

# YUKON



Ein Spiel für 2-4 Spieler von Csaba Hegedüs. Spieldauer: 30 Minuten

Der Yukon, einer der größten Flüsse Nordamerikas, gelangte in der Zeit von 1896 bis 1903 zu Berühmtheit, als sich zahllose Goldsucher in der Hoffnung auf schnelles Glück dorthin aufmachten. Diese Zeit ist als Klondike-Goldrausch bekannt. Es wird geschätzt, dass während dieser Zeit um die 100.000 Menschen nach Gold gesucht haben. Der Goldrausch war beinahe so schnell vorbei, wie er gekommen war, doch die Menschen, die noch immer dort leben, glauben, dass der Fluss noch sehr viel des schimmernden Erzes enthält.

## Übersicht

Sei der gewiefteste Goldsucher und sammle das meiste wertvolle Gold. Doch nimm dich in Acht, denn es gibt noch andere, die mit dir um das Erz konkurrieren, auf das du ein Auge geworfen hast. Der schnellste und aufmerksamste Glücksritter wird der Sieger sein.

## Spielmaterial



1 Sheriff-Karte



Goldnugget-Karten (je 3 mit den Werten 24 Kieselstein-Karten (je 3 mit den Werten 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 und 10).



1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 und 10).



1 Goldgräber-Figur



30 Karten der Stadtbewohner Erweiterung



9 Goldnugget-Marker

## Spielaufbau

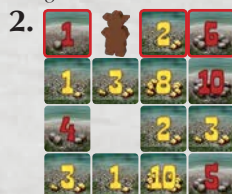
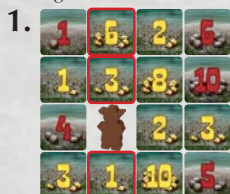
Entfernt die Karten der Stadtbewohner Erweiterung und die Nugget-Marker und legt sie zurück in die Schachtel. Sie werden für das Basisspiel nicht benötigt. Mischt die übrigen Karten inklusive des Sheriffs und legt sie offen in einem 7x7 Karten großen Gitter aus. Entfernt nun die Sheriff-Karte und ersetzt diese durch die Goldgräber-Figur.

Wer zuletzt in einem Fluss gestanden hat, ist der Startspieler.



## Spielverlauf

**Allgemeine Regeln:** Das Spielfeld besteht aus horizontalen Reihen und vertikalen Spalten. Der Startspieler darf wählen, ob er eine Karte aus der Reihe oder der Spalte nimmt, in der sich der Goldgräber befindet. Er legt die Karte vor sich aus und der Goldgräber wird an die Stelle bewegt, von der die Karte genommen wurde. Damit ist der Zug des Spielers beendet. Der nächste Spieler darf nur eine Karte wählen, die sich senkrecht zur letzten Bewegung des Goldgräbers befindet. Der Goldgräber bewegt sich immer auf den gerade freigewordenen Platz.



**Wichtig:** In der Reihe oder Spalte, in der sich der Goldgräber befindet, darf eine Karte genommen werden, egal wie weit sie von diesem entfernt ist.

## Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Alle Karten auf dem Tisch wurden eingesammelt. (Dies geschieht nur extrem selten.)
- Der nächste Spieler kann den Regeln entsprechend keine weitere Karte nehmen, weil in der Reihe oder Spalte, in der sich der Goldgräber befindet, keine Karte übrig ist.

In beiden Fällen erhält der Spieler, der die letzte Karte genommen hat, die Goldgräber-Figur. Diese ist 5 Punkte wert. Der Wert der Karten entspricht der aufgedruckten Zahl; wobei die Goldnuggets positive Punkte bringen und die Kieselsteine negative Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger. Im Falle eines Unentschiedens wird der Sieg geteilt.

## Regeln für 2 Spieler

Das Spiel wird wie beschrieben gespielt. Es werden keine Modifikationen benötigt.

## Regeln für 3 Spieler

In diesem Fall wechselt die Richtung (vertikal/horizontal) für jeden Spieler. Wenn ein Spieler beim letzten Mal eine Karte aus einer Reihe genommen hat, muss er in dem darauf folgenden Zug eine Karte aus einer Spalte nehmen.

## Regeln für 4 Spieler

Die Spieler bilden Paare, abhängig von ihrer Sitzordnung. Ausgehend vom Startspieler bilden also der 1. und 3. Spieler und der 2. und 4. Spieler ein Paar. Sie dürfen ihre nächsten Züge nicht absprechen! Am Spielende addieren die Paare ihre erreichten Punkte und die Summe wird ihr Ergebnis sein. Das Paar mit den meisten Punkten siegt.

