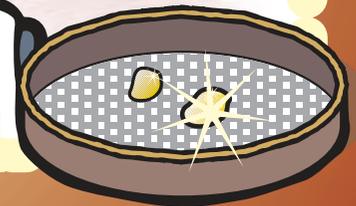


FINDE - WAS DIE ANDEREN SUCHEN...



GOLD RAUSCH

Bonus:
Claim-Poker!



(K)EIN LEICHTES SPIEL FÜR GOLDSUCHER!

GOLD RAUSCH

Wer findet, was alle suchen?

Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren
Spieldauer ca. 30 Minuten

Am Blue Creek wurde Gold gefunden!
Die Goldsucher machen sich auf den Weg, um nach Nuggets zu schürfen und den einen oder anderen Goldzahn zu finden. Aber nicht Glück allein führt zum Gold. Das richtige Werkzeug ist nötig und schwerer zu finden als manche Whiskeyflasche! Welcher Goldsucher holt das meiste Gold aus dem Fluss?

Spielmaterial

- 58 Spielkarten:
4 Goldsucher, 8 Ausrüstungsgegenstände, (4 x Werkzeug, 4 x Whiskey),
46 Flusskarten (20 Doppelflusskarten,

- 20 Nuggets, 6 Goldzähne)
52 Karten für Claimpoker – das Bonuspiel (s.u.)



Alle Karten, die für das Bonuspiel benötigt werden, haben eine Claimpoker-Rückseite

- Spielanleitung

Spielziel

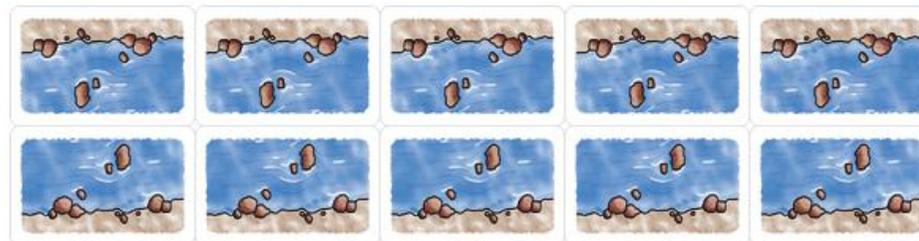
Wer am Ende das meiste Gold besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Karten mit der Claimpoker-Rückseite werden beiseite gelegt. Sie werden nicht benötigt.

Jeder Spieler erhält einen **Goldsucher** und legt ihn offen vor sich ab. Dann erhält jeder Spieler verdeckt einen **Whiskey** und ein **Werkzeug**. Die Karten werden angeschaut und verdeckt links und rechts neben den Goldsucher gelegt. Auch bei 2 oder 3 Spielern sind alle 4 Goldsucher im Spiel. Die Goldsucher, die keinem Spieler zugeordnet werden können, werden an den Spielfeldrand gelegt. Neben sie werden ebenfalls Whiskey und Werkzeuge verdeckt abgelegt. Die **Flusskarten** werden so gemischt, dass Abbildungen (Nuggets bzw. Goldzähne und Werkzeuge) darauf nicht zu sehen sind. Sie werden in einem Stapel zur Seite gelegt. 10 Karten davon werden mit der Fluss-Seite (ohne Nuggets bzw. Goldzähne)

nach oben zum Blue Creek in zwei Reihen mit je fünf Karten ausgelegt.



Spielablauf

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn reihum. Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine Flusskarte aufdeckt.

Nuggets

Findet der Spieler **Nuggets**, muss er versuchen, das auf der Karte abgebildete Werkzeug zu finden. Je nachdem wie viele Nuggets auf einer Karte abgebildet sind, müssen unterschiedlich viele Werkzeuge gefunden werden. Dazu deckt der Spieler am Zug entweder bei sich, seinen Mitspielern oder den Goldsucher, die keinem Mitspieler zugeordnet sind, ein

Werkzeug auf. Passt es, bleibt es offen liegen und der Spieler sucht weiter. Hat er **alle** Werkzeuge gefunden, erhält er die Karte mit den Nuggets. Er legt eine neue Flusskarte in die Lücke und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Deckt er ein falsches Werkzeug oder einen Whiskey auf, endet sein Zug sofort und sein linker Nachbar ist an der Reihe. Die Nuggets bleiben offen im Fluss liegen. Der Whiskey wird wieder umgedreht.

Goldzähne

Findet der Spieler **Goldzähne**, muss er versuchen, so viele Whiskeyflaschen zu finden, wie auf der Karte angegeben sind. Schafft er es, darf er die Goldzähne behalten. Deckt er ein Werkzeug auf, endet sein Zug sofort. Die Goldzähne bleiben offen im Fluss liegen. Der Whiskey wird wieder umgedreht.

Tauschrunde

Grundsätzlich gilt: **Immer** wenn ein Werkzeug fälschlicherweise aufgedeckt wurde, bleibt es zunächst offen liegen. Nachdem der Zug eines Spielers endet, weil er ein Werkzeug aufgedeckt hat, das er nicht benötigt, findet eine Tauschrunde statt. Alle Spieler, die offene Werkzeuge vor sich liegen haben, tauschen diese nun mit ihren Mitspielern.

Es beginnt der Spieler, dessen Karte zuletzt aufgedeckt wurde. Er gibt einem beliebigen Spieler seine aufgedeckte Karte und bekommt dafür eine von ihm gewünschte verdeckte Karte. Im Uhrzeigersinn geht der Tausch reihum. Die Spieler schauen sich ihre neuen Karten an und legen sie wieder verdeckt auf den freien Platz neben ihrem Goldsucher. Natürlich können Karten auch mit den Goldsuchern getauscht werden, denen kein Spieler zugeordnet ist.

