

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

KLONDIKE

Nr.4179



HABA®

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2000

Klondike

Ein Geschicklichkeits- und Wettspiel für 2 - 4 Goldwäscher(innen) von 6 - 99 Jahren. Mit Einstiegsregel und einer Erweiterung für bluffgewandte Profis ab 7 Jahren.

Spielidee: Stefanie Rohner und Christian Wolf
Illustration: Renate Seelig
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Wir befinden uns in der kanadischen Provinz Yukon und schreiben das Jahr 1898. Der Goldrausch ist in vollem Gange: immer mehr Abenteurer kommen an das Ufer des Klondike, um viele Goldnuggets aus dem Flusskies herauszuwaschen.

Doch nicht nur, wer geschickte Hände beim Goldwaschen beweist, kann reich werden: Auch wer gewitzt auf die Beute der anderen Wäscher wettet oder Hilfe vom kleinen Waschbären bekommt, kann viele Nuggets sammeln.

Spielinhalt:

- 1 Teller (Goldwaschpfanne)
- 1 Begrenzungsring (für das Goldwaschgebiet)
- 1 Waschbär
- 4 Schalen (für das Vermögen)
- 4 Wettbecher (für den Wetteinsatz)
- 12 Wettkarten (mit den Werten 0, 1 und 2)
- 8 kleine Karten (Landanteile)
- 50 gelbe Kugeln (Goldnuggets)
- 13 schwarze und 7 graue Kugeln (Kieselsteine)
- 1 Beutel



Kurzanleitung:

Goldnuggets sammeln

1. Kugeln ziehen

Spielziel/Kurzübersicht:

Wer mit etwas Glück und Geschick das meiste Gold sammeln kann, gewinnt.

Ein Spielzug besteht normalerweise aus 4 Phasen.

1. Kugeln ziehen:

Du ziehst **drei Kugeln** aus dem Beutel und legst sie in die Goldwaschpfanne.

*Liegt dort nun eine **Mischung** aus Nuggets und Kieseln? Dann folgen Phase 2, 3 und 4.*

*Liegen dort **drei Nuggets oder drei Kiesel**? Es wird weder gewettet noch gewaschen.*

2. Wetten

2. Wetten:

Bevor du versuchst, dein Gold zu waschen, legen die anderen eine verdeckte Wettkarte ab: Sie versuchen vorausszusehen, wie viele Nuggets nach dem Waschen im Teller liegen bleiben werden.

3. Waschen

3. Waschen:

Nun wäschst du deine Gold-Kiesel-Mischung: Du nimmst den Teller in beide Hände und versuchst durch vorsichtiges Drehen, Schwenken und Kippen alle **Kiesel vom Teller zu schleudern**. Du wäschst so lange, bis keine **Kiesel** mehr im Teller liegen.

4. Abrechnen

4. Abrechnen:

Die anderen Spieler/-innen decken nun ihre Karten auf und **vergleichen** die getippte Anzahl mit der Anzahl der Nuggets, die im Teller liegen geblieben sind.

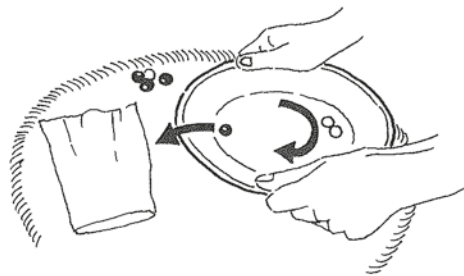
- Alle, die die **richtige Anzahl** getippt haben, musst du **auszahlen**.
- Alle, die die **falsche Anzahl** getippt haben, **geben dir** ihren Wetteinsatz.

Dann ist die/der Nächste an der Reihe, nimmt sich den Beutel usw. (s. o.).

Tipp:

Vor dem ersten Spiel sollte jede(r) das Goldwaschen etwas üben.

- Lege drei Kugeln in den Teller.
- Fasse den Teller mit beiden Händen am Rand an, halte ihn fest und nimm ihn hoch.
- Versuche, durch Drehen und Schwenken des Tellers die Kugeln in Bewegung zu versetzen. Mit etwas Übung gelingt es bald, die Kugeln auf dem Teller kreisen zu lassen.
- Versuche zu erreichen, dass die Kiesel herunterfallen und nur die gewaschenen Goldnuggets im Teller liegen bleiben.



