 mal **Gelb**, 1 mal **Blau** und 1 mal **Rot**. Er kann dieses Mal keine Steine rauben, da er mehrfach Schwarz gewürfelt hat. Er kann sich also genau 1 **gelben**, 1 **blauen** und 1 **roten** Spielstein aus der Tischmitte nehmen.

Er entscheidet sich daraufhin, seine eingesammelten Spielsteine so schnell er

kann aufzustapeln, nach Farben geordnet und auf den entsprechenden Plätzen in seiner Kiste (die blauen Spielsteine werden in die Stofftasche gelegt). Wenn er damit fertig ist, muss er sofort „**Stop!**“ rufen, bevor der Sand ganz durchgelaufen ist.

Spielende

Wenn in der Tischmitte keine blauen Spielsteine mehr liegen, beendet der gerade schürfende Spieler noch seinen Spielzug, und damit endet das Spiel (denn der Fluss ist ausgetrocknet und es gibt kein Wasser mehr für die Goldwäscher). Jeder Spieler muss jetzt die Anzahl

seiner Spielsteine mit deren Wert (auf der Karte) multiplizieren (die Spieler verkaufen ihre Edelsteine). Die blauen Spielsteine (Wasser) bringen keine Punkte ein.

Der Spieler, der die meisten Punkte erzielt, ist der Gewinner und wird zum besten Gold- und Edelsteinschürfer im ganzen Amazonasgebiet!

Tips

Wenn man noch nicht viele Spielsteine in seiner Kiste besitzt, lohnt es sich nicht, **blaue** Spielsteine zu nehmen, denn damit rückt das Ende des Spiels näher. Man ist nicht verpflichtet, die ausgewürfelten

Steine auch zu nehmen, man kann auch einfach nochmals würfeln.

Es lohnt sich also, auf den besten Moment zu warten und die Stapel der Mitspieler gut zu beobachten.

Variante

Man kann auch mit den schwarzen Kisten spielen (andere Seite der Auswertungskarten). Auf diesen haben die Edelsteinfelder der Spieler unterschiedliche Werte, aber der Gesamtwert der Karte entspricht immer Fünfzehn. Wenn man diese Variante spielt, muss man noch schärfer beobachten und jede günstige Gelegenheit wahrnehmen!

Ein Spiel von Roberto Fraga

Inhalt

- 5 Farbwürfel,
- 5 Auswertungskarten mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite („die Kisten“),
- 1 Sanduhr (30 Sekunden),
- 50 Spielsteine (10 x 5 Farben),
- 1 Spielregel.

Verlag: Jeux Descartes
Vertrieb: Asmodee Deutschland GmbH
www.asmodee.com