Achtung: Die eigenen Karten dürfen während des Spiels **nicht** angeschaut werden. Nach einem Tausch darf die Karte, die man verdeckt erhalten hat natürlich angeschaut werden.

Flusskarte ohne Gold

Findet der Spieler kein Gold (Nuggets oder Zähne), endet sein Zug und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Offene oder verdeckte Flusskarte

Befinden sich Nuggets oder Goldzähne im Fluss, kann ein Spieler entweder versuchen, die passende Ausrüstung zu den offen liegenden Flusskarten zu finden, oder eine neue Flusskarte aufdecken und dann sein Glück versuchen. Der Spieler muss sich vor dem Aufdecken für eine Flusskarte entscheiden.

Kein Gold im Fluss?

Bezweifelt ein Spieler, dass sich noch Gold im Fluss befindet, werden alle Fluss-

karten aufgedeckt. Hat er Recht, darf er bei einem beliebigen Mitspieler eine verdeckte Flusskarte ziehen, die dieser bereits gewonnen hat. Die Flusskarten des Blue Creek gehen aus dem Spiel. Es werden 10 neue Flusskarten aufgedeckt und das Spiel geht weiter.

Hat er Unrecht und die Spieler finden doch noch Gold im Fluss, muss er diese Flusskarten an seine Mitspieler im Uhrzeigersinn verteilen. Die erste Karte bekommt sein linker Nachbar usw.

Spielende

In der letzten Runde wird mit den verbliebenen Flusskarten gespielt. Wurden alle Flusskarten ausgelegt und alles Gold gefunden, endet das Spiel. Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt. Bei Gleichstand werden die Whiskeyflaschen gezählt, die sich bei den Goldzähnen befinden. Es gewinnt derjenige mit den meisten Flaschen.

CLAIM POKER!

Gib und nimm!

Für 3 bis 5 Spieler ab 9 Jahren
Spieldauer ca. 30 Minuten.

Spielziel

Jeder Spieler versucht Ausrüstungen in gerader Anzahl zu bekommen, um die meisten Punkte zu sammeln.

Spielmaterial

52 Spielkarten:
36 Ausrüstungsgegenstände mit Werten
(6 x Sieb, 6 x Whiskey, 6 x Hacke,
6 x Schaufel, 6 x Messer, 6 x Gewehr)
6 x Zwei Ausrüstungsgegenstände
6 Goldsucher (je 2 x +1, -1, drei Ausrüstungsgegenstände)
2 x Nuggets,
2 x Goldzähne

Spielvorbereitung

Es wird nur mit den Karten gespielt, die eine Claimpoker-Rückseite haben. Die 36 Karten mit Ausrüstungsgegenständen auf denen ein Punktwert zu sehen ist werden nach Ausrüstungsgegenständen sortiert und auf 6 verschiedene Stapel gelegt. Anschließend werden die Karten, die zwei Ausrüstungsgegenstände zeigen, einem beliebigen der in Frage kommenden Stapel zugeordnet. Eine Karte die z.B. ein Gewehr und eine Schaufel zeigt, wird entweder auf den Stapel mit den Gewehren oder auf den Stapel mit den Schaufeln gelegt. Die 6 Stapel werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der älteste Spieler mischt Goldsucher, Nuggets und Goldzähne und verteilt sie so auf die 6 Stapel in der Tischmitte, dass jeder Stapel max. 2 weitere Karten erhält. Nun mischt er alle Stapel separat und legt sie wieder zurück. Die jeweils obere Karte eines jeden Stapels wird aufgedeckt.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn reihum. Der Spieler am Zug nimmt sich **zwei** beliebige Karten aus der Tischmitte. Eine der gerade genommenen Karten **muss** er verschenken, eine Karte **muss** er behalten. Diese Karte legt er offen vor sich auf den Tisch. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er deckt die verdeckt liegende(n) Karte(n) auf, nimmt sich zwei Karten, behält eine, verschenkt eine, usw. Karten, die die Spieler vor sich liegen haben, sollten nach Ausrüstungsgegenständen sortiert werden.

Gespielt wird über zwei Runden.

Rundenende und Wertung

Befindet sich nur noch ein Stapel in der Tischmitte, endet die erste Runde. In beiden Runden darf die letzte Karte des vorletzten Stapels als Geschenk abgelehnt

werden. Sie geht aus dem Spiel. Die Spieler werten nun die Karten, die sich vor ihnen auf dem Tisch befinden.

Bei der Wertung haben die Karten folgende Bedeutung:

Ausrüstungsgegenstände

Nur Ausrüstungsarten auf denen **insgesamt** eine **gerade Anzahl** von Ausrüstungsgegenständen zu sehen ist, gehen mit ihrem aufgedruckten Punktwert in die Wertung ein. Karten auf denen zwei Ausrüstungsgegenstände zu sehen sind, erhöhen den **Bestand** beider Ausrüstungsarten, **nicht aber deren Wert**.

Goldsucher

Jeder Goldsucher wird bei der Wertung einer Ausrüstungsart zugeordnet.

+1: Der **Bestand** einer beliebigen Ausrüstungsart wird um 1 erhöht. Besitzt ein

Spieler beide +1 Goldsucher, erhöht sich der Bestand einer beliebigen Ausrüstungsart um 2.

Der Goldsucher +1 erhöht zusätzlich den **Wert** dieser Ausrüstungsart.

- 1: Der **Bestand** einer beliebigen Ausrüstungsart wird um 1 reduziert. Besitzt ein Spieler beide -1 Goldsucher, reduziert sich der Bestand **einer** beliebigen Ausrüstungsart um 2.

Der Goldsucher -1 senkt zusätzlich ebenfalls den **Wert** dieser Ausrüstungsart.

Besitzt ein Spieler einen +1 Goldsucher und einen -1 Goldsucher, heben sich die beiden Karten auf und kommen aus dem Spiel.

