

#### **"besetzte" Felder:**

Während des Spielverlaufs dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen. Hierbei gilt folgendes:

Der Neuankömmling darf zunächst bei dem Spieler, dessen Figur dort steht, eine Karte aus dessen Hand aussuchen (ohne sie einzusehen) und behalten. Stehen dort mehrere Spieler, so darf er sich von jedem Mitspieler eine Karte aussuchen. Mitspieler, die keine Karte besitzen, können natürlich auch keine verlieren.

Stehen die Figuren zusätzlich auf einem Feld mit einem Symbol, hat dessen Bedeutung volle Gültigkeit. Der Mitspieler kann u.U. also erneut eine Karte (diesmal vom Stapel) bekommen.



#### **ENDE DES SPIELES**

Wer sich in der Goldmine befindet und erneut am Zug ist, macht sich auf die Suche nach dem Gold. Er darf eines der sieben Kärtchen seiner Wahl aufdecken.

Findet er den Goldnugget, so endet das Spiel und er hat gewonnen!

Deckt er eine der Incentive-Erinnerungskarten auf, bleibt der Spieler in der Goldmine stehen und darf in der nächsten Runde erneut nach dem Goldnugget suchen. Die Karte "Kalender", "Fackel" oder "Anschlagbrett" wird wieder umgedreht.

#### **Incentive-Erinnerung:**

*Der Kalender führt zurück an den Jahresanfang und den Auftakt des Incentive "Goldfieber im Jahr 2000". Bei diesem ersten Mailing berichtete die Westernzeitung "Golden Telegraph"*

*genaustens über die gesamte Aktion. Der individuell gestaltete CD-Kalender erinnerte an die folgenden Mailingstufen des Jahres 2000.*

*Die Fackel erleuchtete als Taschenlampe im "Schatzkarten-Mailing" die verschiedenen Wege zum Kunden. Auf diesen Wegen gab es Unterstützung durch vielfältige Kundengewinnungs- und Kundenbindungsmaßnahmen. Das Anschlagbrett hielt mit seinen Goldnuggets das "Treasure-Mailing" auf der Magnetwand fest. Mit den besten Tips vom Verkaufsprofi Alexander Christiani gelangt es, den Kunden einfacher zu "knacken".*

*Deckt er allerdings eine "Django-Karte" auf, verjagt dieser ihn aus der Goldmine. Der Mitspieler muß zurück auf das Startfeld und darf von dort aus weiterspielen. Verfügt er noch über Ausrüstungskarten, so darf er diese behalten. Die Karte mit "Django" wird wieder umgedreht.*

*Viel Glück auf der Suche nach dem Gold!!!*

*Goldfieber im Jahr 2000® wurde im Auftrag der AXA COLONIA KONZERN AG und der KOEHLER COMMUNICATION, Köln sowie DIE MEDIAFABRIK, Neuss durch JUMBO Spiele GmbH, Herscheid und Identity Games International BV, Rotterdam entwickelt und produziert*

*©2000 JUMBO Spiele GmbH, Herscheid*

# ZEIT FÜR UNFALL



## GOLDFIEBER IM JAHR 2000

# SPIELANLEITUNG

 AXA COLONIA



# SPIELANLEITUNG GOLDFIEBER IM JAHR 2000<sup>®</sup>

## 1

### KARTONINHALT

- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren (Saloonlady, Goldsucher, Indianerhäuptling, Sheriff)
- 4 Aufstellfüße
- 1 Würfel
- 24 Ausrüstungskarten (Postkutsche, Schaufelraddampfer, Pferd)
- 7 Minenkarten (1x Goldnugget, 1x Fackel, 1x Anschlagbrett, 1x Kalender, 3x "Django")
- 1 Spielanleitung

## 3

### ZIEL DES SPIELES

Ziel des Spieles ist es, als Erster in die Mine zu gelangen und dort den Goldnugget zu finden.  
Auf dem Weg dorthin ist so manche Hürde zu nehmen. Mit dem richtigen Ehrgeiz, Aufmerksamkeit und ein bißchen Glück können Sie als Erster vom Goldfieber profitieren.