Goldwaschen üben

Die Einstiegsregel

Für kleine Goldwäscher(innen) **ab 6 Jahren**.

Spielvorbereitung:

Die kleinen Karten (Landanteile) werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Der Teller (**Goldwaschpfanne**) wird in die Mitte des Tisches gestellt. Steckt alle **Kugeln** in den **Beutel**, mischt sie noch einmal gut durch. Legt den Beutel neben den Teller.

Legt den **Begrenzungsring** um den Teller: Er grenzt das Gebiet ab, über dem ihr später Gold waschen werdet. Er soll verhindern, dass die Kugeln nach dem Goldwaschen vom Tisch herunterrollen.

In der Goldwäschersprache heißt das Gebiet, in dem Gold gewaschen wird, Claim.

Kugeln in Beutel,
Teller im Ring
bereitlegen

Jeder Abenteurer wählt eine **Farbe** und erhält:

farbige Schale
und Karten,
4 Nuggets,
Wettbecher

- eine **farbige Schale** für das eigene Vermögen,
- die **drei farblich passenden Wettkarten** (mit den Werten 0, 1, 2),
- **vier Nuggets** als Startkapital, die in die Schale gelegt werden,
- einen **Wettbecher** für den Wetteinsatz.

Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Das jüngste Kind beginnt – das älteste erhält den **Waschbären**.

Waschbär

1. Kugeln ziehen:

Wer an der Reihe ist, greift blind in den Sack, zieht genau **drei Kugeln** heraus und legt sie auf den Teller.

3 Kugeln ziehen

Welche Kugeln hast du gezogen?

nur Kiesel:
Pech gehabt

- **Sind es drei schwarze und/oder graue Kiesel?**

Du hast leider Pech gehabt und darfst in dieser Runde kein Gold waschen. Schubse die Kiesel vom Teller, so dass sie im Claim (Begrenzungsring) landen.

Die/der Nächste ist an der Reihe.

Achtung: Immer wenn du eine **graue Kugel** gezogen hast, darfst du dir den **Waschbären** nehmen!

3 Nuggets:
2 behalten, 1 an
Besitzer des
Waschbären

- **Sind es drei gelbe Goldnuggets?**

Du hast eine Glückssträhne und kassierst deinen Gewinn **sofort**. Zwei Nuggets behältst du. Das dritte stibitzt der **Waschbär**: Gib es der Spielerin/dem Spieler, bei der/dem der Waschbär gerade steht. Steht der Waschbär gerade bei dir? Dann darfst du alle drei Goldkugeln behalten.

Die/der Nächste ist an der Reihe.

Mischung aus Nuggets und Kiesel: Waschen

- **Hast du eine Mischung aus gelben und schwarzen oder grauen Kugeln gezogen?**
Nun musst du durch Goldwaschen versuchen, die Kiesel vom Gold zu trennen.

Bevor du deine Goldwaschkünste zeigst, sind jedoch die anderen Mitspieler(innen) mit **Wetten** an der Reihe:

wetten

alle anderen

Wettkarte verdeckt legen, Wetteinsatz dazu

2. Wetten:

Richtig spannend wird das Goldwaschen erst durch das Wetten: **Bevor** du mit dem Waschen beginnst, wetten **alle anderen** Mitspieler(innen), wie viele Nuggets (Goldklumpen) wohl in der Goldwaschpfanne **übrig** bleiben werden.

Du selbst wettest natürlich nicht mit, alle anderen müssen wetten.

Gewettet wird mit Hilfe der **Wettkarten**. Die Zahlen 0, 1 bzw. 2 bedeuten dabei: **Nach** dem Waschen werden sich noch 0, einer bzw. zwei **Nuggets** in der Pfanne befinden.

Jede(r) entscheidet sich für eine **Wettkarte** und legt diese **verdeckt** neben den eigenen Wettbecher. Dann legt sie/er noch einen **Wetteinsatz** (ein oder zwei Nuggets) in den **Wettbecher**.

