

My Gold Mine - KSR (nur für 3 bis 6 Spieler)

Ihr spielt 3 Runden. In den Runden 1 + 2 sammelt Ihr Nuggets mit Vorteil in der 3. Runde.

Spiel- Legt die 9 Minen-Karten mit blauer Vorderseite als Laufstrecke aus: Ausgang links, Drache rechts, die Lore in der Mitte. Übrige blaue Karten beliebig anlegen.
Aufbau: Jeder Spieler erhält 1 Zwergen-Karte und 1 Holzscheibe gleicher Farbe. Die Zwerge kommen auf die Lore. Mischt alle Schürf-Karten und legt sie als offenen Stapel mit Vorderseite nach oben aus. Ist Drache zu sehen = neu mischen. Mischt die Exit-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt die 12 Nuggets bereit.

Ablauf eines Zuges (immer im Uhrzeigersinn):

ENTWEDER Ziehst Du 1 Schürf-Karte, um Gold zu sammeln:

→ Es gibt 4 verschiedene Schürf-Karten:

- 2 Gold und Bild des Drachen: Ziehe Deinen Zwerg um 1 Feld in Richtung DRACHE.
- 2 Gold und Bild vom Ausgang: Ziehe Deinen Zwerg um 1 Feld in Richtung AUSGANG.
- 1 Gold: Nichts passiert.

→ Die Schürf-Karte mit GOLD wird verdeckt vor sich abgelegt.

- Ein Drache ist oberste Karte auf dem Schürf-Stapel:
 - Der DRACHE zieht 1 Feld nach links zum Ausgang. Dazu wird die blaue Minen-Karte links von ihm umgedreht und nun rechts vom Drachen angelegt.
 - ZWERGE auf dieser Karte = Deren Spieler scheiden für die Runde aus + verlieren alle ihre Schürf-Karten. Ihre Zwerge kommen auf ihre jeweilige Zwergen-Karte.
 - Schürf-Karte mit Drache = aus dem Spiel. Ist nun wieder ein Drache zu sehen, dann: Schritt 1ff.
 - Sobald der DRACHE rechts neben dem Ausgang steht, ENDET die Runde SOFORT.

ODER Du ziehst 1 Exit-Karte (zu Deiner Sicherheit / um Mitzwerge am Sammeln zu hindern) :

- Es gibt 5 verschiedene Exit-Karten. Sind 2 Aktionen vorhanden, suchst Du eine aus.
- Kannst Du eine der Aktionen nicht ausführen, musst Du die andere machen.
- Die EXIT-Karte kommt offen auf einen Abwurfstapel neben dem Nachzieh-Stapel.
- Gehen die Karten aus, wird der Abwurf-Stapel gemischt und ist neuer Nachzieh-Stapel.

→ Zieht ein ZWERG auf die Ausgangs-Karte, ist die Runde beendet für diesen Spieler. Sein Zwerg zieht auf OBERSTEN freien LEITER-Platz. Er ist samt seinem Gold nun sicher. Kommen mehrere Zwerge gleichzeitig (über Exit-Karte) auf den Ausgang, beginnt der auslösende Spieler mit Leiterbelegung, dann folgen im Uhrzeigersinn die anderen Zwerge.

Runden- **Ende:**

- Stehen alle ZWERGE auf der Leiter bzw. sind ausgeschieden, endet Runde. Jeder Spieler dort zählt Gold auf gesammelten Schürf-Karten + ggf. 3 Extragold.
- Wer das meiste Gold hat, gewinnt die Runde und erhält 3 Nuggets, der Zweitbeste 2 und der Dritte 1. Diese Nuggets legt Ihr auf Eure Zwergen-Karte. *Patt: Derjenige Beteiligte ist besser, der höher auf der Leiter steht.*

2. RUNDE: Mischt alle Schürf- und Exit-Karten und legt sie erneut in Stapeln bereit. Legt die Mine wie zu Spielbeginn aus. Die Zwerge kommen auf die Lore. Wer die Vorrunde gewonnen hat, beginnt die neue Runde.

3. RUNDE: Nach 2 Runden folgt die Finale-Runde, in der es keine Nuggets mehr gibt.

Wertung zum Ende: Alle Spieler mit gewonnenen Nuggets in den Runden 1 und 2 zählen diese **nur** zu dem **im Finale gesammelten Gold hinzu**. Jeder Nugget zählt als 1 Gold. Wer im Finale durch den Drachen ausscheidet, zählt **nur** seine Nuggets.

Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold. *Patt: Beteiligter mit besserem Leiterplatz siegt.*

Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI / H@LL9000 - roland.winner@gmx.de - 06.09.22