## 2

### VORBEREITUNGEN

Drücken Sie die Spielfiguren, Ausrüstungs- und Minenkarten aus dem vorgestanzten Karton.  
Die Spielfiguren setzen Sie in einen entsprechenden Aufstellfuß. Das Spielbrett wird in der Tischmitte platziert. Die Minenkarten werden verdeckt gemischt und auf die entsprechenden Felder an der Goldmine verteilt. Keiner darf wissen, welche Symbole sich unter den Kärtchen verbergen. Die Ausrüstungskarten werden nach Symbolen sortiert und als Stapel offen neben das Spielbrett gelegt. Jeder Mitspieler wählt eine Figur und stellt sie auf das Startfeld (Pfeil). Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.

## 4

### SPIELVERLAUF

Auf dem Spielbretttrand finden Sie Ihren steinigsten Weg zur Goldmine. Würfeln Sie und versetzen Sie Ihre Figur entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Endet der Spielzug auf einem Feld ohne Symbol, so geschieht nichts – der nächste Spieler ist an der Reihe. Endet der Spielzug auf einem Feld mit einem Symbol, geschieht folgendes:

### AUSRÜSTUNGSPELDER



**Pferd:**  
Der Mitspieler nimmt eine Karte vom Stapel "Pferd" und behält sie auf der Hand. Diese Karte wird später benötigt, um in die Mine zu gelangen.



**Postkutsche:**  
Der Mitspieler nimmt eine Karte vom Stapel "Postkutsche" und behält sie auf der Hand. Diese Karte wird später benötigt, um in die Mine zu gelangen.



**Schaufelraddampfer:**  
Der Mitspieler nimmt eine Karte vom Stapel "Schaufelraddampfer" und behält sie auf der Hand. Diese Karte wird später benötigt, um in die Mine zu gelangen.

Sollte einmal ein Stapel mit Karten aufgebraucht sein, so kann auch keine gezogen werden. Werden später wieder Karten zurückgegeben – nach dem Eintritt zur Mine – können wieder Karten gezogen werden.

### UNFALLFELDER / SYMBOLFELDER



**Klapperschlange will beißen:**  
Schnell noch einmal würfeln und weiterziehen – noch einmal Glück gehabt!



**Pferd schlägt aus:**  
Der Mitspieler sieht Sterne. Er "schwebt" zu einem Feld seiner Wahl. Die Bedeutung des Feldes (z.B. das Aufnehmen einer Karte) darf natürlich genutzt werden.



**Sturz in den Grand Canyon:**  
Der Mitspieler muß eine Runde aussetzen, um wieder hochzuklettern.



**Goldmine stürzt ein:**  
Der Mitspieler verliert alle bisher gesammelten Ausrüstungskarten. Die Karten (Pferd, Postkutsche, Schaufelraddampfer) werden wieder auf die entsprechenden Stapel gelegt. In der nächsten Runde darf der Mitspieler wieder normal würfeln und weiterspielen.



**Würfel:**  
Chance für alle Mitspieler! Jeder würfelt einmal – wer die höchste Augenzahl würfelt, darf eine Ausrüstungskarte seiner Wahl vom Stapel nehmen. Haben mehrere das gleiche Ergebnis, erfolgt solange ein Stechen, bis ein Sieger feststeht.



**Eingang zur Goldmine:**  
Gelangt jemand auf das Feld, wo das Schienenstück anschließt (Feld zwischen Pferd und Schaufelraddampfer), so darf man die Goldmine betreten. Voraussetzung hierfür ist, daß man über jeweils eine Ausrüstungskarte (1x Pferd + 1x Postkutsche + 1x Schaufelraddampfer) verfügt. Verfügt der Mitspieler über die Karten, so löst er diese ein und legt sie auf den entsprechenden Stapel zurück. Verfügt der Mitspieler nicht über die drei Karten, so darf er nicht in die Goldmine. Der Mitspieler muß beim nächsten Mal würfeln und weiterziehen.



**Startfeld:**  
Hier stehen alle Mitspieler beim Spielbeginn. Auf dieses Feld muß ein Mitspieler, der von "Django" aus der Goldmine verjagt wurde. Man spielt dann von hier aus weiter.