

Goldgräber

Würfelspiel für 2-8 Personen ab 8 Jahren.
Spielmaterial: 1 Spielplan, 1 Würfel, 8 Spielfiguren, 48 Claim-Karten (je 6 in 8 verschiedenen Farben), 24 Saloon-Karten, 24 Store-Karten, 24 Überraschungskarten, Spielgeld.
Ravensburger Spiele Nr. 11.418

Vorbereitung

Bis zu 8 Personen können „Gold graben“. Jeder Goldgräber wählt sich eine gleiche Farbe für Claim (Parzelle) und Spielfigur. Ein Mitspieler oder eine 9. Person übernimmt die Bank.

Die Claim-Karten (farbige Segmente) werden in die entsprechenden Felder des Kreises gelegt, wobei sie mit den Farbfeldern der Kreisbahn übereinstimmen müssen. Es werden nur die Claim-Karten ausgelegt, deren Farben am Spiel teilnehmen. Die Karten mit den Vermerken „Store“, „Saloon“, und „?“ werden in 3 Stapeln mit der Rückseite nach oben neben den Plan gelegt. Der Bankier bezahlt an jeden Goldgräber 500 Dollars. Nehmen nur 2, 3 oder 4 Spieler teil, kann jeder wahlweise mit 2 Farben spielen. Restliche Farben werden ausgeschieden.

Zweck des Spieles

Jeder Goldgräber versucht, in den Besitz einer Parzelle mit 6 Claims zu gelangen und nebenbei noch Bargeld zu gewinnen. Gewinner ist, wer zum Schluß in Form von Claims und Bargeld das größte Vermögen besitzt.

Beginn

Begonnen wird auf Feld A und von dort aus entsprechend der Würfelzahl in Pfeilrichtung gezogen. Der jüngste Teilnehmer beginnt. Der Weg führt von der Außenbahn zur kreisförmigen Innenbahn, in der die Figuren immer im Uhrzeigersinn bewegt werden. Kommt ein Spieler dort auf ein Feld, das durch einen Pfeil eine Abzweigung zur Außenbahn aufzeigt, fährt er beim nächsten Wurf auf der Außenbahn weiter.

Kauf

Kommt ein Spieler auf eines der mit den Zahlen 1-6 bezeichneten Felder der Innenbahn, so gibt diese Zahl an, welchen Claim **seiner** Farbe er kaufen kann. Nur Claims **eigener** Farbe können gekauft werden. Der Kaufpreis geht an die Bank.

Kaufpreise der Claims

- Claim 1 kostet 70 Dollar
- Claim 2 kostet 60 Dollar
- Claim 3 kostet 50 Dollar
- Claim 4 kostet 40 Dollar
- Claim 5 kostet 30 Dollar
- Claim 6 kostet 20 Dollar

Kommt ein Spieler auf das **Farbfeld** seiner eigenen Farbe, so hat er die Wahl, welchen seiner Claims er kaufen möchte.

Die erstandenen Claims legt jeder Goldgräber vor sich auf den Tisch.

Goldfund

Kommt ein Spieler auf eines dieser Felder, so bezahlt ihm die Bank den auf diesen Feldern verzeichneten Betrag für jeden Claim, den er bereits besitzt.

Ereigniskarten

Kommt ein Spieler auf ein Feld mit dem Aufdruck „Store“, „Saloon“ oder „?“, muß er die oberste Karte

des betreffenden Stapels nehmen und die darauf angegebene Anweisung ausführen.

Verkauf von Claims

Besitzt ein Spieler kein Geld, um bezahlen zu können, muß er einen oder mehrere Claims an die Bank verkaufen. Diese bezahlt einen Aufpreis von 20 Dollar auf den Kaufpreis.

Hat er keine Claims mehr zu verkaufen oder reicht der Verkaufspreis seiner Claims nicht aus, um seine Schulden zu bezahlen, scheidet er vor Spielende aus.

Die von der Bank gekauften oder während des Spielverlaufs eingezogenen Claims dürfen nicht mehr eingesetzt werden. Claims anderer Goldgräber (auch wenn diese ausgeschlossen sind) können nicht gekauft werden.

Spielende

Sobald **ein** Spieler seine Parzelle abgeräumt, d. h. alle Claims gekauft hat, ist das Spiel beendet. Er bekommt zusätzlich 200 Dollar gutgeschrieben. Gewinner ist, wer dann das größte Vermögen in Form von Claims und Bargeld besitzt.

Gold-digger

A game for 2-8 players of 8 years or more.

