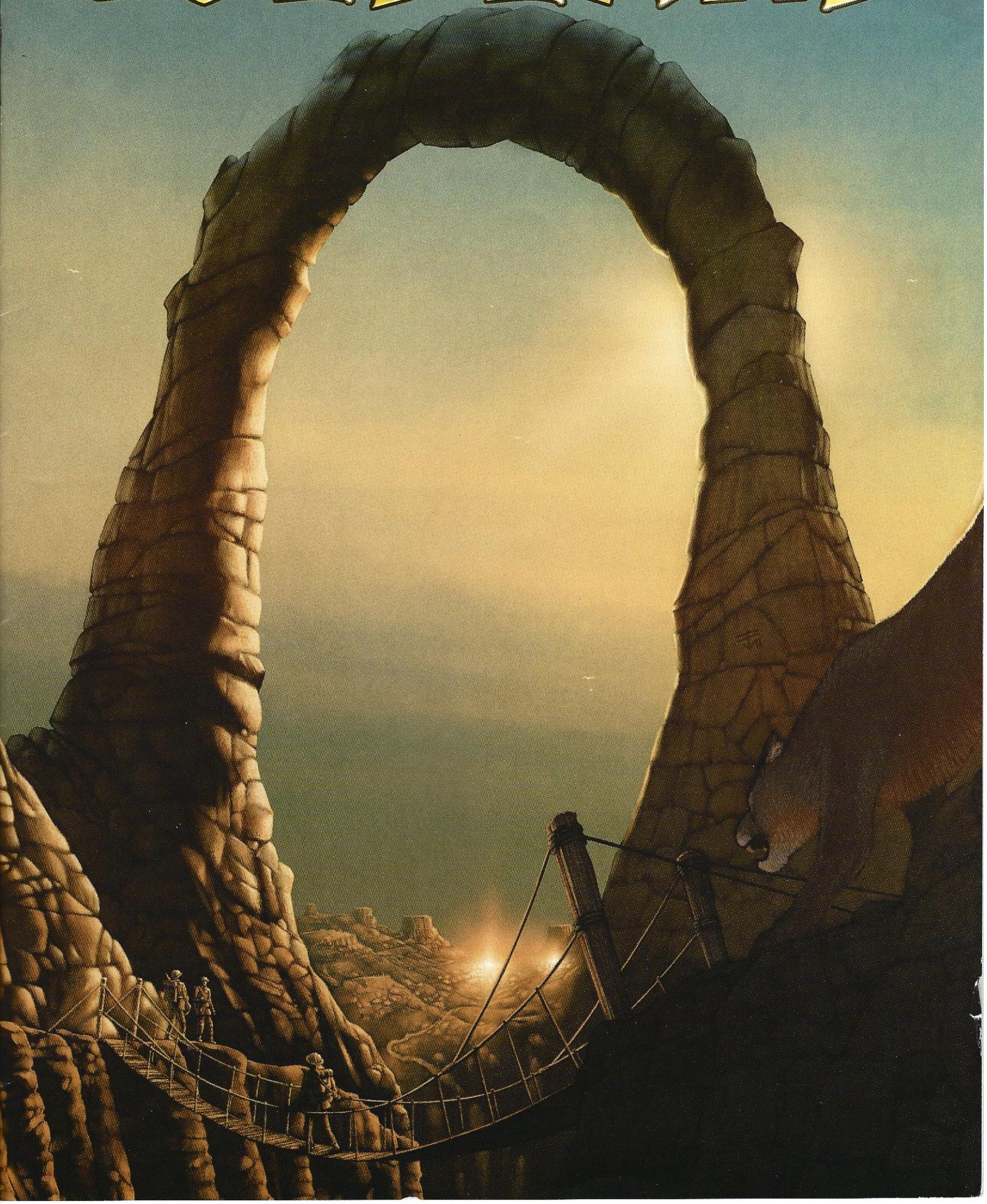


# GOLDLAND



für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

## Spielidee

In den Tiefen des unentdeckten Landes soll es ungeahnte Reichtümer geben. Der Weg jedoch geht durch ein wildes Land voller Abenteuer. Da steht der Spieler plötzlich vor einer tiefen Schlucht, oder ein wilder Puma hindert ihn am Weiterkommen.

Die richtige Ausrüstung ist bei diesem Spiel wichtiger als reines Entdeckerglück. Da man aber nicht alles mitnehmen kann, was man braucht, muss man sich die dringend benötigten Gegenstände unterwegs besorgen. Außerdem hindert ein schwerer Rucksack am Vorwärtkommen.

Soll man möglichst viele Schätze sammeln oder lieber eines der geheimnisvollen, ewigen Reichtum versprechenden Amulette suchen oder möglichst viele Abenteuer erfolgreich bestehen?

Am Ende gewinnt der Spieler, der das meiste Gold besitzt.

## Spielmaterial

Das Spielmaterial wird auf der beiliegenden Spielübersicht gezeigt.

Vor dem ersten Spiel müssen alle Tafeln und Marken vorsichtig aus den Stanzrahmen gedrückt werden. Das überzählige, sechste Amulett wird für das Spiel nicht benötigt und dient als Ersatzteil.



## Spielvorbereitung

Der Spielaufbau wird auf der beiliegenden Spielübersicht beschrieben.

Es empfiehlt sich daher beim Lesen der Regel, die Spielübersicht zur Hand zu nehmen.

## Beschreibung des Spielmaterials

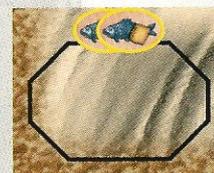
### Die Geländetafeln

Die Tafeln zeigen eine canyonartige Landschaft mit durchgehenden oder unterbrochenen Wegen.

Auf jeder Tafel sind Ausrüstungsgegenstände abgebildet, die von einem farbigen Rand umgeben sind, die so genannte „Ausrüstungszeile“.

