

# GO FOR GOLD



## 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      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.**

**Besitz 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.**

**Kreuz 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.

## SPIELENDEN 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 **GO FOR GOLD** 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