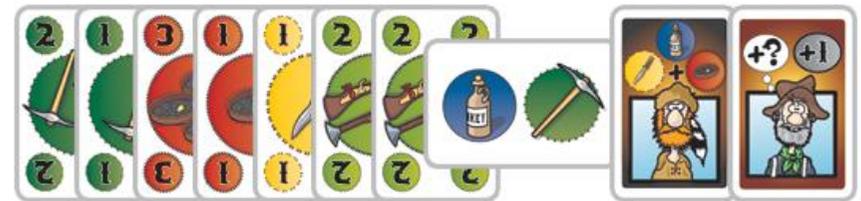
Bei Goldsuchern auf denen drei verschiedene Ausrüstungsgegenstände zu sehen sind, erhöht sich der Bestand **von allen drei Ausrüstungen** um jeweils 1. **Der Wert erhöht sich nicht.**

Nuggets und Goldzähne

Sie werden wie Ausrüstungsgegenstände gewertet.

Beispiel für eine Abrechnung

Roger hat folgende Karten vor sich liegen:



Hacke 2; Hacke1; Sieb 3; Sieb1; Messer 1; Gewehr 2; Gewehr 2;
Doppler: Hacke+Whiskey; Goldsucher: Messer, Wiskey, Sieb; Goldsucher +1

Der derzeitigen Bestand und Wert seiner Karten:

Bestand	Wert
3 x Hacke	0 (da ungerade)
4 x Sieb	4 Punkte
1 x Messer	0 (da ungerade)
4 x Gewehr	4 Punkte

Er muss nun die beiden Gegenständen der Karte „2 Ausrüstungsgegenstände“

und die Gegenstände seines Goldsuchers ebenfalls zu seinem Bestand addieren:

Bestand	Wert
4 x Hacke	3 Punkte (2+1)
6 x Sieb	5 Punkte (3+1+1)
2 x Messer	1 Punkt
4 x Gewehr	4 Punkte (2+2)
2 x Whiskey	0 Punkte

Zum Schluss entscheidet er sich dafür, den Goldsucher +1 seinen Sieben zuzuordnen. Er kommt damit auf 6 Siebe. Da der Goldsucher +1 nicht nur seinen Bestand erhöht, sondern auch einen Punkt zusätzlich bringt, erhält er für die Siebe insgesamt 5 Punkte.

In der Summe hat Roger
 $3+5+1+4+0 = 13$ Punkte erreicht.

Die Punkte der ersten Runde werden notiert. In der zweiten Runde werden Gegenstände in ungerader Stückzahl negativ gewertet. Es kann vorkommen,

dass ein Spieler nun auf einen negativen Gesamtwert kommt. Seine Punkte für die zweite Runde betragen dann 0.

Spielende

Die Punkte beider Runden werden addiert. Wer nach zwei Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Gold rush

Who will find what everyone is looking for?

2 to 4 players, ages 7+ years

Length of play approx. 30 minutes.

Gold was found at Blue Creek! The gold prospectors set off to dig for nuggets and to find the odd gold tooth. But luck alone will not lead them to the gold. They need the right tool and it is harder to find than some whiskey bottles! Which prospector will get most gold from the river?

Game contents

- 58 playing cards:
 - 4 Gold prospectors, 8 equipment (4 x tools, 4 x whiskey)
 - 46 river cards (20 double river cards, 20 nuggets, 6 gold teeth)
- 52 cards for Claimpoker – the bonus game (see below)



All cards that are needed for the bonus game have Claimpoker on the reverse.

- The playing cards

Aim of the game

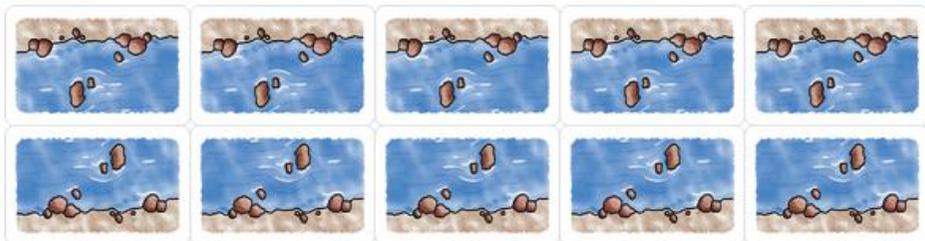
Whoever has most gold at the end wins.

Setup

The cards with Claimpoker on the reverse are put to the side. They are not needed. Each player receives one **Gold prospector** and he lays it face-up in front of him. Then each player receives a concealed **Whiskey** and a **Tool** card. The player looks at the cards and then places them face down to the left and right of the Gold prospector.

Even if there are only 2 or 3 players, all of the 4 Gold prospectors are used. The Gold prospectors that are not allocated to a player are placed on the sidelines. Next to them likewise are placed a Whiskey and Tool card, face down. The **River cards** are shuffled in such a way that the images (Nuggets and/or Gold teeth and Tools) cannot be seen. They are placed in a pile to the side. 10 cards

are taken from the pile river side up (without Nuggets and/or Gold teeth) and placed up on the Blue Creek in two rows each consisting of 5 cards.



Gameplay

The game is played in a clockwise direction. The youngest player starts by turning over a River card.

Nuggets

If a player finds **Nuggets**, he has to try to find the Tool illustrated on the card. Depending on how many Nuggets are illustrated on the card, the same amount of tools have to be found. In addition the player whose turn it is turns over a Tool from his cards, one of the other players

or the Diggers who is not allocated to a player. If it is the right one it stays face-up and player continues searching. If he has found **all** of the Tools he gets the card with the Nuggets. He places a new River card in the space and the player to his left has his turn.

If he turns over a wrong Tool or a Whiskey, his turn is over immediately and the player to his left continues play. The Nuggets remain face-up in the river. The Whiskey is turned back over again.