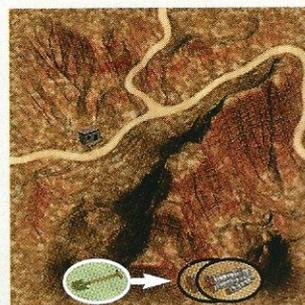


Auf einigen Tafeln ist außerdem noch ein achteckiges Schatzfeld abgebildet, auf das ein Schatz gelegt wird. Über dem Schatzfeld sind zwei gelb umrandete Proviantmarken abgebildet.



### Tafeln ohne Abenteuer

Diese Tafeln können jederzeit betreten und überquert werden. Man erkennt sie leicht an den durchgehenden Wegen.



Beispiel für eine Tafel ohne Abenteuer

### Tafeln mit Abenteuer

Diese Tafeln können nur betreten werden, wenn man die rot umrandeten Ausrüstungsgegenstände abgibt oder dort bereits ein eigenes Camp errichtet hat.

Man erkennt Tafeln mit Abenteuer immer an den rot umrandeten Ausrüstungsgegenständen und daran, dass die Wege immer durch eine Abbildung unterbrochen werden, die das jeweilige Abenteuer zeigt.



Ausrüstungszeile

Abbildung des Abenteurers

Wege

Schatzfeld

Es gibt 7 verschiedene Arten von Abenteuern, die auf den Geländetafeln unterschiedlich häufig vorkommen:



Banditen (3x)



Puma (3x)



Wüste (4x)



Gebirge (3x)



Schlucht (3x)



See (4x)



Eingeborene (3x)

### Die Ausrüstungszeile

Die Ausrüstungszeile zeigt Gegenstände mit verschiedenfarbigen Rändern und in unterschiedlicher Anordnung.

### Die Farben



Rot umrandete Gegenstände sind ausschließlich auf Abenteuerfeldern abgebildet. Rot bedeutet, dass man den abgebildeten Gegenstand in der entsprechenden Anzahl **abgeben muss**, um das Abenteuer zu bestehen.



Weiß bedeutet, dass es genügt, den abgebildeten Gegenstand in seinem Rucksack zu haben. Man darf ihn **behalten** und bekommt zusätzlich den hinter dem Pfeil abgebildeten, schwarz umrandeten Gegenstand.



Schwarz bedeutet, dass man den abgebildeten Gegenstand in der entsprechenden Anzahl **erhält**, wenn man den vor dem Pfeil abgebildeten Gegenstand in seinem Rucksack hat.



Gelb umrandete Gegenstände sind ausschließlich über den Schatzfeldern abgebildet. Gelb bedeutet, dass man wählen darf, ob man die abgebildeten Gegenstände abgibt oder nicht. Wenn man sie abgibt, darf man den Schatz heben.

### Die Anordnung

Gegenstände vor dem Pfeil sind die Voraussetzung dafür, dass man die Gegenstände hinter dem Pfeil erhält.

Mehrere Gegenstände können einzeln nebeneinander stehen oder einander überlappen. Einzelstehende Gegenstände bedeuten, dass man sich entscheiden muss, welchen Gegenstand man erhalten möchte.

Überlappen die Gegenstände einander, bekommt man alle diese so angeordneten Gegenstände.



Beispiel:

Hat der Spieler einen Spaten in seinem Rucksack erhält er 1 Holz **und** 1 Seil.



Beispiel:

Hat der Spieler einen Spaten in seinem Rucksack erhält er wahlweise 2 Holz **oder** 2 Seile.

### Der Rucksack

Auf der Tafel mit dem Rucksack bewahrt der Spieler seine Ausrüstungsgegenstände und gehobene Schätze auf.

Der Rucksack hat 12 Plätze. Auf jeden Platz kann je 1 Ausrüstungsgegenstand, 1 Schatz oder das Amulett gelegt werden. Die Anzahl noch freier Plätze gibt an, wie viele Felder die Abenteurerfigur maximal gehen darf.

Der Rucksack begrenzt also die Tragekapazität und die Bewegungsweite der Figur. Je weniger man mit sich herumschleppt, desto weiter kann man in seinem Zug gehen.

Bei Spielbeginn sieht der Rucksack so aus:

Die Abenteurer-Figur kann also maximal 7 Felder gehen.



Wenn man Ausrüstungsgegenstände abgibt oder erhält, sollte man danach die Gegenstände im Rucksack neu ordnen, so dass immer zuerst die hohen Zahlen abgedeckt werden. Die danach höchste noch sichtbare Zahl gibt dann an, wie viele Felder die Abenteurer-Figur maximal gehen darf.

## Spielverlauf

Der Startspieler beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, kann **jede** der folgenden drei Aktionen **einmal** durchführen:

- A. Abenteurer-Figur bewegen
- B. Ausrüstungsgegenstände erwerben
- C. Entdecken

Die Reihenfolge der Aktionen ist beliebig. Eine Aktion muss jedoch vollständig abgeschlossen werden, bevor man mit der nächsten beginnen kann.

Keine der Aktionen ist zwingend vorgeschrieben. Man kann jederzeit auf eine oder zwei verzichten.

Der Spieler kann auch passen und auf alle drei Aktionen verzichten. Dafür bekommt er 1 Entdeckungsmarke.

### A. Abenteurer-Figur bewegen

Jeder Spieler darf nur seine eigene Abenteurer-Figur bewegen.

Er darf nur auf den Wegen der Geländetafeln gehen (Ausnahme „Strapaze“, siehe weiter unten). Dabei entspricht jede Geländetafel einem Feld. Wenn nachfolgend von Feld gesprochen wird, ist damit immer eine Geländetafel gemeint.