Contents: 1 board, 1 die, 8 different coloured figures, 48 claim cards (8 colours with 6 cards per colour), 24 saloon cards, 24 store cards, 24 surprise cards, money.

Ravensburg Games No. 11.418

Preparation

Up to 8 people can "dig for gold". Each gold-digger chooses a figure and takes the same colour for his claim. One of the players, or a ninth person, is banker. The claim cards (coloured sector parts) are arranged in their correct places on the board thereby corresponding with the coloured box of the circuit. The cards marked store, saloon, and ? are placed, face-downwards, in three piles near the board. The banker gives each gold-digger 500 dollars. If only 2, 3 or 4 players take part then each may play two colours. The unused colours are put aside.

Aim of the Game

Each gold-digger tries to get possession of a sector with 6 claims and, at the same time to add to his money. The player with the largest fortune wins.

To begin

Start at square A. The figures are moved in the arrowed direction, moving each time the amount shown on the die. The youngest player begins. One moves from the outer lane to the circuit and continues there in a clockwise direction. If a player lands in a box with an arrow pointing to the outer lane, he must go this way with his next throw.

Buying Claims

If a player lands on one of the boxes numbered 1-6 (circuit), he can buy that number of claim in his **own** sector. A player can only buy claims of his **own** colour. The money is paid to the bank. If a player lands in his **own coloured box** then he has the choice as to which of his claims he will buy. The player lifts bought claims from the board and places them in front of him.

Buying prices of the Claims

- Claim 1 costs 70 dollars
- Claim 2 costs 60 dollars
- Claim 3 costs 50 dollars
- Claim 4 costs 40 dollars
- Claim 5 costs 30 dollars
- Claim 6 costs 20 dollars

Gold Strike

If a player lands in one of these boxes the bank gives him the amount indicated for each claim he owned.

Pot Luck

If a player lands in a square marked store, saloon, or ? he must take the top card from the corresponding pile and follow the instructions given on it.

How to sell a Claim

If a player has no money left to pay he must sell one or more of his claims back to the bank. The bank pays 20 dollars more than the claim originally cost. If he has no more claims to sell, or the money he has received is not enough to cover his debts, then he is out of the game.

The claims bought by the bank, or the ones confiscated by the bank during the game, may not be re-sold. Claims of the other gold-diggers (also those who have been knocked out of the game), may not be bought.

Finish

As soon as **one** player has bought all his claims the game is finished. **He** receives an additional 200 dollars from the banker. The winner is, however, the player who has amassed the largest fortune. The claims and cash are added together.

Cercatori d'oro

Gioco dei dadi per 2-8 persone da 8 anni.

Accessori: 1 piano di giuoco, 1 dado, 8 figure, 48 carte «domanda» (8x6 carte di differenti colori), 24 carte «saloon», 24 carte «magazzino», 24 carte «sorpresa», denaro da giocare.

Giocchi di Ravensburg No. 11.418

Preparazione:

Numero massimo di giocatori: 8 persone possono «cercare dell'oro». Ogni giocatore sceglie lo stesso colore per «domanda» e figura di giuoco; uno dei giocatori o un'altra persona sarà incaricata della banca.

Mettere le carte «domanda» (segmenti colorati) nei quadretti rispettivi del cerchio; le carte «domanda» devono corrispondere con i quadretti colorati dell'orbita. Distribuire soltanto le carte «domanda» di cui colori sono nel giuoco. Mettere le carte con la nota «magazzino», «saloon» e «?» in tre mazzi accanto al piano, il rovescio insù. Il banchiere paga 500 dollari ad ogni cercatore d'oro. Nel caso che soltanto 2, 3 o 4 giocatori partecipano nel giuoco, ognuno può giocare con 2 colori. I colori restanti saranno eliminati.

Scopo del giuoco:

Ogni cercatore d'oro tenta ad ottenere una parcella con 6 «domande» ed a vincere ancora contanti. Vincitore è quello che possiede alla fine del giuoco la più grande fortuna («domande» e contanti).

Principio:

Si comincia sul quadretto A, passando di là, secondo il numero di dadi, in direzione della freccia. Il più giovane giocatore comincia. La strada va della via esterna alla strada interna circolare, nella quale le figure sono mosse nel senso delle lancette d'orologio. Nel caso che uno dei giocatori arriva su un quadretto con biforcazione sulla strada esterna marcata da una freccia, il giocatore continua con il prossimo tiro sull'autostrada.

