

MY GOLD MINE

Für 2 bis 6 Spieler
ab 7 Jahre

Meins, meins, meins!

Tief in der Mine gibt es Gold – viel Gold!

Und es gibt den schrecklichen Dragobert Drache. Lasst euch nicht von seinem feurigen Atem brutzeln! Sammelt das meiste Gold, behaltet Drago im Auge und erreicht rechtzeitig den Ausgang. Mit einer guten Portion Glück und Wagemut seid ihr euren Mitspielern um eine Zwergennase voraus ...

Spielmaterial



9 Minenkarten
(u. a. 1 Ausgang, 1 Lore,
1 Dragobert Drache)



12 Nuggets



6 Zwerge
(Holzscheiben
mit Sticker)



6 Zwergenkarten



16 Exitkarten



58 Schürfkarten

KOSMOS

Spielziel

Ein Spiel besteht aus drei Runden. In den ersten beiden Runden sammeln die Spieler Nuggets, die ihnen in der dritten Finalrunde einen Vorteil verschaffen. Wer im Finale das meiste Gold gesammelt hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Klebt vor dem ersten Spiel die sechs Sticker auf die gleichfarbigen Holzscheiben.



- Legt die neun Minenkarten mit ihrer blauen Vorderseite als Laufstrecke, wie in der Spielabbildung, aus. Legt den Ausgang ans linke Ende und Dragobert Drache ans rechte Ende. Die Minenkarte mit der Lore kommt genau in die Mitte der Strecke. Legt die anderen sechs Minenkarten beliebig dazwischen aus.
- Jeder Spieler erhält eine Zwergenkarte und die Zwergen-Holzscheibe gleicher Farbe. Legt die Zwergenkarte vor euch aus. Stellt eure Zwerge auf die Minenkarte mit der Lore.

Spielt ihr zu zweit, dann lest die Zweispielervariante „Doppeltes Gewusel“ auf Seite 9.

- Mischt alle Schürfkarten und legt sie als **offenen** Stapel mit der Vorderseite nach oben aus. Zeigt die oberste Karte den Drachen? Dann mischt den Stapel erneut, so lange, bis ein Goldklumpen zuoberst liegt.
- Mischt die Exitkarten und legt sie als **verdeckten** Stapel daneben bereit.
- Legt die zwölf Nuggets an der Seite bereit.

Tipp: Ihr könnt den aufgeklappten Deckel der Schachtel zur Ablage der beiden Kartenstapel und der Nuggets verwenden.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt.

In deinem Zug hast du immer folgende zwei Möglichkeiten:

A Zieh **eine Schürfkarte**, um Gold zu sammeln!

oder

B Zieh **eine Exitkarte**, um dich in Sicherheit zu bringen! Oder um die anderen aus der Mine zu schubsen ...

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

A Folgendes passiert, wenn du eine Schürfkarte ziehst:

Es gibt 4 verschiedene Schürfkarten:



„Viel Gold, mehr Gefahr!“

Zieh mit deinem Zwerg eine Minenkarte weiter **nach rechts in Richtung Drache.**



„Gold, aufwärts!“

Zieh mit deinem Zwerg eine Minenkarte weiter **nach links in Richtung Ausgang.**



„Einfach Gold!“

Dein Zwerg bleibt stehen.

Leg die gezogene Schürfkarte mit Goldklumpen **verdeckt** vor dir ab.



„Drago kommt und brutzelt!“

Liegt jetzt – nachdem du eine Schürfkarte mit Goldklumpen gezogen hast – der Drache als oberste Karte auf dem Schürfkartenstapel? Dann bewegt sich Drago **sofort** Feuer spuckend um **einen Platz nach links in**

Richtung Ausgang. Tausch die Drago-Karte mit der blauen Minenkarte, die direkt links neben ihm liegt. Dreh die getauschte Minenkarte auf die rote Rückseite um.



Falls auf der umgedrehten Minenkarte Zwerge standen, scheiden deren Spieler in dieser Runde leider aus. Sie müssen ihre bisher gesammelten Schürfkarten zurück in die Schachtel legen und stellen ihren Zwerg zurück auf ihre Zwergenkarte. Sie nehmen nicht an der Rundenwertung teil.

Die Schürfkarte mit Drache kommt für diese Runde ebenfalls aus dem Spiel. Leg sie zurück in die Schachtel.

Aufgepasst: Liegt jetzt erneut der Drache als oberste Karte auf dem Schürfkartenstapel? – Dann bewegt sich Drago gleich um einen weiteren Platz nach links in Richtung Ausgang! Betroffene Spieler scheiden aus, die Schürfkarte mit Drache kommt wieder aus dem Spiel.

Das passiert so lange, bis kein Drache mehr zuoberst auf dem Stapel erscheint.

Falls Drago nun direkt rechts neben dem Ausgang steht, ist die Runde sofort beendet. Weiter kommt er nicht, auch wenn ein weiterer Drache aufgedeckt wird.

B Folgendes passiert, wenn du eine Exitkarte ziehst:

Es gibt 5 verschiedene Exitaktionen:



„*Ein Schritt*“

Zieh deinen Zwerg **eine** Minenkarte weiter nach links in Richtung Ausgang.



„*Doppelschritt*“

Zieh deinen Zwerg **zwei** Minenkarten weiter nach links in Richtung Ausgang. Hast du nach dem ersten Schritt bereits den Ausgang erreicht, verfällt der zweite.