Die Figur darf höchstens so viele Felder weit gehen, wie der Spieler **unmittelbar vor** dem Beginn der Bewegung noch freie Plätze in seinem Rucksack hat. Ändert sich während der Bewegung die Anzahl der freien Plätze im Rucksack, weil man zum Beispiel Gegenstände abgeben muss, hat das keinen Einfluss auf die Weite des Zuges.

Vor dem Bewegen darf man jedoch Ausrüstungsgegenstände zurücklassen, um eine größere

Wegstrecke zurückzulegen. Man nimmt dazu beliebig viele Gegenstände aus seinem Rucksack und legt sie zum Vorrat zurück.

Man darf auch weniger Felder gehen als die Zahl auf dem Rucksack erlaubt oder sogar stehen bleiben. Es ist jedoch nicht erlaubt, im gleichen Zug ein Feld mehrfach zu betreten.

Auf einem Feld dürfen beliebig viele Abenteurer-Figuren stehen.

### Abenteurer bestehen

Um auf oder über Felder mit einem Abenteurer zu gehen, muss man es bestehen.

Man besteht das Abenteurer, indem man die Gegenstände abgibt, die in der Ausrüstungszeile des Feldes rot umrandet sind.



Zum Zeichen, dass der Spieler das Abenteurer bestanden hat, darf er eines seiner Camps auf das Abenteurerfeld stellen.



Hat der Spieler bereits alle seine Camps eingesetzt, darf er eines seiner bereits eingesetzten Camps auf dieses Feld versetzen.

Auf einem Abenteurerfeld dürfen beliebig viele Camps beliebig vieler Spieler stehen.

### Camps

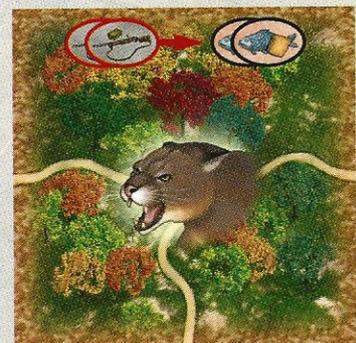
Ein Camp erlaubt es dem Spieler, seine Figur in späteren Zügen auf oder über dieses Abenteurerfeld zu bewegen, ohne das Abenteurer erneut bestehen zu müssen.

*Beispiel:*

*Um das Feld betreten zu dürfen, muss der Spieler 2 Gewehre aus seinem Rucksack abgeben.*

*Er bekommt dafür 2 Proviant, wenn er stehen bleibt. Da er das Abenteurer bestanden hat, darf er ein Camp einsetzen. Im weiteren*

*Spielverlauf kann er das Feld betreten ohne noch einmal Gewehre abgeben zu müssen. Er bekommt dann jedoch nicht noch einmal Proviant.*



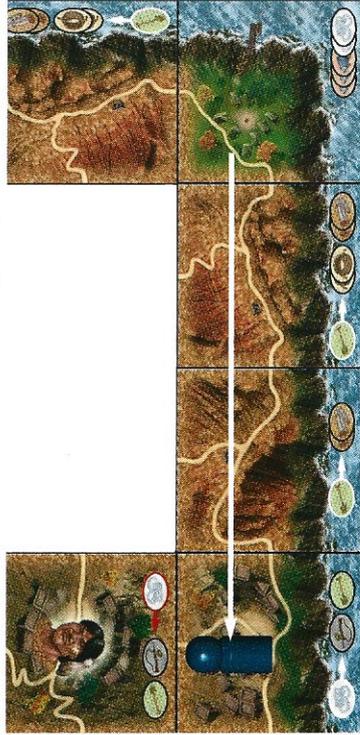
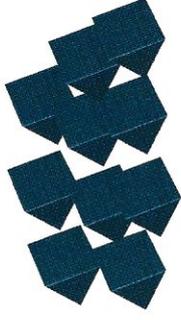
# GOLDLAND

# Beispiele und Erläuterungen

**Diese Beilage bitte aus dem Heft trennen, sie ist nicht Bestandteil der Spielregel!**  
**Sie enthält ein ausführliches Beispiel für die ersten drei Spielzüge eines Spielers und für einen Zug mit einer Strapaze.**  
**In den „Fragen eines Spielers“ werden einige besondere Situationen erklärt.**

## Beispiel für 3 Spielzüge eines Spielers

Arno beginnt am Startfeld und kann maximal 7 Felder ziehen.



### 1. Zug

#### Abenteurer-Figur bewegen

Arno geht 3 Felder.

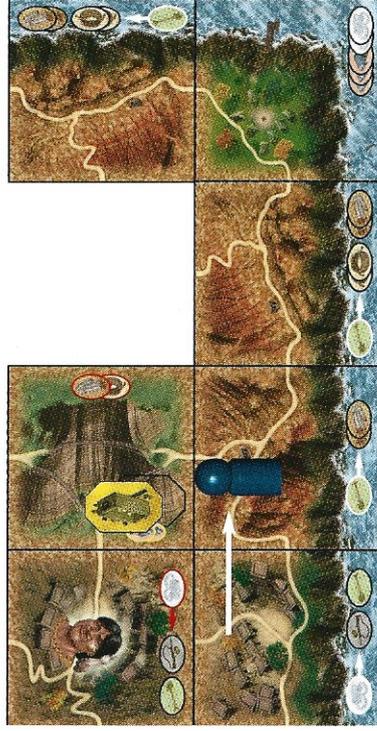
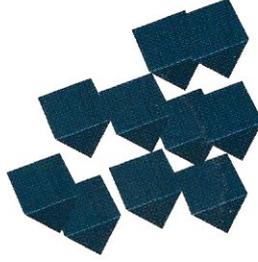
#### Ausrüstungsgegenstände erwerben

Auf dem Ankunfts-feld erhält er für den Besitz von 1 Perle entweder 1 Gewehr oder 1 Spaten. Er wählt den Spaten und legt ihn in seinen Rucksack.