Acquisto:

Se un giocatore arriva ad uno dei quadretti della strada interna marcati dai numeri 1-6, il numero rispettivo gli indica quale «domanda» del suo colore può acquistare. Ogni giocatore può acquistare soltanto «domande» di proprio colore. Il prezzo d'acquisto sarà depositato nella banca.

Prezzo d' acquisto delle «domande»:

- «domanda» 1 costa 70 dollari
- «domanda» 2 costa 60 dollari
- «domanda» 3 costa 50 dollari
- «domanda» 4 costa 40 dollari
- «domanda» 5 costa 30 dollari
- «domanda» 6 costa 20 dollari

Scoperta d' oro:

Un giocatore arrivando sul quadretto del suo proprio colore può scegliere laquale delle sue «domande» vorrebbe acquistare. Ogni cercatore d' oro mette le «domande» acquistate in tavola.

Carte «sorpresa»:

Un giocatore arrivando sul quadretto marcato «magazzino», «saloon» o «?» deve prendere la carta superiore del mazzo rispettivo e seguire l' istruzione indicata su questa carta.

Vendita di «domande»:

Se un giocatore non ha moneta da pagare, deve vendere uno o più «domande» alla banca che paga un supplemento di 20 dollari sul prezzo d' acquisto.

Nel caso che uno dei giocatori non ha più alcuna «domanda» da vendere o che il prezzo di vendita delle sue «domande» non basta più da pagare il suo debito, sarà eliminato dal giuoco.

Le «domande» acquistate dalla banca o ritirate nel corso del giuoco saranno eliminate. Non è possibile di acquistare «domande» di altri giocatori.

Fine del giuoco:

Non appena che uno dei giocatori si ritire della sua parcella, cioè se ha acquistato tutte le «domande», il giuoco sarà terminato. Venga accreditato al suo conto l' importo supplementare di 200 dollari. Vincitore è quello che possiede la più grande fortuna di «domande» e di contanti.

Chercheurs d'or

Jeu de dés pour 2 à 8 personnes à partir de 8 ans.

Comportant: 1 plan du jeu, 1 dé, 8 figurines, 48 cartes de claim (séries de 6 en 8 couleurs différentes), 24 cartes de saloon, 24 cartes de store, 24 cartes-surprise, des billets de banque.

Jeux de Ravensbourg No. 11.418

Préparation

8 personnes au maximum peuvent « chercher de l'or ». Chaque chercheur reçoit une même couleur pour les claims et la figurine. Un des joueurs ou une 9ème personne se charge de la banque.

Les cartes de claim (secteurs encouleur) se placent dans les zones correspondantes du cercle, en faisant coïncider les couleurs. On ne distribue que les cartes de claim attribuées aux couleurs prenant effectivement part au jeu. Les cartes portant l'inscription « Store », « Saloon » et « ? » se posent en 3 piles différentes sur le plan, le verso (dos) dirigé vers le haut. Le banquier verse 500 dollars à chaque chercheur d'or. Si 2, 3 ou 4 joueurs seulement participent au jeu, chacun peut jouer avec 2 couleurs, le cas échéant, tandis que le reste des couleurs se laisse dans la boîte.

Objet du jeu

Chaque chercheur d'or tente de prendre possession d'une parcelle avec 6 claims et de gagner de l'argent liquide, par ailleurs. Le gagnant est celui qui, à la fin de jeu, a acquis la plus grande fortune, sous forme de claims et d'argent liquide.

Commencement

Le jeu commence sur la case A et la figurine se déplace du nombre de case correspondant à celui des points donnés par le dé, dans le sens de la flèche. Le plus jeune joueur commence. Les figurines partent de l'extérieur vers le circuit intérieur circulaire, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand un joueur vient sur une case avec flèche de dérivation vers le circuit extérieur, il doit continuer son chemin sur ce circuit extérieur, au prochain coup de dé.

Achat

Quand un joueur arrive sur une des cases portant les chiffres 1 à 6, sur le circuit intérieur, le chiffre considéré

indique le claim **de sa couleur** qu'il peut acheter. Chaque joueur n'a le droit d'acheter que les claims **de sa couleur**. Le prix d'achat doit être versé à la banque.

Prix d'achat des claims

- le claim 1 coûte 70 dollars
- le claim 2 coûte 60 dollars
- le claim 3 coûte 50 dollars
- le claim 4 coûte 40 dollars
- le claim 5 coûte 30 dollars
- le claim 6 coûte 20 dollars

Quand un joueur vient sur **une case de sa couleur**, il peut choisir le claim qu'il désire acheter. Chaque chercheur d'or pose les claims ainsi achetés devant lui, sur la table.