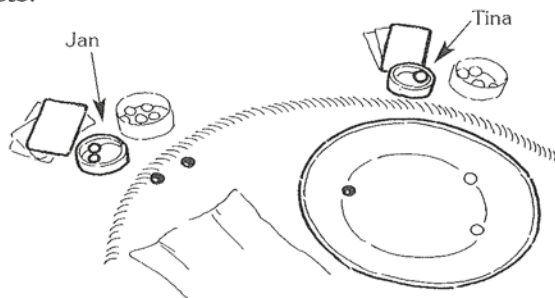
Tipp:

Wer mit Goldwaschen an der Reihe ist, sollte kontrollieren, ob auch wirklich alle anderen einen Wetteinsatz im eigenen Wettbecher liegen haben. Wird der Wetteinsatz vergessen, so wird vor der Abrechnung nachträglich **ein Nugget** in den Wettbecher gelegt.

Beispiel: Anna zieht zwei Nuggets und einen schwarzen Kieselstein aus dem Beutel.

Tina denkt, dass es Anna gelingen wird, die beiden Goldnuggets auf dem Teller zu halten und den Kiesel herunterzuschleudern. Sie legt also verdeckt ihre **Wettkarte mit der Zahl 2** auf den Tisch und gibt den **Einsatz** von z. B. **einem Nugget** in ihren Wettbecher.

Jan meint, dass es Anna nicht gelingt, den Kiesel vom Teller zu schleudern, sondern dass ihr beide Nuggets vom Teller kullern. Er wählt die **Wettkarte mit der Zahl 0** und setzt z. B. **zwei Nuggets**.



waschen

Teller drehen und schwenken, bis alle Kiesel heruntergefallen sind

Wenn alle ihre Karte und den Wetteinsatz gelegt haben, bist du wieder an der Reihe und versuchst dein Glück als Goldwäscher/-in.

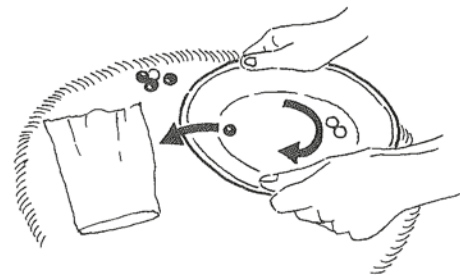
3. Waschen:

Fasse den **Teller** mit beiden Händen am Rand, hebe ihn etwas hoch und halte ihn über den **Begrenzungsring (Claim)**.

Versuche durch Schwenken und Drehen des Tellers die Kiesel (schwarz und/oder grau) vorsichtig vom Teller zu kippen. Mit etwas Glück und Geschicklichkeit kannst du im richtigen Moment die Kieselsteine herausschleudern, so dass nur noch die Nuggets (gelb) übrig bleiben.

Du wäscht so lange, bis **keine Kiesel mehr** im Teller liegen. Stelle den Teller anschließend wieder im Claim ab.

Alle herausgeschleuderten Kugeln (gelb, schwarz oder grau) bleiben im Claim liegen.



Nun folgt die Abrechnung.

abrechnen

4. Abrechnen:

Du kannst dir **alle Nuggets** nehmen, die **noch im Teller** liegen. Lege sie in deine Vorratsschale. Liegen keine Nuggets mehr im Teller, so kannst du dir leider nichts nehmen.

Wettkarten aufdecken

Nun decken alle anderen ihre **Wettkarten auf**. Reihum im Uhrzeigersinn vergleicht ihr die auf den Wettkarten abgebildeten Zahlen mit der Anzahl der Nuggets, die im Teller lagen und rechnet dann ab:

gewaschene Nuggets und falsche Einsätze kassieren

- **Stimmt die getippte Zahl mit der tatsächlichen Anzahl nicht überein?** Der Tipp ist falsch. Der Goldwäscher kassiert alle falschen Wetteinsätze.

richtige Einsätze auszahlen

- **Stimmt die getippte Zahl mit der tatsächlichen Anzahl überein?** Der Tipp ist richtig. Der Goldwäscher muss dieser Spielerin/diesem Spieler genau so viele Nuggets aus seinem Vorrat auszahlen, wie sie/er gesetzt hat.