#### Entdecken

Er nimmt eine Tafel vom Stapel und legt sie an. Er erhält 1 Entdeckungsmarke. Damit ist sein erster Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

*Anmerkung: Von Arnos Figur führt kein direkter Weg zu dem neuen Feld. Wenn er im nächsten Zug dorthin gehen möchte, könnte er es nur mit einer Strapaze machen.*



### 2. Zug

#### Abenteurer-Figur bewegen

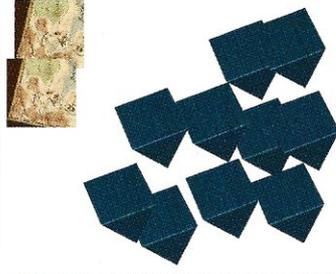
Arno geht 1 Feld zurück.

#### Ausrüstungsgegenstände erwerben

Arno hat einen Spaten. Er nimmt sich 2 Holz vom Vorrat und legt sie in seinen Rucksack. Er hat jetzt 8 Gegenstände im Rucksack und kann im nächsten Zug maximal 4 Felder gehen.

#### Entdecken

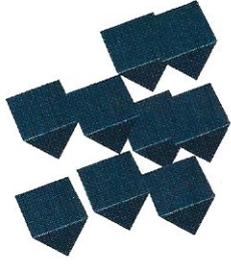
Er nimmt eine Geländetafel vom Stapel und legt sie an. Er erhält 1 Entdeckungsmarke. Auf der neuen Tafel ist 1 Schatzfeld abgebildet. Deshalb wird 1 Schatz auf diese Tafel gelegt. Damit ist Arnos 2. Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe





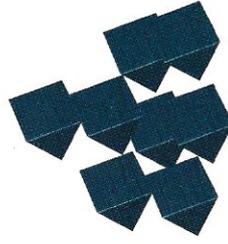
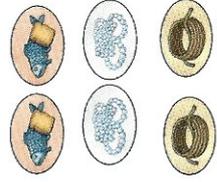
## Beispiel für eine Strapaze

Im Rucksack liegen 8 Gegenstände.  
Die Abenteuer-Figur kann maximal 4 Felder gehen. Der Spieler möchte den Schatz im Gebirge heben. Dies sind 3 Felder mit einer Strapaze am Ende.



Für die Strapaze benötigt er 4 Gegenstände, von denen 2 Seile sein müssen. Er geht zum Gebirge und gibt für die Strapaze 2 Seile und 2 Perlen ab. Außerdem gibt er 2 Proviant ab, um den Schatz zu heben.

Auf dem Feld errichtet er ein Camp und markiert damit, dass er dieses Abenteuer „Gebirge“ einmal bestanden hat. Wenn die Abenteuermarke „Gebirge“ noch nicht vergeben ist, nimmt er sich die Abenteuermarke und legt sie vor sich ab.



## Fragen eines Spielers

1. Beim Bewegen überquere ich ein „Puma“-Feld und gebe 2 Gewehre ab. Dafür erwerbe ich 2 Proviant und gehe dann auf ein Feld „Eingeborene“. Um es betreten zu können, gebe ich 1 Perle ab, erwerbe aber weder ein Gewehr noch einen Spaten. Ist dies zulässig?

*Antwort: Nein, weil der Spieler hier unterwegs Ausrüstungsgegenstände erworben hat. Man darf jedoch nur auf dem Feld „Ausrüstungsgegenstände erwerben“, auf dem man seine Bewegung beginnt oder beendet.*

2. Ich stehe auf einem Feld und erwerbe dort 1 Gewehr. Ich beginne meine Bewegung mit einer Strapaze und gebe dafür 4 Gegenstände ab. Danach gehe ich weiter auf ein „Puma“-Feld und gebe 2 Gewehre ab, erwerbe aber keinen Proviant dafür. Ist dies zulässig?

*Antwort: Ja, man darf unterwegs beliebig viele Gegenstände abgeben, man darf aber nur einmal „Ausrüstungsgegenstände erwerben“. Da dies eingehalten wurde, ist der Zug korrekt.*

3. Ich stehe auf einem Feld und erwerbe dort 1 Angel. Dann gehe ich auf ein „See“-Feld. Dort gebe ich 2 Holz ab und erwerbe, da ich eine Angel besitze, 2 Proviant. Ist dies zulässig?

*Antwort: Nein, man darf in seinem Zug nur einmal „Ausrüstungsgegenstände erwerben“.*

4. Ich stehe auf einem Feld und erwerbe dort 2 Proviant. Dann gehe ich auf ein Feld „Wüste“ mit einem Schatz. Dort gebe ich 3 Proviant ab, um das Abenteuer zu bestehen und 2 Proviant, um den Schatz zu heben. Ist dies zulässig?

*Antwort: Ja, der Schatz ist kein Ausrüstungsgegenstand. Außerdem wird er nicht erworben, sondern gehoben.*

5. Beim Bewegen überquere ich ein „See“-Feld. Im Tausch gegen Entdeckungsmarken nehme ich mir 2 Holz, die ich sofort abgebe, um das Abenteuer zu bestehen und mein Camp auf dieses Feld zu stellen. Dann gehe ich weiter auf ein Feld „Eingeborene“. Dort gebe ich 1 Perle ab und erwerbe 1 Gewehr. Ist dies zulässig?

*Antwort: Ja, das Eintauschen von Gegenständen gegen Entdeckungsmarken gehört nicht zu „Ausrüstungsgegenstände erwerben“, sondern geschieht zusätzlich.*

6. Darf ich mehr Entdeckungsmarken besitzen, als ich zum Eintauschen für einen Ausrüstungsgegenstand benötige?

*Antwort: Ja, man darf beliebig viele Entdeckungsmarken aufheben, da man während seines Zuges auch beliebig oft Entdeckungsmarken eintauschen kann.*

7. Darf ich für eine Strapaze auch Schätze oder ein Amulett abgeben?

*Antwort: Nein. Die 4 Gegenstände, die man für eine Strapaze abgibt, müssen Ausrüstungsgegenstände sein. Amulett und Schätze sind keine Ausrüstungsgegenstände.*

8. Ich besitze ein Amulett und möchte passen, um eine Entdeckungsmarke zu erhalten. Bekomme ich trotzdem 1 Goldstück vom Vorratsfeld im Tempel?