Gold teeth

If a player finds **Gold teeth**, he has to try and find as many Whiskey bottles as there are illustrated on the card. If he manages to do this he can keep the Gold teeth. If he uncovers a Tool his turn ends immediately. The Gold teeth remain face-up in the river. The Whiskey is turned back over again.

Swapping round

The following applies as a principle: If a Tool is falsely uncovered, it **always** remains out face-up. After a player's turn is over because he turned over a Tool, which he did not need, there is a swapping round. All players who have Tools face-up in front of them can now swap these with the other players.

The player whose card was turned over last starts. He gives his uncovered card to any player and in return gets a concealed card. The swapping continues in a clockwise direction. The players look at their new cards and then place them back again face-down in the free space next to their Gold prospector. Naturally cards can also be swapped with Gold prospectors that are not allocated to a player.

Note: Your own cards may **not** be looked at during the game. After a swap, the card

that you receive covered can of course be looked at.

River cards without Gold

If a player does not find any Gold (Nuggets or Teeth), his turn is over and the game continues with the player to his left.

Open or concealed River cards

If there are Nuggets or Gold teeth in the river a player can either try to find the right equipment for the River cards lying face-up or turn over a new River card and try his luck.

No Gold in the river?

If a player doubts that there is still gold in the river, then all River cards are uncovered. If he is right he can take a concealed River card from any player, which he/she has already won. The Blue Creek River cards are taken out of the game. 10 new River cards are turned over

and the game continues.

If he is wrong and the players still find gold in the river, he has to deal out these River cards to the other players in a clockwise direction. The player to his left receives the first card, and so on.

End of the game

The remaining River cards are played in the last round. If all River cards are played and all the gold is found then the game is over. The player with the most gold wins. If there is a draw the Whiskey bottles that are with the Gold teeth are counted. The one with the most bottles wins.

CLAIM POKER!

Give and take!

3 to 5 players, ages 7+ years
Length of play approx. 30 minutes.

Aim of the game

Each player tries to get pieces of equipment in **even** numbers.

Whoever has collected most points wins.

Game contents

52 playing cards:

36 pieces of equipment with scores,
(6 x sieves, 6 x Whiskey, 6 x pick axes,
6 x shovel, 6 x knives, 6 x rifles),

6 x two pieces of equipment,

6 Gold prospectors (each 2 x +1, -1,
three pieces of equipment),

2 x Nuggets,

2 x Gold teeth

Setup

Only the cards are used that have Claimpoker on the reverse.

The 36 cards with pieces of equipment and a score on them are sorted out by pieces of equipment and laid in 6 different piles. Next the cards that show two pieces

of equipment are placed on one of the applicable piles. A card that for example shows a rifle and a shovel can go either on the pile with the rifles or the pile with the shovels. The 6 piles are placed face-down in the middle of the table. The eldest player shuffles the Gold prospectors, Nuggets and Gold teeth and deals them out on the 6 piles in the middle of the table so the each pile has a maximum of 2 further cards. Now he shuffles all piles individually and puts them back down again. The top card from one of the piles is turned over.

Gameplay

The eldest player starts. The game follows in a clockwise direction. The player whose turn it is takes any **two** cards from the middle of the table. He **must** give away one of the cards just taken, he **must** keep the other. He places this card face-up in front of him on the table. It is the next

player's turn. He turns over the face-down card(s), takes two cards, keeps one, gives one away, and so on. The cards in front of the players should be sorted out into the different pieces of equipment.

Two rounds are played.

End of the round and scoring

If there is only one pile in the middle of the table, the first round is over. In both rounds the last card from the penultimate pile may be rejected as a gift. It is removed from play. The players only score now with the cards that are in front of them on the table.

The cards have the following meaning for the scoring:

Pieces of equipment

Only equipment cards that **altogether** show an **even** number of pieces of equipment are included in the scoring

with the points printed on them. Cards that have two pieces of equipment increase the **number** of both types of equipment but not their points.

Gold prospector

For the scoring each Gold prospector is allocated a type of equipment.

+1: The **number** of any type of equipment is increased by 1.

If a player has both +1 Gold prospectors, the number of **one** type of equipment increases by 2.

The Gold prospector +1 in addition increases the **points** for this type of equipment.

- 1: The **number** of a type of equipment is reduced by 1.

If a player has both -1 Gold prospectors, the number of **one** of his types of equipment is reduced by 2.

The Gold prospector -1 lowers likewise the **points** of this type of equipment.

If a player has a +1 Gold prospector and a -1 Gold prospector, both cards are removed from the game.

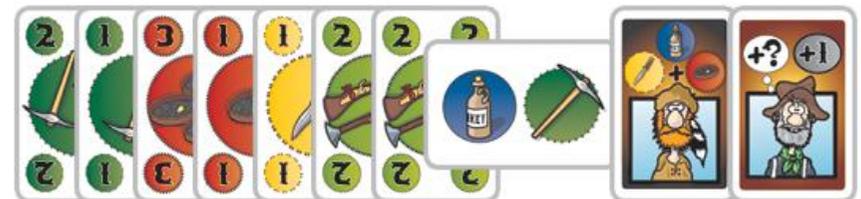
Gold prospectors with three different kinds of equipment increase the **number of all three pieces of equipment** respectively by 1. The points do not go up.

Nuggets and Gold teeth

They are scored in the same way as pieces of equipment.

Scoring example

Roger has the following cards in front of him:



Pick axes 2; pick axes 1; Sieves 3; Sieves 1; Knives 1; Rifles 2; Rifles 2;
Double: Pick axes+Whiskey; gold prospector: knives, Whiskey, sieves;
gold prospector +1

He writes down their actual number and points:

Number	Points
3 x pick axes	0 (as its odd)
4 x sieves	4 points
1 x knives	0 (as its odd)
4 x rifles	4 points

Now he has to add both items on the card „2 pieces of equipment“ and the items on his Gold prospector to his number:

Number	Points
4 x pick axes	3 points (2+1)
6 x sieves	5 points (3+1+1)
2 x knives	1 point
4 x rifles	4 points
2 x Whiskey	0 points

In the end he decides to allocate his sieves to his Gold prospector +1. He thereby has 6 sieves. As the Gold prospector +1 not only increases his number but also brings an additional point, he gets 5 points

in total for his sieves.
Altogether Roger has
 $3+5+1+4+0 = 13$ points.