**Hinweis:** Die Paare nehmen ihre Karten jeweils in der selben Richtung.

*Beispiel: Spieler 1 und 3 nehmen immer horizontal Karten, Spieler 2 und 4 immer vertikal.*

## Die Stadtbewohner Erweiterung

*Am Klondike entwickeln sich schnell wachsende Städte, deren Einwohner neben ihrer normalen Beschäftigung auch am Gold interessiert sind. Jeder versucht an den neuen Abenteurern zu verdienen. Sei vorsichtig, selbst die am unschuldigsten wirkenden Bewohner können dich hintergehen, wenn du nicht vorsichtig bist.*

## Spielmaterial der Erweiterung

- 30 Karten der Stadtbewohner Erweiterung (je 3x Trapper, Goldschmied, Kavallerieoffizier, Händler, Postreiter, Wirtin, Aufseher, Lehrer, Telegraphist, Waschpfanne)
- 9 Goldnugget-Marker

## Spielaufbau

Mischt die Erweiterungskarten und fügt 15 davon zu den Nugget-, Kieselstein- und Sheriff-Karten.

Legt nach dem Mischen ein 8x8 Karten großes Gitter offen aus. Entfernt nun die Sheriff-Karte und ersetzt diese durch die Goldgräber-Figur. Wenn sich unter den Karten Waschpfannen befinden, mischt die Goldnugget-Marker und legt je 3 von ihnen verdeckt auf die Waschpfannen-Karten. Legt die anderen Marker zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.

Die meisten Spielregeln ändern sich durch diese Erweiterung nicht. Sie werden jedoch um einige Optionen ergänzt. In einem Spiel mit 2, 3 oder 4 Spielern sammelt jeder Gold und Kieselsteine für sich selbst. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Postreiter

*„Dieses Mal hat er gute Nachrichten und du bist daher ein wenig unkonzentriert.“*



Wenn ein Spieler diese Karte nimmt, behält er sie, bis er den Effekt nutzen will. Dies kann er einmal im Spiel tun. Der Postreiter hat so gute Nachrichten, dass der Goldsucher vor Freude wild umherspringt und dabei vergisst, wohin er eigentlich geht. Wenn der Spieler den Effekt nutzt, kann er einmalig seine Zugrichtung wechseln und die Karte dann in die Schachtel zurück legen. Nutzt der Spieler die Fähigkeit nicht, ist der Postreiter am Spielende so viele Punkte wert, wie er Kieselstein-Karten gesammelt hat.

*Beispiel: Annette hat zu Beginn ihres Zuges eine Postreiter-Karte. Sie sieht, dass die Richtung, in die sie sich bewegen muss, keine gute Option bereit hält. Daher entscheidet sie sich dafür, den Postreiter zu benutzen, und darf daher eine Karte in der anderen Richtung nehmen. Der folgende Spieler ändert seine Bewegungsrichtung nicht und spielt wie gewohnt weiter.*

*Beispiel 2: Monika behält den Postreiter bis zum Spielende. Sie hat 2 Kieselstein-Karten gesammelt und erhält daher 2 zusätzliche Punkte. Hätte sie keine Kieselsteine, würde sie durch den Postreiter keine Punkte erhalten. Wohl doch keine so guten Nachrichten.*

## Wirtin

*„Du hast letzte Nacht zu viel Bier getrunken und kannst nicht mehr geradeaus nach Hause gehen.“*



Wenn ein Spieler diese Karte nimmt, behält er sie, bis er den Effekt nutzen will. Dies kann er einmal im Spiel tun. Die Wirtin interessiert sich nicht für ihre Gäste, nur für ihre Einnahmen. Es kommt vor, dass die Gäste zu viel Bier trinken und dann nach Hause tockeln. Der Effekt dieser Karte erlaubt es, sich diagonal zu bewegen, sofern sich dort eine Karte befindet. Der folgende Spieler ändert seine Bewegungsrichtung nicht und spielt wie gewohnt weiter.

Am Spielende ist die Wirtin-Karte so viele Punkte wert, wie der Spieler Charakter-Karten gesammelt hat, inklusive der Wirtin.

**Hinweis:** Die Charakter-Karten, die benutzt und in die Schachtel zurück gelegt wurden, zählen nicht!

### Kavallerieoffizier

„Wenn die Kavallerie eintrifft, wird die Ordnung wieder hergestellt.“



Sobald ein Spieler diese Karte nimmt, kann er eine Goldnugget-Karte, die zuvor abgelegt wurde von der Seite des Spielfeldes nehmen. Der Kavallerieoffizier kommt dann zurück in die Schachtel. Wenn es keine abgelegte Karte gibt, behält der Spieler die Karte bis zum Spielende. Sie ist dann so viele Punkte wert, wie der Spieler Goldnugget-Marker gesammelt hat. Hat der Spieler am Spielende auch die Goldgräber-Figur, werden diese Punkte verdoppelt.

### Waschpfanne

„Deine neue Waschpfanne hilft dir noch mehr Gold zu finden.“



Wenn ein Spieler auf einer Waschpfannen-Karte landet, nimmt er den obersten Goldnugget-Marker und legt ihn zu den gesammelten Nuggets und Kieselsteinen. Wird der letzte Marker von der Waschpfanne genommen, kommt die Karte zurück in die Schachtel. Am Spielende sind die Goldnugget-Marker so viele Punkte wert, wie auf ihnen abgedruckt ist.