*Antwort: Ja. Das Goldstück erhält man am Beginn seines Zuges, unabhängig davon auf welchem Feld man steht und welche Aktionen man ausführt.*

9. Besteht ein Unterschied für die Strapaze in den beiden folgenden Situationen?



*Antwort: Nein. Eine Strapaze ist die Bewegung von einem Feld auf ein anderes ohne eine durchgehende Wegverbindung. Dabei ist es gleichgültig, ob es nur teilweise einen Weg oder gar keinen Weg gibt.*

10. Ich betrete ein Abenteuerfeld durch eine Strapaze. Ich habe auf dem Feld bereits ein Camp aus einer früheren Runde. Kann ich für die Strapaze 4 beliebige Gegenstände abgeben und dann ein neues Camp auf diesem Feld errichten?

*Antwort: Nein, ein Camp darf man nur errichten, wenn man das Abenteuer auf dem Feld besteht, das heißt, wenn man die Gegenstände abgibt, die in der Ausrüstungszeile rot umrandet sind.*

11. Ich beende meine Aktion „Abenteurer-Figur bewegen“ auf einem Abenteuerfeld auf dem eines meiner Camps steht und auf dem noch immer ein Schatz liegt. Ich möchte das Abenteuer nicht noch einmal bestehen und gebe deswegen die rot umrandeten Ausrüstungsgegenstände nicht ab. Darf ich den Schatz trotzdem heben?

*Antwort: Ja. Um ein Abenteuerfeld betreten zu dürfen, muss man das Abenteuer bestehen oder ein Camp auf dem Feld besitzen. Um den Schatz zu heben, muss man seine Bewegung auf dem Feld beenden. Dabei ist es gleichgültig, wie man auf das Feld gelangt.*

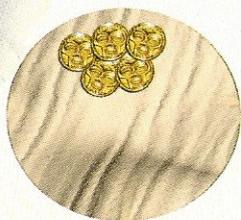
Man kann ein Abenteuer, auf dem bereits ein eigenes Camp steht, mehrmals bestehen und jedes Mal ein weiteres Camp auf das Feld stellen. Man muss mit seiner Figur aber jedes Mal auf oder über dieses Feld gehen **und** die geforderte Ausrüstung abgeben. Es genügt nicht, einfach mehrere Züge nur auf dem Feld stehen zu bleiben.

### Abenteuermarken

Es gibt sieben verschiedene Abenteuermarken, eine für jede Art von Abenteuer. Man kann sie anhand der Bilder leicht zuordnen.

Die Abenteuermarken haben unterschiedliche Werte.

Die Marke für das Abenteuer „Wüste“ ist beispielsweise 5 Goldstücke wert, während die Abenteuermarke mit „Eingeborenen“ nur 2 Goldstücke wert ist.



Der erste Spieler, der ein Abenteuer einer Art besteht, erhält sofort die Marke und legt sie für alle gut sichtbar vor sich ab.

Ein anderer Spieler erhält die Marke erst dann, wenn er **mehr** Camps auf Feldern mit einem Abenteuer dieser Art besitzt als der Spieler, vor dem sie gerade liegt.

### Strapaze

*Ein ausführliches Beispiel für eine Strapaze befindet sich auf der Beilage „Beispiele und Erläuterungen“*

Sind die Wege zweier benachbarter Felder nicht miteinander verbunden, darf man trotzdem von einem Feld auf das benachbarte gehen, wenn man **4 Ausrüstungsgegenstände abgibt**.

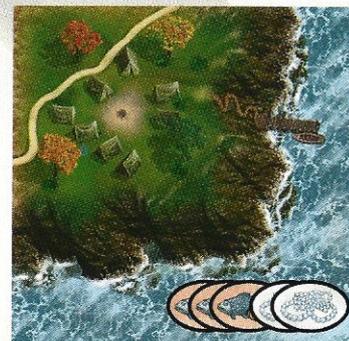
Betrifft man auf diese Weise ein Feld ohne Abenteuer, kann man 4 beliebige Gegenstände abgeben.

Betrifft man mit einer Strapaze ein Abenteuerfeld, müssen unter den 4 abzugebenden Gegenständen auch die Gegenstände sein, die man benötigt, um das Abenteuer zu bestehen. Mit der Strapaze hat man dann zugleich das Abenteuer bestanden.

Besitzt der Spieler bereits ein Camp auf diesem Feld, kann er sich entscheiden, ob er 4 beliebige Gegenstände abgibt oder ob er das Abenteuer erneut bestehen möchte, um ein weiteres Camp einzusetzen. In diesem Fall muss er bei der Strapaze die für das Abenteuer benötigten Gegenstände abgeben.

### B. Ausrüstungsgegenstände erwerben

Nur auf dem Startfeld erhält man 3 Proviant und 2 Perlen, ohne dass der Besitz anderer Gegenstände vorausgesetzt ist.



Um ansonsten Gegenstände erwerben zu können, muss man den Gegenstand besitzen, der in der Ausrüstungszeile vor dem Pfeil steht.



Wenn mehrere schwarz umrandete Gegenstände überlappend abgebildet sind, erhält man sie alle.



Wenn sie einzeln stehend abgebildet sind, erhält man nur den einen **oder** den anderen.



Ein Spieler darf in seinem Zug **nur auf einem Feld** Ausrüstungsgegenstände erwerben: Entweder auf dem Feld, auf dem seine Abenteuerer-Figur steht, bevor sie ihre Bewegung beginnt oder auf dem Feld, nachdem sie ihre Bewegung beendet hat.