The points from the first round are written down. In the second round, the items in odd numbers are counted as minus points. It can happen that a player now has a negative total score. His points for this round then amount to 0.

End of the game

The points from both rounds are added up. Whoever has most points after two rounds wins.

La ruée vers l'or

Qui trouvera ce que tout le monde cherche?

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans
Durée de jeu: environ 30 minutes

On a trouvé de l'or à Blue Creek! Les chercheurs d'or se mettent en route dans le but d'extraire des pépites d'or ou de trouver une dent en or. Mais la chance seule ne mène pas à l'or. Il faut également avoir les bons outils, et ceux-ci sont plus difficiles à trouver qu'une bouteille de whisky. Quel chercheur d'or va trouver le plus d'or dans la rivière?

Matériel de jeu

- 58 cartes à jouer:
4 chercheurs d'or, 8 objets d'équipement
(4 outils, 4 bouteilles de whisky)

46 cartes-rivière (20 cartes-rivière doubles, 20 pépites, 6 dents en or)

- 52 cartes de Claimpoker – le jeu bonus (voir ci-dessous)



Toutes les cartes nécessaires pour le jeu bonus sont marquées « Claimpoker » au dos

- Règle du jeu

But du jeu

A gagné celui qui, à la fin, possède le plus d'or.

Préparation

Les cartes dont le dos est marqué es «Claimpoker» sont mises de côté. Elles ne sont pas nécessaires.

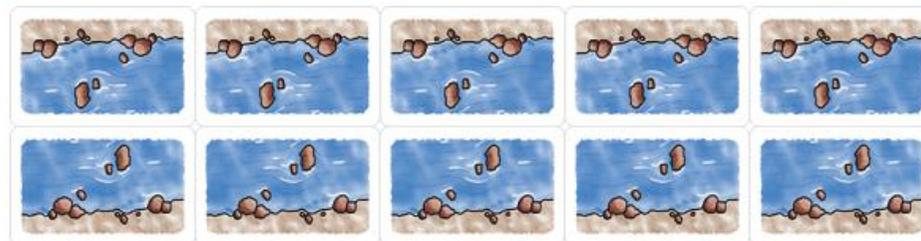
Chaque joueur reçoit un **chercheur d'or** et le pose, face visible, face à soi. Puis chaque joueur reçoit une **bouteille de whisky** et un **outil** retournés sur la face non visible. On regarde les cartes, puis on les retourne et on les place à gauche et à droite des chercheurs d'or.

Même lorsqu'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, les 4 chercheurs d'or sont dans le jeu.

Les chercheurs d'or ne pouvant être attribués à aucun joueur sont posés comme marge du jeu. A côté d'eux, on pose également des bouteilles de whisky et des outils sur leur face non visible.

Les **cartes-rivière** sont battues de manière à ce qu'on ne voie pas les illustrations (pépites, dents en or et outils). Elles sont posées de côté en un tas. 10

cartes de ce tas sont posées en deux rangées de cinq cartes face à Blue Creek et avec leur face-rivière vers le haut (sans pépites ni dents en or).



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence, en retournant une carte-rivière.

Pépites

Si le joueur trouve des **pépites**, il doit alors essayer de trouver l'outil illustré sur la carte. Selon le nombre de pépites figurant sur une carte, le nombre d'outils à trouver varie. Pour cela, le joueur à qui c'est le tour retourne soit un de ses

propres outils, soit un des outils des autres joueurs, soit un des outils des mineurs n'étant pas attribués à un joueur. Si l'outil convient, la carte reste visible et le joueur continue de chercher. S'il trouve **tous** les outils, il obtient alors la carte des pépites. Il pose une nouvelle carte-rivière dans l'espace vide, et c'est alors au tour de son voisin de gauche.

S'il retourne le mauvais outil ou une bouteille de whisky, son tour est immédiatement fini, et c'est alors au tour de son voisin de gauche. Les pépites restent dans la rivière de manière visible. La bouteille de whisky est à nouveau retournée.

Dents en or

Si le joueur trouve des **dents en or**, il doit alors essayer de trouver autant de bouteilles de whisky qu'indiqué sur la carte. S'il y parvient, il peut alors garder les dents en or. S'il découvre un outil, son

tour est immédiatement terminé. Les dents en or restent dans la rivière de manière visible. La bouteille de whisky est à nouveau retournée.

Séance d'échange

La règle générale dit que **chaque fois** qu'un outil est retourné à tort, il reste dans un premier temps visible. Lorsque le tour d'un joueur est fini car il a retourné un outil dont il n'a pas besoin, a lieu une séance d'échange. Tous les joueurs devant lesquels se trouvent des outils visibles les échantent avec les autres joueurs.

C'est le joueur dont la carte a été retournée en dernier qui commence. Il donne au joueur de son choix la carte visible et reçoit en échange une carte retournée dont la face n'est pas visible. L'échange se fait tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs regardent leurs nouvelles cartes et les

reposent à l'envers dans l'espace vide à côté de leur chercheur d'or. Bien entendu, il est également possible d'échanger des cartes avec les chercheurs d'or n'étant attribués à aucun joueur.

Remarque: Durant le jeu, les joueurs n'ont **pas** le droit de regarder leurs propres cartes. Après un échange, les joueurs ont bien entendu le droit de regarder la carte couverte qu'ils ont reçue.