„*Alle zusammen*“

Zieh alle Zwerge **eine** Minenkarte weiter nach links in Richtung Ausgang.



„*Platztausch*“

Tausch deinen Zwerg mit einem beliebigen anderen Zwerg, der sich noch im Spiel befindet.



„*Extragold*“

Leg diese Karte vor dir ab, wenn du das Extragold wählst. Sie zählt am Rundenende drei Extragoldklumpen.

Sind auf einer Exitkarte zwei Aktionen vorhanden, suchst du dir eine Aktion aus. Kannst du eine der beiden Aktionen nicht ausführen, musst du die andere Aktion verwenden.

Leg die ausgespielte Exitkarte offen neben den verdeckten Exitstapel. Hier entsteht der Ablagestapel. Ist der Exitstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Exitstapel verdeckt bereitgelegt.



Zieht ein Zwerg auf die Ausgangskarte, ist die Runde für diesen Spieler beendet. Er stellt seinen Zwerg auf den obersten freien Platz der Leiter. Der Spieler und seine gesammelten Goldklumpen sind vor Drago sicher.

Ein Zwerg kann ebenfalls den Ausgang erreichen, wenn er durch die Aktion „Alle zusammen“ auf die Ausgangskarte bewegt wird. Erreichen mehrere Zwerge gleichzeitig den Ausgang, dann werden sie nacheinander im Uhrzeigersinn auf die obersten freien Plätze der Leiter gestellt, ausgehend vom Spieler, der die Aktion ausgelöst hat.

Rundenende und Wertung

Die Runde endet, sobald alle Zwerge auf der Leiter stehen oder durch Drago ausgeschieden sind.

Jeder Spieler, dessen Zwerg den Ausgang erreicht hat, zählt die Goldklumpen auf seinen gesammelten Schürfkarten. Hat ein Spieler die Extragold-Karte, zählt er drei Goldklumpen hinzu.

Der Spieler mit den meisten Goldklumpen gewinnt die Runde und erhält 3 Nuggets, der Zweitbeste 2 Nuggets und der Drittbeste 1 Nugget. Legt die erhaltenen Nuggets auf eurer Zwergenkarte bis zur Finalwertung bereit.



„**Gold-Gleichstand?**“ – Haben zwei oder mehr Spieler gleich viel Gold gesammelt, entscheidet die Platzierung auf der Leiter. Der weiter oben stehende Zwerg gewinnt den Gleichstand.

Zweite Runde

Mischt alle Schürf- und Exitkarten und legt sie erneut in zwei Stapeln bereit. Legt die Mine wie zu Spielbeginn aus und stellt eure Zwerge wieder auf die Minenkarte mit der Lore. Wer die vorherige Runde gewonnen hat, beginnt.

Finale

Nach zwei Runden folgt die dritte Finalrunde – jetzt entscheidet sich, wer das Spiel gewinnt! Bereitet die Runde genau wie die vorherige vor. Wer die vorherige Runde gewonnen hat, beginnt.

Finalwertung

Alle Spieler, die in den ersten zwei Runden Nuggets erhalten haben, sind jetzt im Vorteil. Sie zählen diese zu den im Finale gesammelten Goldklumpen hinzu. Ein Nugget zählt genauso viel wie ein Goldklumpen.

Scheidet ein Spieler im Finale durch Drago aus, darf er nur seine bisher erhaltenen Nuggets zählen.

Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt das Spiel!

Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Menge Gold gesammelt, gewinnt der Spieler, dessen Zwerg auf der Leiter am weitesten oben steht.



Zweispielervariante „Doppeltes Gewusel“

Im Spiel zu zweit könnt ihr mit folgender Variante spielen: Jeder Spieler erhält zwei Zwerge, die er **in immer gleicher Reihenfolge nacheinander spielt**. Erst anschließend sind die beiden Zwerge des Mitspielers nacheinander an der Reihe.

Legt eure beiden Zwergenkarten am besten nebeneinander vor euch aus, damit ihr euch die Reihenfolge besser merken könnt.

Jeder Spieler sammelt das Gold seiner beiden Zwerge zuerst auf einem gemeinsamen Teamstapel:

- Scheidet ein Zwerg durch Drago aus, macht der verbleibende Zwerg mit dem Teamstapel alleine weiter.
- Erreicht einer der beiden Zwerge den Ausgang, wird alles bis dahin gesammelte Gold des Teamstapels auf seiner Zwergenkarte abgelegt. Dieser Zwerg und sein Gold sind vor Drago sicher.

Der in der Mine verbleibende Zwerg sammelt jetzt Gold auf einem neuen Extrastapel. Erreicht auch er den Ausgang, wird das gesammelte Gold seines Extrastapels auf seine Zwergenkarte gelegt.

Die Rundenwertung bleibt gleich.

Ein Spieler kann mehrfach Nuggets in einer Wertung gewinnen, falls seine beiden Zwerge den Ausgang erreichen und entsprechend gut abschneiden.

Tipp: Beim „Doppelten Gewusel“ sollten die Spieler rechtzeitig planen, wann der erste Zwerg mit dem Teamstapel die Mine verlässt, sodass der zweite Zwerg noch die Möglichkeit hat, weiteres Gold für seinen Extrastapel zu sammeln.



Autoren: Dr. Hans Joachim Höh, Michael Loth, Christof Schilling

Illustration: Felix Wermke

Grafik: atelier198

Redaktion: Vincent Gatzsch

In Zusammenarbeit mit:



©2021 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5 – 7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 680770