Während der Bewegung der Abenteuerer-Figur darf man beliebig oft Ausrüstungsgegenstände abgeben, um Abenteuer zu bestehen oder Strapazen durchzuführen.

*Beispiel:*

*Im Beispiel mit dem Puma auf Seite 4 musste der Spieler 2 Gewehre abgeben, um das Abenteuer zu bestehen. Dafür kann er 2 Proviant bekommen, wenn er seine Bewegung auf diesem Feld beendet. Möchte er die Bewegung fortsetzen, erhält er für die Gewehre keinen Proviant.*

Hinweis: Es ist erlaubt, auf ein Feld zu gehen, dort Gegenstände zu erwerben und im nächsten Zug, bevor man weitergeht, auf diesem Feld wieder Gegenstände zu erwerben. Nach dem Weitergehen darf man auf dem Ankunftsfield keine Gegenstände mehr erwerben.

Man muss niemals alle Gegenstände nehmen, die man auf einem Feld erhält. Man kann auch nur einen Teil oder gar nichts nehmen.

Erhält man Ausrüstungsgegenstände, nimmt man sie aus dem Vorrat und legt sie auf freie Plätze in seinem Rucksack. Gibt es im Vorrat den betreffenden Gegenstand nicht mehr, hat man leider Pech gehabt.

Ausrüstungsgegenstände, die man abgibt, werden zurück in den Vorrat gelegt.

### C. Entdecken

Steht die Abenteurer-Figur auf einem Feld, neben dem waagrecht oder senkrecht noch mindestens eine Tafel angelegt werden kann, darf man entdecken. Man nimmt eine Tafel vom Stapel und legt sie an das Feld an, auf welchem die Figur steht. Gibt es mehrere Anlegemöglichkeiten, zum Beispiel links oder oben, kann man sich aussuchen wohin man die Tafel legt. Die neue Tafel darf man beim Anlegen beliebig drehen.

In der untenstehenden Abbildung kann auf allen Feldern „entdeckt“ werden, die mit ✓ gekennzeichnet sind.

An diese Felder ✗ kann keine neue Tafel mehr angelegt werden, deshalb kann man auch dort nicht Entdecken.



Beispiel:

Steht die Figur auf Feld 1, kann man nur links eine neue Tafel anlegen. Auf Feld 2 kann links oder unten oder oben eine neue Tafel angelegt werden. Auf Feld 3 kann man nur unten anlegen.

### Entdeckungsmarken

Wer eine neue Tafel anlegt, erhält eine Entdeckungsmarke vom Vorrat und legt sie vor sich ab. Man darf beliebig viele Entdeckungsmarken besitzen. Sie werden nie in den Rucksack gelegt. Während seines Zuges kann man sie **jederzeit** gegen beliebige Ausrüstungsgegenstände eintauschen.

- Bei 2 Spielern muss man 4 Marken,  
bei 3 Spielern 3 Marken und  
bei 4 und 5 Spielern 2 Marken abgeben,  
um 1 **beliebigen** Ausrüstungsgegenstand zu erhalten. Die Entdeckungsmarken kommen danach zurück in den Vorrat. Man darf auf diese Weise in einem Zug beliebig viele Ausrüstungsgegenstände eintauschen.

Eingetauschte Gegenstände, die man sofort wieder abgibt, um Abenteurer zu bestehen, einen Schatz zu heben oder für eine Strapaze, müssen nicht in den Rucksack gelegt werden.

Sollte der Vorrat an Entdeckungsmarken aufgebraucht sein, hat man Pech gehabt.

Zur Erinnerung: Passt ein Spieler und verzichtet damit auf alle drei Aktionen, bekommt er dafür ebenfalls 1 Entdeckungsmarke. Man darf beliebig oft passen. Dies ist aber nur dann sinnvoll, wenn man sich in einer sonst ausweglosen Situation befindet.

### Schätze

Ist auf der aufgedeckten Geländetafel ein Schatzfeld abgebildet, wird sofort ein Schatz aus dem Vorrat auf die Tafel gelegt.



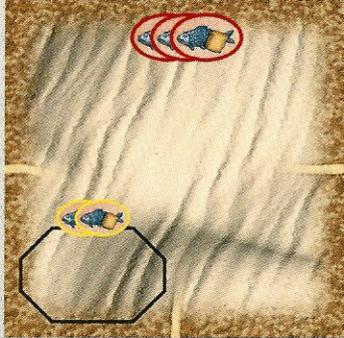
Beendet ein Spieler seinen Zug auf diesem Abenteuerfeld, kann er den Schatz heben. Er muss dafür 2 Proviant abgeben. Den Schatz legt er in seinen Rucksack. Das Heben eines Schatzes ist freiwillig. Ein Spieler kann ihn auch in einem späteren Zug oder gar nicht heben.

Auf ein Schatzfeld wird immer nur **1 Schatz** gelegt. Ist dieser Schatz gehoben, bleibt das Schatzfeld leer.

Jeder gehobene Schatz ist 3 Goldstücke wert. Man darf beliebig viele Schätze heben, muss aber jeden Schatz auf einen eigenen Platz im Rucksack legen.

*Beispiel:*

*Der Spieler muss 3 Proviant abgeben, um seine Figur auf oder über dieses Feld bewegen zu können. Bleibt er dort stehen, kann er den Schatz heben. Er muss dann als Anstrengung für das Heben nochmals 2 Proviant abgeben und legt den Schatz in seinen Rucksack. Wenn der Schatz gehoben ist, haben die 2 gelb umrandeten Proviantmarken keine Bedeutung mehr.*



### Zieltafel aufdecken

Sobald eine Tafel auf das Zielfeld gelegt wird, legt man den Tempel an diese Tafel an. Der Tempel und die Tafel bilden zusammen ein Feld.