Trouvaille d'or

Lorsqu'un joueur arrive sur une de ces cases, la banque doit lui verser la somme inscrite sur la case considérée, pour chaque claim en sa possession.

Cartes-d'événements

Quand un joueur vient sur une case portant l'inscription

« Store », « Saloon » ou « ? », il doit prendre la première carte de la pile correspondante et suivre les instructions données sur cette carte.

Vente de claims

Si un joueur ne possède plus d'argent liquide pour payer ses dettes, il doit vendre un ou plusieurs de ses claims à la banque. Celle-ci verse un supplément de 20 dollars en sus du prix d'achat.

Quand il n'a plus de claim à vendre ou si le prix de vente de ses claims ne suffit plus à régler ses dettes, il doit quitter prématurément le jeu, même s'il n'est pas terminé.

Les claims achetés par la banque ou retirés au cours du jeu ne doivent plus être utilisés à nouveau. Les claims d'autres joueurs ne peuvent être achetés (même s'ils ont du quitter prématurément le jeu).

Fin du jeu

Dès **qu'un** joueur a exploré complètement sa parcelle, c'est à dire qu'il a acheté tous les claims qu'elle comporte, le jeu est terminé. Il reçoit une prime de 200 dollars. Le gagnant est celui qui possède la plus grande fortune sous forme de claims et d'argent liquide.

Gouddelvers

Een spel met dobbelstenen voor 2 - 8 personen vanaf 8 jaar.

Speelmateriaal: 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 8 speelfiguren, 48 claim-kaarten (van ieder 6 in 8 kleuren), 24 saloon-kaarten, 24 store-kaarten en 24 verrassingskaarten, speelgeld.

Ravensburger Spelen Nr. 11.418

Vorbereiding:

Tot 8 personen kunnen "gouddelven". Iedere gouddelver kiest een zelfde kleur voor claim en speelfiguur. Eén van de spelers of een negende persoon houdt de bank.

De claim-kaarten (kleurige segmenten) worden in de cirkel gelegd, waarbij de kleuren overeen moeten stemmen met de kleuren op de cirkel. Alleen de claim-kaarten van de kleuren, die aan het spel deelnemen, worden uitgelegd. De kaarten met de opdruk "store", "saloon" en "?" worden met de achterkant naar boven in 3 stapels naast het speelbord gelegd. De bankier betaalt aan elke gouddelver 500 dollar. Als er maar 2, 3 of 4 spelers deelnemen, kan elke speler naar keuze met 2 kleuren spelen. De resterende kleuren worden uit het spel genomen.

Doel van het spel

Iedere gouddelver probeert in het bezit te komen van een perceel met 6 claims en bovendien nog contant geld te verdienen. Winnaar is degene, die aan het eind het grootste vermogen bezit in de vorm van claims en geld.

Begin

Begonnen wordt op veld A en daarvandaan wordt gezet in de richting van de pijl in overeenstemming met het aantal ogen, dat met de dobbelsteen gegooid wordt. De jongste speler begint. De weg leidt van de buitenbaan naar de cirkelvormige binnenbaan, waarin de figuren steeds in de richting van de wijzers van de klok worden bewogen. Als een speler daar op een veld komt, dat met een pijl een aftakking naar de buitenbaan toont, dan gaat hij bij de volgende beurt op de buitenbaan verder.

Kopen

Als een speler op één van de met de cijfers 1-6 gemerkte velden van de binnenbaan komt, dan geeft dit

cijfer aan welke **claim van zijn eigen kleur** hij kan kopen. Alleen claims van eigen kleur kunnen gekocht worden. De koopsom gaat naar de bank.

Koopprijzen van de claims

- Claim 1 kost 70 dollar
- Claim 2 kost 60 dollar
- Claim 3 kost 50 dollar
- Claim 4 kost 40 dollar
- Claim 5 kost 30 dollar
- Claim 6 kost 20 dollar

Als een speler op het **kleurveld** van zijn eigen kleur komt, heeft hij de keus welke van zijn claims hij zou willen kopen.

De verworven claims legt iedere gouddelver voor zich op tafel.

Goudvondst

Als een speler op één van deze velden komt, betaalt de bank hem voor iedere claim het op deze velden aangegeven bedrag voor iedere claim, die hij reeds in zijn bezit heeft.