Beispiel (Fortsetzung):

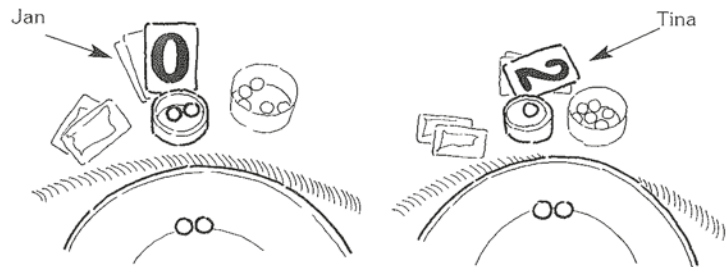
Es gelingt Anna, den Kiesel vom Teller zu kippen. Die beiden Nuggets bleiben liegen.

- Sie nimmt sich die beiden Goldnuggets aus dem Teller und legt sie in ihre Schale.
- Danach kassiert sie den Wetteinsatz von Jan, denn er hat mit „0“ falsch getippt.
- Tina hat mit „2“ richtig getippt.
Anna gibt ihr einen Nugget, denn einen Nugget hatte sie gesetzt.

Hinweis:

Wäre in der Pfanne nur ein Nugget übrig geblieben, hätte Anna einen besseren Gewinn machen können, denn beide Tipps wären falsch gewesen. Anna hätte alle Wetteinsätze kassieren können.

Aber weil alle Wettkarten verdeckt auf dem Tisch lagen, konnte sie das natürlich nicht ahnen.



Spielende:

Das Spiel endet ...

Kein Gold mehr
oder Beutel leer?

... **sofort**, wenn einer der Spieler(innen) kein Gold mehr besitzt,
... sobald keine oder nur noch eine oder zwei Kugeln im Beutel
sind.

Wer hat die
meisten
Nuggets?

Nun kommt die Endabrechnung: Wer die meisten Nuggets zählen
kann, gewinnt das Spiel.

Übrigens:

Der Waschbär lebt wirklich in Kanada. Seinen Namen verdankt er
seiner Lieblingsbeschäftigung: Besonders gerne sitzt er am Fluss-
ufer, hält die Vorderpfoten ins Wasser und wäscht seine Nahrung.

Erweiterung für Profis

Für echte Goldwäscher(innen) von 7 - 99

Spielziel und Spielvorbereitung:

Siehe Grundspiel. Zusätzlich bekommt jede(r) zwei Landanteile
(kleine Karten), die später gegen Nuggets eingetauscht werden
können.

Spielablauf:

Der Ablauf entspricht dem des Grundspiels.

Es gelten jedoch folgende Regeländerungen bzw. -ergänzungen:

1. Höhe der Wetteinsätze:

Wetteinsatz
beliebig hoch

Als Wetteinsatz dürfen **beliebig viele Nuggets** in den Wettbecher
gelegt werden. Der Mindesteinsatz ist **ein Nugget**.

2. Keine Wettauszahlung möglich?

Achtung!

Achtung: Reicht das Vermögen des Goldwäschers später nicht
aus, um alle richtigen Wetteinsätze auszuzahlen, so darf er **alle
Wetteinsätze kassieren!** (Diese Regel verhindert, dass die
Wetteinsätze allzu hoch werden.)

bluffen: Kugeln
herunterkippen

Taktischer Hinweis: Der große Bluff

Um die wettenden Mitspieler(innen) zu überlisten, können
schlaue Goldwäscher einen **Trick** anwenden: Statt mühevoll zu
waschen, kippen sie den Teller ganz einfach um. Alle Kugeln
purzeln herunter und diejenigen Mitspieler(innen), die auf die
Fingerfertigkeit des Goldwäschers gesetzt haben, verlieren ihren
Wetteinsatz.

kein Gold mehr:
Landanteil
eintauschen

3. Kein Gold mehr?

Sofort, wenn jemand kein Gold mehr besitzt, wird das Spiel kurz
unterbrochen. Sie/er **tauscht eine seiner kleinen Karten (Land-
anteile)** gegen vier Nuggets der reichsten Spielerin/des
reichsten Spielers.

Hat jemand kein Gold mehr und kann auch keinen Landanteil
mehr in Gold umtauschen, so scheidet sie/er aus.

Beutel leer? Wer
hat die meisten
Nuggets?

Spielende:

Wenn der Beutel leer ist oder nur noch 1 oder 2 Kugeln enthält,
wird abgerechnet.

Zusätzlich zum eigenen Goldvorrat zählt jeder Landanteil vier
Nuggets. Wer die **meisten Nuggets** besitzt, gewinnt das Spiel.