### Amulett und Goldstücke

Der Spieler, dessen Abenteurer-Figur als Erster das Zielfeld mit dem Tempel erreicht und dort stehen bleibt, erhält ein Amulett. Das Amulett wird in den Rucksack gelegt.



Außerdem bekommt er **2 Goldstücke vom Bonusfeld** des Tempels.



Jeder andere Spieler, der mit seiner Figur in der gleichen Runde im Tempel stehen bleibt, erhält ebenfalls ein Amulett und 2 Goldstücke vom Bonusfeld.

Goldstücke werden neben den Rucksack gelegt. Sie brauchen keinen Platz und schränken auch die Zugweite nicht ein.

Kommt der Spieler, dessen Figur den Tempel als Erster erreicht hatte, das nächste Mal wieder an die Reihe, werden alle noch verbliebenen Goldstücke sofort vom **Bonusfeld** entfernt und kommen zurück in die Schachtel. Alle Spieler, deren Figuren den Tempel von jetzt an erreichen, erhalten bei ihrer Ankunft nur ein Amulett.

Hat ein Spieler ein Amulett erhalten kann er mit seiner Figur im nächsten Zug den Tempel wieder verlassen, um weiter Abenteuer zu bestehen und Schätze zu heben.

Jeder Besitzer eines Amuletts erhält **am Beginn** seines Zuges, also jedes Mal, wenn er wieder an die Reihe kommt, **1 Goldstück vom Vorratsfeld** des Tempels. Er muss sich mit seiner Figur dafür nicht auf dem Feld mit dem Tempel aufhalten. Vergisst ein Spieler, sich sein Goldstück zu nehmen und beendet seinen Zug, kann er es sich nicht mehr nachträglich nehmen.

Jeder Spieler kann nur 1 Amulett besitzen! Das Amulett selbst ist 3 Goldstücke wert.

Hinweis: Die Geländetafel auf dem Zielfeld muss nicht als letzte Tafel aufgedeckt werden. Es kann durchaus noch „unbekannte Orte“ geben, auf denen noch keine Tafel liegt.

### Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler ein Amulett besitzt.

Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler das letzte Goldstück vom Vorratsfeld des Tempels erhält.

In jedem Fall wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe gewesen ist.

Kommt in der letzten Runde ein Spieler an die Reihe, der ein Amulett besitzt und die Goldstücke vom Vorratsfeld sind ausgegangen, nimmt er ein Goldstück aus der Schachtel.

Nun zählt jeder Spieler sein gesamtes Gold:

- Jedes **Goldstück** zählt 1
- jeder **Schatz** zählt 3,
- ein **Amulett** zählt 3 und
- jede **Abenteurermarke** zählt den aufgedruckten Wert (2 bis 5).



Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt.

## Hinweise

Es gibt in diesem Spiel drei Möglichkeiten an Gold zu kommen: Durch das Heben von Schätzen, durch häufiges Bestehen von Abenteuern und durch den Besitz eines Amuletts. Dabei ist der Weg über das Amulett besonders einträglich. Das Amulett ist selbst 3 Goldstücke wert und bringt seinem Besitzer in jeder Runde 1 weiteres Goldstück ein. Außerdem bekommt der erste Spieler, und alle Spieler, die den Tempel in der gleichen Runde erreichen wie er, 2 Goldstücke vom Bonusfeld.

Da das Spiel aber erst endet, wenn jeder Spieler ein Amulett besitzt oder das letzte Goldstück vom Vorratsfeld im Tempel genommen wird, haben auch Spieler, die den Tempel womöglich nicht mehr rechtzeitig erreichen können, noch eine Chance zu gewinnen, wenn sie viele Schätze heben und viele Abenteuer bestehen.

Natürlich können auch die Spieler, die bereits ein Amulett besitzen, versuchen noch Schätze zu heben oder Abenteuer zu bestehen. So können sie anderen Spielern Abenteuermarken abnehmen oder die Abenteuermarken verteidigen, die sie selbst besitzen.

Man sollte daher während des ganzen Spieles darauf achten, wo man noch Schätze finden kann, welche Abenteuermarken man bekommen kann und ob die Gefahr besteht, eigene Abenteuermarken an andere Spieler zu verlieren.

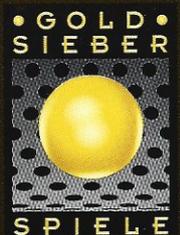
Auf dem beiliegenden Blatt „Beispiele und Erläuterungen“ findet sich ein ausführliches Beispiel für die ersten drei Spielzüge eines Spielers und für einen Zug mit einer Strapaze. Einige besondere Situationen werden dort in den „Fragen eines Spielers“ erklärt.

**Der Autor:** Wolfgang Kramer, 1942 geboren, Betriebswirt, lebt in der Nähe von Stuttgart. Er ist Spieleautor aus Überzeugung und Leidenschaft. Seit 25 Jahren entwickelt er Spiele, zuerst als Hobby und seit 1989 als Hauptberuf. Wolfgang Kramer veröffentlichte bereits viele erfolgreiche Spiele, so erhielt er für seine Spiele bereits dreimal den „Deutschen Spielepreis“ und fünfmal die begehrte Auszeichnung „Spiel des Jahres“.