Carte-rivière sans or

Si le joueur ne trouve pas d'or (pépites ou dents), son tour est fini et c'est au tour de son voisin de gauche.

Carte-rivière à l'endroit ou à l'envers

S'il y a des pépites ou des dents en or dans la rivière, un joueur peut alors soit tenter de trouver l'équipement approprié pour les cartes-rivières étant posées à l'endroit, soit retourner une nouvelle carte-rivière et tenter sa chance.

Pas d'or dans la rivière?

Si un joueur met en doute le fait qu'il y ait encore de l'or dans la rivière, toutes les cartes-rivière sont alors retournées. S'il a raison, il peut, auprès d'un joueur de son choix, tirer une carte-rivière dont la face est non visible et qui a déjà été gagnée par ce joueur. Les cartes-rivière de Blue Creek sont sorties du jeu. On retourne 10 nouvelles cartes-rivière, et le jeu continue.

S'il a tort et que les joueurs trouvent de l'or dans la rivière, il doit alors distribuer ces cartes-rivière aux autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. La première carte revient à son voisin de gauche, etc.

Fin du jeu

Lors de la dernière partie, on joue avec les cartes-rivière restantes. Si toutes les cartes-rivière ont été posées et que tout l'or a été trouvé, le jeu est terminé. A

gagné le joueur ayant le plus d'or. En cas d'égalité, on compte les bouteilles de whisky se trouvant avec les dents en or. A alors gagné celui qui a le plus de bouteilles.

CLAIM POKER!

Donnant-donnant!

Pour 3 à 5 joueurs, à partir de 7 ans
Durée du jeu: environ 30 minutes

But du jeu

Chaque joueur tente d'obtenir des objets d'équipement en nombre **pair**.
A gagné celui qui a récupéré le plus de points.

Matériel de jeu

52 cartes à jouer: 36 objets d'équipement de valeur (6 tamis, 6 bouteilles de whisky,

6 pioches, 6 pelles, 6 couteaux, 6 fusils)
6 fois deux objets d'équipement
6 chercheurs d'or (respectivement 2 x +1, -1, trois objets d'équipement)
2 pépites,
2 dents en or

Préparation

On ne joue qu'avec les cartes au dos desquelles figure «Claimpoker». Les 36 cartes à objets d'équipement indiquant la valeur des points sont triées selon les objets d'équipement et posées sur 6 tas différents. Ensuite, les cartes indiquant deux objets d'équipement sont attribuées à un tas au choix parmi ceux en question. Une carte indiquant par exemple un fusil et une pelle sera soit posée sur le tas des fusils, soit sur le tas des pelles. Les 6 tas sont placés face cachée au centre de table. Le joueur le plus âgé mélange chercheurs d'or, pépites et dents en or, et les répartit sur les 6 tas

au centre de la table de manière à ce que chaque tas reçoive maximum deux cartes supplémentaires. Ensuite, il bat tous les tas séparément et les reposit. La carte en haut de chaque tas est retournée de manière à ce qu'elle soit visible.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à qui c'est le tour prend **deux** cartes au hasard au centre de la table. Il **doit** offrir une des cartes qu'il vient de prendre, et en garder une. Il pose cette carte face visible face à lui. C'est au tour du joueur suivant. Il retourne la/les carte(s) non visible(s), tire deux cartes, en garde une, en offre une, etc. Les cartes posées devant les joueurs doivent être classées par objets d'équipement.

Le jeu dure deux parties.

Fin de partie et décompte des points

S'il n'y a plus qu'un seul tas au centre de la table, la première partie est terminée. Durant les deux parties, il est possible de refuser de recevoir en cadeau la dernière carte de l'avant-dernier tas. La carte est alors sortie du jeu. Les joueurs font alors le décompte des cartes se trouvant face à eux sur la table.

Lors du décompte, les cartes ont la signification suivante:

Objets d'équipement

Seules les cartes d'équipement sur lesquelles on peut voir **en tout un chiffre pair** d'objets d'équipement sont prises en compte lors du décompte à hauteur de la valeur indiquée. Les cartes indiquant deux objets d'équipement augmentent le **stock** des deux types d'équipement, mais pas leur valeur.

Ensuite, il doit également ajouter à son stock les deux objets de la carte «2 objets d'équipement», ainsi que les objets de son chercheur d'or:

Stock	Valeur
4 pioches	3 points (2+1)
6 tamis	5 points
2 couteaux	1 point
4 fusils	4 points
2 bouteilles de whisky	0 points

Enfin, il décide d'attribuer le chercheur d'or +1 à ses tamis. Cela lui fait en tout 6 tamis. Etant donné que le chercheur d'or +1 augmente non seulement son stock, mais rapporte également un point, il marque en tout 5 points pour les tamis. Au total, Roger a obtenu $3+5+1+4+0 = 13$ points.

Les points de la première partie sont notés. Dans la deuxième partie, les objets

en nombre impair font perdre des points. Il peut alors arriver qu'un joueur fasse un score négatif. Pour cette partie, son score total est alors de 0.

Fin du jeu

On ajoute les points des deux parties. A gagné celui qui a le plus de points après les deux parties.

La febbre dell'oro

Chi troverà quello che tutti cercano?

Da 2 a 4 giocatori, a partire dai 7 anni
Durata del gioco: circa 30 minuti

Hanno trovato l'oro a Blue Creek! I cercatori d'oro si mettono in viaggio per trovare le pepite e qualche dente d'oro. Ma la fortuna da sola non porta all'oro. C'è bisogno degli attrezzi giusti, ma sono

più difficili da trovare di una bottiglia di whiskey!

Chi tra i cercatori d'oro riuscirà a setacciare più oro dal fiume?