Aktie-kaarten

Als een speler op een veld met de opdruk "store", "saloon" of "?" komt, moet hij de bovenste kaart van de betreffende stapel nemen en de daarop aangegeven aanwijzing uitvoeren.

Verkoop van claims

Als een speler geen geld meer heeft om te kunnen betalen dan moet hij één of meer claims aan de bank verkopen. De bank betaalt altijd 20 dollar meer dan de koopprijs. Als hij geen claims meer te verkopen heeft of de opbrengst van zijn claims is niet voldoende om zijn schulden te betalen dan kan hij niet langer aan het spel deelnemen.

De van de bank gekochte of tijdens het spel ingetrokken claims mogen niet meer ingezet worden. Claims van andere gouddelvers (ook wanneer die niet meer deelnemen) kunnen niet gekocht worden.

Eind van het spel

Zodra één speler zijn perceel leeg heeft, d. w. z. alle claims gekocht heeft, is het spel uit. Hij krijgt 200 dollar extra van de bank.

Winnaar is diegene, die het grootste vermogen heeft in claims en contant geld.

Weitere Spieleneuheiten aus dem Otto Maier Verlag

Geheimnisvolle Natur

Für 2 - 6 Spieler von 8 - 99 Jahren.
Ravensburger Spiele Nr. 16.070

Dies ist ein Quartettspiel — aber eines von ganz besonderer Art! Einzigartige Farbfotos, von einem Wissenschaftler mit unendlicher Geduld aufgenommen, geben einen Blick frei in geheimnisvolle Vorgänge der Natur: Aus winzigen Eiern schlüpfen Larven und Raupen, Kaulquappen verwandeln sich in Frösche, aus unscheinbaren Puppen werden Schmetterlinge, Käfer oder Bienen. Ausführliche Bildtexte erklären die einzelnen Entwicklungsstufen der Tiere: So ist ein Spiel entstanden, das jeden Naturfreund begeistert und gleichzeitig als hervorragendes Anschauungsmaterial für den Naturkundeunterricht in der Schule geeignet ist.

Posi-Nega

Für 3 - 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.
Ravensburger Spiele Nr. 16.512

Zuerst eine Überraschung, wenn Sie den Deckel lüften: Die Karten sind durchsichtig! Auf glasklaren, stabilen Kunststoff-Folien sind raffinierte Muster und Konturen in Rot und Blau aufgedruckt. Und dann entdecken Sie, daß sich positive und negative Formen beim Übereinanderlegen zu neuen Phantasie-Figuren ergänzen. Wundervolle, formenreiche Ornamente entstehen auf diese Weise, die in ihrer leuchtenden Farbigkeit an alte Volkskunst erinnern. Posi-Nega ist ein ungewöhnliches Kartenspiel. Eine Spielerei mit Formen und Farben, die Erwachsene und Kinder verzaubert. Probieren Sie's aus.

Contact

Für 2 - 10 Spieler von 4 - 99 Jahren.
Ravensburger Spiele Nr. 15.581

Probieren Sie dieses verblüffende und neue Spiel aus; es ist ein großartiger Schlager! Sobald Sie die „Contact“-Packung geöffnet haben, beginnen Sie automatisch, die Kärtchen mit den blauen, roten und schwarzen Linien aneinanderzupassen, Kurven und verschlungene Liniensysteme zusammenzubauen. Schon hat Sie dieses spannende Spiel fasziniert. Mit ihm lassen sich sogar notorische Nichtspieler zum Spielen verleiten. „Contact“ ist einfach zu spielen und ergibt immer wieder neue und vielfältige Kombinationsmöglichkeiten und überraschende Spielvarianten. Das Spiel fesselt Kinder wie Erwachsene. In einem großartigen Wettbewerb werden Beobachtungs- und Kombinationsvermögen geschult.

Auf der Schwäbischen Eisenbahn

Für 2 - 4 Spieler von 5 - 12 Jahren.
Ravensburger Spiele Nr. 11.417

Jeder kennt das witzige schwäbische Volkslied und schmunzelt bei dem Gedanken an das pffiffige Bäuerlein, das seinen Geißbock an die Eisenbahn bindet. Laden Sie Ihre Kunden zu dieser vergnüglichen Fahrt von Stuttgart nach Durlesbach ein. Viermal sollen sie dabei eine Geiß transportieren. Wer Glück hat, lädt sie unterwegs seinem Nachbarn auf. (Das Gleiche kann ihm aber auch selber passieren...)

Die Spielregel verbindet in besonders geglückter, amüsanter Form Wettkampfgedanken und faires Miteinanderspielen.