**Graphik:** Franz Vohwinkel

© 2002 Simba Toys  
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1  
D-90765 Fürth  
Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany

[www.goldsieber.de](http://www.goldsieber.de)



# GOLDLAND Spielübersicht

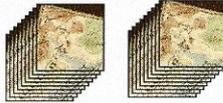


7 Abenteuermarken



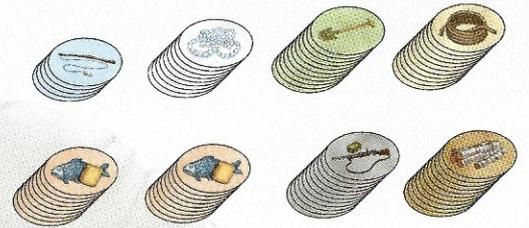
1 Tempel  
22 Goldstücke  
5 Amulette

36 Entdeckungsmarken

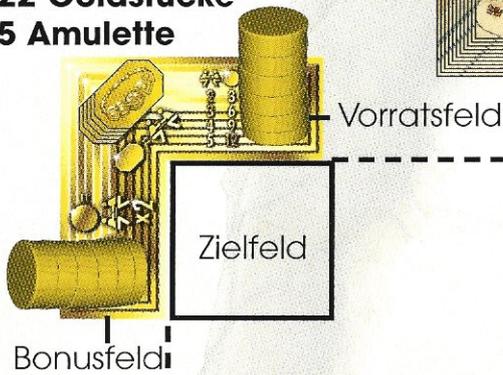


8 Schätze

112 Ausrüstungsgegenstände:



26x Proviant, 16x Perlen,  
16x Seil, 16x Gewehr,  
16x Spaten, 16x Holz,  
6x Angel



In diesen Bereich werden während des Spiels die 36 Geländetafeln gelegt

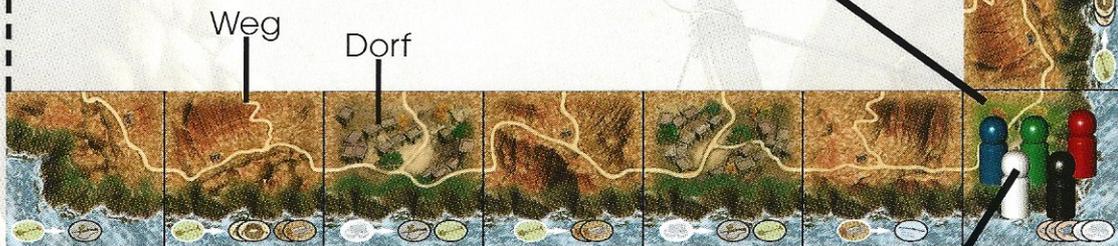
Restliches Spielmaterial:  
5 Kurzspielregeln  
1 Beilage „Beispiele und Erläuterungen“  
1 Spielübersicht  
1 Spielregel

49 Geländetafeln:

36 Tafeln ohne Küste  
(davon 13 ohne Abenteuer und 23 mit Abenteuer)

12 Tafeln mit Küste

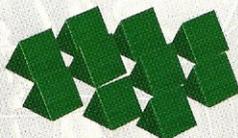
1 Startfeld



5 Spielfiguren „Abenteurer“  
(je 1 in den 5 Spielerfarben)



50 Spielsteine „Camps“  
(je 10 in den 5 Spielerfarben)



5 Rucksäcke  
(in den 5 Spielerfarben)

# Spielvorbereitung

- Das Startfeld und die Geländetafeln mit dem Küstenstreifen werden offen so auf dem Tisch ausgelegt, wie die Abbildung auf der Vorderseite zeigt.

Bis auf das Startfeld und die beiden Ecktafeln können die übrigen 10 Geländetafeln mit dem Küstenstrich in beliebiger Reihenfolge ausgelegt werden. Allerdings sollten die beiden Geländetafeln, die direkt neben das Startfeld gelegt werden, kein Dorf zeigen. Für das erste Spiel empfehlen wir, die Tafeln mit dem Küstenstreifen in der Reihenfolge auszulegen, wie sie in der Abbildung auf der Vorderseite dieses Blattes gezeigt ist.

Diese 13 Tafeln geben das Raster vor, in das im Spielverlauf die übrigen Geländetafeln gelegt werden müssen. Es ist ein Quadrat mit  $6 \times 6 = 36$  Feldern (mit den bei Spielbeginn ausgelegten Tafeln sind es  $7 \times 7 = 49$  Feldern).

- Die übrigen 36 Geländetafeln werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Einsteiger können die 36 Geländetafeln bereits verdeckt in dem  $6 \times 6$  - Quadrat ausgelegen.
- Der Tempel wird dem Startfeld diagonal gegenüber gelegt, etwa dorthin wo das Zielfeld sein wird.
- Entsprechend der Spielerzahl werden nun Goldstücke und die Amulette auf die entsprechenden Plätze im Tempel gelegt:
  - Auf den mittleren Platz werden so viele Amulette gelegt, wie Spieler mitspielen.
  - Der linke Platz ist das „Bonusfeld“. Darauf werden doppelt so viele Goldstücke gelegt, wie Spieler mitspielen.
  - Der rechte Platz ist das „Vorratsfeld“. Darauf werden entsprechend der Spielerzahl Goldstücke gelegt:
    - 2 Spieler - 3 Goldstücke
    - 3 Spieler - 6 Goldstücke
    - 4 Spieler - 9 Goldstücke
    - 5 Spieler - 12 Goldstücke

Sind jetzt noch Amulette und Goldstücke übrig, werden diese für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

- Die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände, Schätze und die Entdeckungsmarken werden getrennt und als Vorrat gut erreichbar neben die Spielfläche gelegt.
- Die 7 Abenteuermarken werden einzeln, gut sichtbar neben den Tempel gelegt. Der Wert der Marken ist auf der einen Seite als Zahl, auf der anderen Seite mit Goldstücken dargestellt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:
  - 1 Abenteuer-Spielfigur, die er auf das Startfeld stellt,
  - 10 Camps und 1 Rucksack, die er vor sich auf den Tisch legt,
  - 3 Marken mit Proviant und 2 mit Perlen, die er vom Vorrat der Ausrüstungsgegenstände nimmt und auf die Plätze 8 -12 in seinem Rucksack legt.
- Die Spieler einigen sich, wer beginnt