Dotazione

- 58 carte da gioco:
4 cercatori d'oro, 8 parti d'attrezzatura (4 x attrezzi, 4 x whiskey),
46 carte-fiume (20 carte-fiume doppie, 20 pepite, 4 denti d'oro)
- 52 carte per Claimpoker – il gioco bonus (vedi sotto)



Tutte le carte necessarie per il gioco bonus hanno il rovescio per claimpoker

- Istruzioni

Scopo del gioco

Vince chi alla fine possiede più oro.

Preparazione del gioco

Si mettono da parte le carte con il rovescio per il claimpoker dato che non servono. Ogni giocatore riceve un **cercatore d'oro** e lo appoggia scoperto davanti a sé.

Ogni giocatore riceve inoltre un **whiskey** coperto e un **attrezzo**. Si guardano le carte e si appoggiano coperte a destra e a sinistra ai lati del cercatore d'oro.

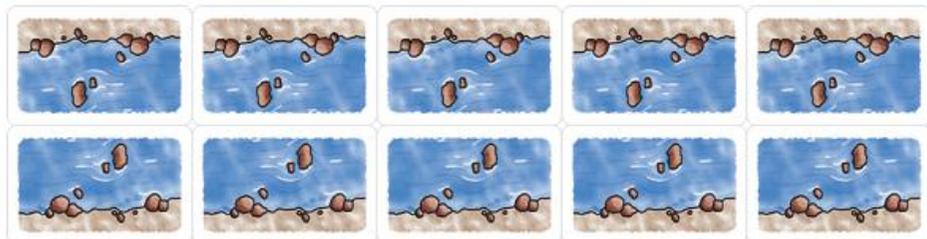
Anche se si è solo 2 o 3 giocatori si utilizzano tutti e 4 i cercatori d'oro. Quelli non assegnati a nessun giocatore si posano a lato del gioco.

Accanto a loro si appoggiano anche i whiskey e gli attrezzi coperti.

Si mescolano le **carte-fiume** in modo tale che non siano visibili le figure (pepite o denti d'oro e attrezzi). Si mettono da parte

in un mucchio.

10 di queste carte si appoggiano con il lato del fiume (senza pepite o denti d'oro) verso l'alto in direzione del Blue Creek in due file composte ognuna da 5 carte.



Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in senso orario. Comincia il giocatore più giovane che scopre una carta-fiume.

Pepite

Se il giocatore trova le **pepite** deve cercare di trovare l'attrezzo raffigurato sulla carta.

Il numero di pepite raffigurato sulla carta determina il numero uguale di attrezzi da trovare.

Per far questo il giocatore di turno scopre un attrezzo tra le proprie carte o tra quelle degli altri giocatori o tra gli scavatori non assegnati a nessuno.

Se la carta è corretta rimane scoperta e il giocatore può continuare a cercare.

Nel caso in cui abbia **tutti** gli attrezzi riceve la carta con le pepite. Appoggia una nuova carta-fiume nello spazio vuoto e tocca al suo vicino.

Se il nuovo giocatore scopre un attrezzo falso o un whiskey ha immediatamente finito il suo turno e tocca al suo vicino. Le pepite rimangono scoperte nel fiume. Si copre nuovamente l'whiskey.

Denti d'oro

Se il giocatore trova dei **denti d'oro** deve cercare di trovare una quantità di bottiglie di whiskey uguale a quella segnata sulla carta.

Nel caso in cui ci riesca può tenersi i denti d'oro. Se invece scopre un attrezzo

termina immediatamente il suo turno. I denti d'oro rimangono scoperti nel fiume. Si ricopre di nuovo la bottiglia di whiskey.

Giro di scambio

In generale vale la seguente regola: se si scopre un attrezzo sbagliato questo resta **sempre** scoperto. Dopo che un giocatore ha finito il proprio turno perché ha scoperto un attrezzo di cui non ha bisogno si effettua un giro di scambio. Tutti i giocatori che hanno degli attrezzi scoperti davanti a sé li scambiano con gli altri giocatori.

Comincia il giocatore che ha scoperto la propria carta per ultimo. Dà ad un giocatore a scelta la propria carta scoperta e ne riceve in cambio una coperta. Si prosegue così in senso orario. I giocatori guardano le carte nuove e le riappoggiano coperte sul posto libero di fianco al proprio cercatore d'oro. Si possono naturalmente anche

scambiare le carte con i cercatori d'oro che non sono stati assegnati a nessun giocatore.

Attenzione: durante tutta la durata del gioco **non** si possono guardare le proprie carte. Dopo lo scambio invece si possono guardare le carte che si sono ricevute coperte.

Carta-fiume senza oro

Nel caso in cui un giocatore non trovi l'oro (pepite o denti) termina qui il suo turno ed è la volta del vicino alla sua sinistra.

Carta-fiume scoperta o coperta

Se si trovano delle pepite o dei denti d'oro nel fiume il giocatore può cercare di trovare l'attrezzatura adatta alle carte-fiume scoperte oppure scoprire una nuova carta-fiume e tentare la sorte.

È finito l'oro nel fiume?

Nel caso in cui un giocatore dubiti che ci

sia ancora dell'oro nel fiume si scoprono tutte le carte.

Se ha ragione può estrarre una carta-fiume coperta da un giocatore a scelta che ne abbia già vinto una. In questo caso si eliminano le carte-fiume del Blue Creek. Si scoprono 10 nuove carte e si prosegue il gioco.

Se ha torto e gli altri giocatori trovano ancora oro nel fiume deve distribuire agli altri giocatori le proprie carte-fiume in senso orario. Il vicino alla sua sinistra riceve la prima carta e così via.

Termine del gioco

Nell'ultimo giro si gioca con le carte-fiume residue. Nel caso in cui si siano già messe giù tutte le carte-fiume e si sia trovato tutto l'oro termina il gioco.

Vince il giocatore con più oro. In caso di pareggio si contano le bottiglie che si trovano sui denti d'oro. Vince chi ha più bottiglie.

