

ARIZONA

ist ein Land, in dem sich die Suche nach Gold noch lohnt.



heißt auch dieses abenteuerliche Goldgräber-Spiel.



bringt auf der Suche nach Gold angenehme, aber auch unangenehme Überraschungen.



ist ein spannendes Spiel, denn gefundenes Gold ist erst gewonnenes Gold, wenn man es in Sicherheit gebracht hat.



gewinnt, wer die meisten Gold-Chips sicher in der Bank deponiert hat.



kann man mit 2, 3 oder 4 Personen spielen.

Spielart: Unterhaltungsspiel
Alter: von 7 bis 99 Jahren
Teilnehmer: 2 bis 4 Spieler
Inhalt: 1 großformatiger Spielplan,
16 plastische Figuren, 20 „Gold-chips“, 26 Ereigniskarten, 2 Würfel,
1 Anleitung

So wird gespielt:

1. Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt auf die 26 quadratischen Flächen des Spielplanes gelegt.
2. Die 20 Gold-Chips werden auf dem Spielplan außerhalb der Wege wahllos verteilt.
3. Jeder Spieler bekommt eine Goldgräber-Figur und 3 Goldminen-Figuren einer Farbe.
4. Die Spieler stellen die Goldgräber-Figuren auf den Ausgangspunkt ihrer Wege durch die Wüste, und zwar auf das Feld „O'Sullivan's Gemischtwaren“.
5. Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt.
6. Die Spieler würfeln reihum mit 2 Würfeln und setzen ihre Goldgräber-Figur um so viele Felder weiter, wie sie Augen gewürfelt haben. Es ist jedem Spieler überlassen, welchen Weg er geht.
Die roten Punkte, die quadratischen Flächen und die Einrichtungen in der Goldgräber-Stadt zählen jeweils als ein Feld.
7. Wenn ein Spieler mit seiner Goldgräber-Figur auf dem Wege durch die Wüste auf eines des 6 Felder trifft, neben dem ein besonderer Hinweis steht, hat er diesen sofort zu befolgen.
8. Sobald ein Spieler mit seiner Goldgräber-Figur auf ein Feld mit einer Ereigniskarte trifft, spielt er entsprechend den Regeln für Ereigniskarten weiter.
9. Zum Erreichen der Bank, der Registratur, der Gold-Prüfstelle und eines Feldes mit einer eigenen Goldminen-Figur ist es nicht erforderlich, daß das letzte Stück des Weges dorthin mit einer passenden Augenzahl gegangen wird.



10. Sobald 2 oder mehrere Spieler mit ihren Goldgräber-Figuren auf einem Feld zusammen-treffen und Gold-Chips bei sich haben, tragen sie ein Duell wie folgt aus:
 - a) Die beteiligten Spieler würfeln mit einem Würfel.
 - b) Wer die höchste Augenzahl hat, erhält die Gold-Chips und entfernt sich um diese Augenzahl von diesem Feld weg.
 - c) Danach ist der Spieler an der Reihe, der vor dem Duell ohnehin an der Reihe gewesen wäre.
11. Auf den Feldern „Bank“ und „Sheriff“ darf kein Duell ausgetragen werden. Die Goldgräber-Figuren sind also auf diesen Feldern vor An-griffen geschützt.
12. Wer die meisten Gold-Chips in Sicherheit gebracht hat, ist Sieger.

Ereigniskarten

- A) Karte „Gold-“
 - a) Der Spieler nimmt vom Inhalt dieser Ereignis-karte Kenntnis, verschweigt ihn aber seinen Mitspielern. Er legt die Karte wieder verdeckt auf den Spielplan und stellt eine Goldminen-Figur darauf.
 - b) Sobald er wieder an der Reihe ist, versucht er, die Registratur zu erreichen.
 - c) Wenn er nach der Ankunft erneut an der Reihe ist, geht er zu dem Feld mit der Ereigniskarte zurück.
 - d) Sobald er auf dem Feld angekommen ist, dreht er die Ereigniskarte um und ist nunmehr Be-sitzer dieser Goldmine. Seine Goldminen-Figur darf nun nicht mehr versetzt werden; die dort eventuell auch noch stehende Goldminen-Figur eines Mitspielers gibt er ihm zurück.
 - e) Von nun an versucht der Spieler, diesen Punkt so oft wie möglich zu erreichen.
Immer wenn das der Fall ist, darf er einen Gold-Chip vom Spielplan nehmen und auf den Wagen seiner Goldgräber-Figur legen, jedoch höchstens 3 Stück.
 - f) Sobald er es für richtig hält, geht er entsprechend den ge-würfelten Augen zur Bank.
 - g) Wenn er die Bank erreicht hat, nimmt er den (die)

Gold-Chip(s) an sich und geht erneut von hier aus auf Goldsuche.

- B) Karte „Gold?“
 - a) Der Spieler nimmt vom Inhalt dieser Ereignis-karte Kenntnis, verschweigt ihn aber seinen Mitspielern. Er legt die Karte wieder verdeckt auf den Spielplan.
 - b) Sobald er wieder an der Reihe ist, versucht er, die Gold-Prüfstelle zu erreichen.
 - c) Wenn er dort angekommen ist, entscheidet der nächste Wurf darüber, ob es Gold ist:
Eine gerade Augenzahl = Gold
Der Spieler nimmt einen Gold-Chip vom Spiel-plan und legt ihn auf den Wagen seiner Gold-gräber-Figur. Dann entfernt er die Ereigniskarte vom Spielplan. Sobald er wieder an der Reihe ist, geht er zur Bank, um den Gold-Chip in Sicherheit zu bringen.
Eine ungerade Augenzahl = Kein Gold
Der Weg war vergebens; der Spieler geht vom nächsten Zug an erneut auf Goldsuche.
- C) Karte „Kein Gold“
 - a) Der Spieler nimmt vom Inhalt dieser Ereignis-karte Kenntnis, verschweigt ihn aber seinen Mitspielern. Er legt die Karte wieder verdeckt auf den Spielplan.
 - b) Er darf eine Goldminen-Figur auf diese Karte stellen, um seinen Mitspielern vorzutäuschen, er habe eine Goldmine entdeckt.
- D) Karte „Du hast Gold gefunden“
 - a) Der Spieler gibt seinen Mitspielern den Fund bekannt und legt die Karte wieder verdeckt auf den Spielplan.
 - b) Er nimmt sich einen Gold-Chip vom Spielplan und legt ihn auf den Wagen seiner Goldgräber-Figur.
 - c) Sobald er wieder an der Reihe ist, geht er zur Bank, um den Gold-Chip in Sicherheit zu bringen.
- E) Karten mit allen zuvor noch nicht erwähnten Texten.
 - a) Der Spieler gibt seinen Mitspielern das Ereignis bekannt und legt die Karte wieder verdeckt auf den Spielplan.
 - b) Der (Die) Spieler hat (haben) den Hinweis sofort zu befolgen.