### Aufseher

„Wenn er erscheint, rennt jeder in eine andere Richtung.“



Nimmt ein Spieler diese Karte, wird die Spielerreihenfolge umgekehrt. Der Spieler, der diese Karte genommen hat, führt einen weiteren Zug aus, und es wird entgegen dem Uhrzeigersinn weiter gespielt. Wenn ein Spieler eine weitere Aufseher-Karte nimmt, wird die Spielerreihenfolge jeweils erneut umgekehrt.

### Trapper

„Nimmt und versteckt Goldnuggets, wenn du nicht hinschaust.“



Nimmt ein Spieler den Trapper während seines Zuges, muss er eine Goldnugget-Karte abgeben und zusammen mit dem Trapper verdeckt neben das Spielfeld legen. Der Spieler darf entscheiden, welches Goldnugget er ablegt.

### Händler

„Macht alle möglichen Geschäfte. Sieht aus, als hättest du ein Schnäppchen gemacht.“



Wenn ein Spieler diese Karte nimmt, behält er sie bis zum Spielende. Der Händler halbiert den Wert (abgerundet) einer Kieselstein-Karte, die der Spieler während des Spiels eingesammelt hat.

*Beispiel: Eric nimmt eine Händler-Karte und hat einen Kieselstein mit dem Wert 5. Anstatt -5 Punkten wird diese nur mit -2 für Eric gewertet.*

**Hinweis:** Der Händler hat vergessen, dir zu erzählen, dass ein Edelstein in dem Kieselstein verborgen ist. Aber du suchst nur nach Gold und kennst dich mit Steinen nicht so aus.

### Goldschmied

„Unter den Nuggets befindet sich ein Kieselstein, der wertvolles Erz enthält. Der Goldschmied hat es entdeckt.“



Nimmt ein Spieler den Goldschmied während seines Zuges, darf er eine Kieselstein-Karte abgeben und zusammen mit dem Goldschmied verdeckt neben das Spielfeld legen. Der Spieler darf entscheiden, welchen Kieselstein er ablegt. Die Karte wird am Spielende nicht gewertet.

**Wichtig:** Hat ein Spieler keine passende Karte zum Ablegen, wenn er die Trapper- oder Goldschmied-Karte nimmt, kann er sie nicht für später aufheben. Sie muss abgelegt werden.

### Lehrerin

„Du hättest die Schule nicht abbrechen sollen, denn dann hättest du jetzt keine Probleme mit den Zahlen.“



Nimmt ein Spieler diese Karte, darf er eine zufällige Karte eines anderen Spielers nehmen, und zusammen mit der Lehrerin-Karte vor sich auslegen. Unabhängig von der Art der Karte erhält er am Spielende so viele Punkte, wie die Karte wert ist.

**Wichtig:** Auch Kieselsteine geben in diesem Fall positive Punkte!

### Telegraphist

„Stets gut informiert, will jeder gut mit ihm auskommen.“



Wenn ein Spieler diese Karte nimmt, behält er sie, bis er den Effekt nutzen will. Einmal im Spiel kann er, bevor er eine Karte nimmt, den Goldgräber bewegen und eine der beiden benachbarte Karte nehmen. Dafür belässt er die Karte, auf der der Goldgräber nun steht, an ihrem Platz.

Am Spielende ist ein ungenutzter Telegraphist so viele Punkte wert, wie Goldnugget-Karten auf dem Spielfeld übrig sind.

### Spielende

Das Spiel endet entsprechend der Regeln des Basisspiels. Sieger ist derjenige Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erreicht hat. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit den meisten Goldnugget-Markern. Bleibt es auch dann beim Unentschieden, jubeln die Sieger zusammen und spielen erneut, um zu sehen, wer der beste Goldsucher ist.



### Credits

Ich bedanke mich bei allen, die mich ermutigt und unterstützt, am Testen teilgenommen, bzw. zu der Verwirklichung des Spiels beigetragen haben.

Bei meiner Familie, Frau Mónika Hegedűs Richter, Anett Hegedűs, Erik Hegedűs, Frau Zoltánné Hegedűs, Zoltán Hegedűs. Bei den Mitgliedern des Társas Központ Egyesület, die immer bereit waren, am Testen teilzunehmen. Besonderen Dank Réka Wenzel, Péter Somogyi, Attila Varga, Gábor Balázsovics, Salima Bartha, Attila Szőgyi, László Kálmán, Zoltán Aczél, Péter Gönci, Tivadar Farkas, Norbert Kiss, Dani Nagy, Eszter Hodula, Enikő Farkas.

Autor: Hegedűs Csaba. Grafik: Pozsgay Gyula, Szőgyi Attila, Erik Hegedűs.

Übersetzung ins Englische: Krantz Domi. Übersetzung ins Deutsche: André Heines.

Publisher and distributor: A-games • Hungarian distributor: Delta Vision Kft. • Made in EU

© 2018 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