CLAIM POKER!

Dai e prendi!

Da 3 a 5 giocatori, a partire da 7 anni
Durata del gioco: ca. 30 minuti

Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di vincere attrezzi in numero **pari**.

Vince chi ha accumulato più punti.

Spielmaterial

52 carte da gioco:
36 attrezzi di valore (6 x setaccio, 6 x whiskey, 6 x zappe, 6 x pale, 6 x coltelli, 6 x fucili),
6 x due attrezzi,
6 cercatori d'oro (per ognuno 2 x +1, -1, tre attrezzi),
2 x pepite,
2 x denti d'oro

Preparazione del gioco

Si gioca solo con le carte che hanno il rovescio da claimpoker.

Le 36 carte che hanno un attrezzo su cui c'è un punto di valore si dividono a seconda dell'attrezzo e si mettono in 6 diversi mucchi. Si assegnano poi le carte che mostrano due attrezzi ad un mucchio a scelta. Una carta che raffiguri ad esempio un fucile o una pala si appoggia o sul mucchio con i fucili o in quello con le pale.

Si appoggiano sul tavolo i sei mucchi coperti. Il giocatore più vecchio mescola i cercatori d'oro, le pepite e i denti d'oro e le distribuisce tra i 6 mucchi al centro del tavolo in modo che ogni mucchio contenga al massimo 2 carte in più.

Adesso mescola tutti i mucchi separatamente e li rimette sul tavolo. Si scopre la carta in cima ad ogni mazzo.

Svolgimento

Comincia il giocatore più vecchio. Il gioco si effettua in senso orario. Il giocatore di turno si prende **due** carte a scelta dal centro del tavolo. **Deve** regalare una delle carte appena prese e tenere l'altra. Quest'ultima viene messa scoperta sul tavolo.

Tocca adesso al giocatore successivo: scopre la(e) carta(e) sul tavolo, si prende due carte, ne regala una, ne tiene una, e così via. Le carte che ogni giocatore ha davanti a sé dovrebbero essere divise per attrezzo.

Si gioca per due giri.

Fine del giro e punteggi

Il gioco ha termine nel momento in cui si trovi solo un mucchio al centro del tavolo. In entrambi i giri si può rifiutare l'ultima carta regalata del penultimo mucchio. Si elimina dal gioco. I giocatori contano adesso le carte che si trovano davanti a

loro sul tavolo.

Le carte hanno il seguente punteggio:

Attrezzi

Contano per il punteggio solo le carte degli attrezzi su cui si trova **in tutto** un **numero pari** di attrezzi.

Le carte su cui appaiano due attrezzi fanno aumentare la **quantità** degli attrezzi relativi ma non il loro valore.

Cercatori d'oro

Si assegna ad ogni cercatore d'oro un attrezzo durante il punteggio.

+1: la **quantità** di un attrezzo qualunque aumenta di un punto.

Se un giocatore è in possesso di entrambi i cercatori d'oro +1 aumenta a due la quantità di un qualunque attrezzo.

Il cercatore d'oro +1 aumenta inoltre il **valore** di questi tipo di attrezzo.

-1: diminuisce di 1 la quantità di un qualsiasi tipo di oggetto.

Se un giocatore è in possesso di entrambi i cercatori d'oro -1 si riduce la quantità di un qualsiasi tipo di attrezzo di 2.

Il cercatore d'oro diminuisce inoltre anche il valore di questo tipo di attrezzo.

Se un giocatore è in possesso di un cercatore d'oro +1 di un cercatore d'oro -1, le due carte si annullano e vengono eliminate dal gioco.

Nel caso dei giocatori d'oro su cui appaiano 3 diversi attrezzi aumenta di 1 la quantità **di tutte e tre gli attrezzi**, ma non il loro valore.

Pepite e denti d'oro

Hanno lo stesso valore degli attrezzi.

Esempio di punteggio

Roger ha le seguenti carte davanti a sé:



zappe: 2; zappa: 1; setaccio: 3; setaccio: 1; coltello: 1; fucile: 2; fucile: 2;
 doppi: zappa + whiskey / cercatore d'oro coltello, whiskey, setaccio / cercatore
 d'oro +1

Annota la quantità attuale e il valore:

Quantità	Valore
3 x zappe	0 (in quanto dispari)
4 x setacci	4 punti
1 x coltello	0 (in quanto dispari)
4 x fucili	4 punti

Deve aggiungere adesso i due attrezzi alla carta "2 attrezzi" ed anche gli attrezzi del proprio cercatore d'oro alla propria quantità:

Quantità	Valore
4 x zappe	3 punti (2+1)
6 x setacci	5 punti (3+1+1)
2 x coltello	1 punto

4 x fucili	4 punti (2+2)
2 x whiskey	0 punti

Infine decide di assegnare il cercatore d'oro +1 ai suoi setacci. Raggiunge così 6 punti. Dato che il cercatore d'oro +1 non aumenta solo la sua quantità ma gli porta anche un punto in più ottiene per i setacci 5 punti.

Roger ha raggiunto quindi in tutto:
 $3+5+1+4+0 = 13$ punti

Si segnano i punti del primo giro. Nel secondo giro gli attrezzi di numero dispari valgono come punti negativi. Può succedere quindi che un giocatore raggiunga solo una somma totale negativa. I suoi punti per questo giro sono uguali a 0.

Fine del gioco

Si sommano i punti di entrambi i giri. Vince chi alla fine dei due giri ha il punteggio più alto.

Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:



**Kucke
Schnecke**

KLAUMAU!



**OCHSEN
SOXEN**



**ZOFF AM
HERD!**

7



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

Oberasbacher Straße 8-10
D-90513 Zirndorf

Tel.: 0911 - 96 96 7 - 0
Fax: 0911 - 96 96 7 - 77

Internet: www.nsv.de
E-Mail: info@nsv.de