

Chinagold

ein taktisches Würfelspiel

für 2 Spieler ab 8 Jahren

Spieldauer: 30 Minuten

Autor: Günter Cornett

Design: Anita Luxem

Worum es geht

Die beiden Spieler schürfen gemeinsam nach Gold, der eine in den Bergen, der andere in den Flüssen. Wurde in sämtlichen Schürfstellen eines Berges bzw. eines Flusses Gold gefunden, kann der Berg- bzw. Flussspieler den Fund sichern. Zu dumm nur, dass jede Schürfstelle gleichzeitig Teil eines Berges und Teil eines Flusses ist. Da gilt es, dem anderen zuvor zu kommen.

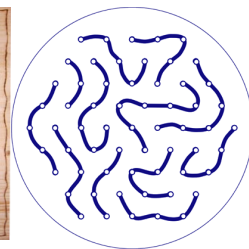
Spielmaterial

- **61 Schürfstellenmarker:** auf einer Seite ist eine Markierung eingebrennt. Sie steht für das zu schürfende Gold.
- **1 Nugget**
- **3 Würfel** mit den Werten 0|1, 0|2 und 1|2
- **1 Spielbrett** mit 12 Bergen und 5 Nuggetfeldern
- **1 transparente Scheibe** mit 12 Flüssen und 61 Schürfstellen (Punkte).



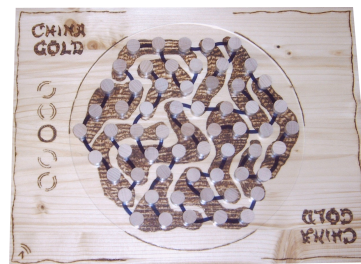
Spielvorbereitung

Scheibe und Spielbrett werden so übereinander gelegt, dass jede Schürfstelle in einem Berggebiet liegt. Dabei werden Berge und Flüsse nicht völlig deckungsgleich gelegt sondern so dass sie sich überlappen.



Auf jede der 61 Schürfstellen wird ein Schürfstellenmarker mit der 'goldenen' Seite nach unten platziert. Die Spieler entscheiden sich, wer in den Bergen und wer in den Flüssen nach Gold schürfen will.

Der Nugget kommt auf das mittlere Feld.



Spielverlauf

Einfach los: Der goldgierigste Spieler beginnt das Spiel, indem er alle drei Würfel wirft und die Werte der Oberseite addiert.



Gold schürfen

Die Summe des Würfelwurfs gibt an, wie viele Schürfstellenmarker der Spieler auf die goldene Seite drehen muss.

Wichtig: Die umzudrehenden Schürfstellenmarker müssen in gerader Linie nebeneinander liegen, ohne Lücke oder bereits vorher entdeckte Goldklumpen dazwischen.

Anstatt die gewürfelte Anzahl Schürfstellenmarker auf die goldene Seite zu drehen, darf der Spieler auch *genau einen* Goldklumpen wieder ‚vergraben‘, indem er die goldene Seite *eines* beliebigen Schürfstellenmarkers zurück nach unten dreht.

Dafür muss er jedoch den Nugget um ein Feld zur Seite des Gegenspielers schieben. Befindet sich der Nugget bereits auf dem letzten Feld, kann er keinen Goldklumpen vergraben. Das geht erst wieder, wenn der Gegenspieler seinerseits mal einen Goldklumpen vergräbt und den Nugget dafür um ein Feld zurück geschoben hat.

Gold abtransportieren

Wer am Zug ist und den letzten in einem seiner Gebiete (Berg bzw. Fluss) vorhandenen Schürfstellenmarker auf die goldene Seite dreht, darf das ganze Gold dieses Gebietes an sich nehmen. Wird hierbei gleichzeitig der letzte Schürfstellen-Marker im Gebiet des Gegenspielers auf die goldene Seite gedreht, so darf dieser *anschließend* das restliche Gold dieses Gebietes abräumen.

Hinweis: Gerade wenn bereits einige Schürfstellen abgeräumt sind, kann es vorkommen, dass ein Spieler abzuräumende Schürfstellenmarker übersieht. Der Mitspieler sollte ihn darauf aufmerksam machen, sofern er es bemerkt.

Anschließend ist der Gegenspieler am Zug.

Anzahl der Würfel reduzieren

Gibt es maximal eine Möglichkeit, 5 in gerader Linie benachbarte Schürfstellenmarker auf die goldene Seite zu drehen, so wird der Würfel 0|1 beiseite gelegt. Mit den übrigen beiden Würfeln 0|2 und 1|2 ermitteln die Spieler ab jetzt Zahlen von 1 bis 4.

Gibt es maximal eine Möglichkeit, 4 in gerader Linie benachbarte Schürfstellenmarker auf die goldene Seite zu drehen, so wird der Würfel 0|2 durch den Würfel 0|1 ersetzt, so dass ab jetzt nur noch Ergebnisse von 1 bis 3 möglich sind.

Gibt es maximal eine Möglichkeit, 3 in gerader Linie benachbarte Schürfstellenmarker auf die goldene Seite zu drehen, so werden alle Würfel beiseite gelegt. Ab jetzt darf der Spieler sich aussuchen, ob er einen einzelnen oder zwei benachbarte Schürfstellenmarker auf die goldene Seite dreht.

Spielende und Wertung

Sind alle Schürfstellen abgeräumt, gewinnt der Spieler, der das meiste Gold abräumen konnte.

Ergänzende Hinweise

5 (bzw. 4) in einer geraden Linie liegende noch nicht umgedrehte Schürfstellenmarker bieten 2 unterschiedliche Möglichkeiten 4 (bzw. 3) Goldklumpen zu schürfen.

Ergeben sich durch das Zurückdrehen eines Schürfstellenmarkers wieder mehrere Möglichkeiten 3/4/5 freie in gerader Linie benachbarte Schürfstellenmarker auf die goldene Seite zu drehen, so werden auch wieder die entsprechenden Würfel verwendet.

Variante:

Gibt es maximal eine Möglichkeit, 3 in gerader Linie benachbarte Schürfstellenmarker um zu drehen, wird nur noch der Würfel 1|2 verwendet. Das Spiel wird so wesentlich glücksabhängiger.



Die Goldgräber

Emanuel Geibel (1815-1884)

Sie waren gezogen über das Meer,
Nach Glück und Gold stand ihr Begehrt,
Drei wilde Gesellen, vom Wetter gebräunt,
Und kannten sich wohl und waren sich freunt.

Sie hatten gegraben Tag und Nacht,
Am Flusse die Grube, im Berge den Schacht,
In Sonnengluten und Regengebraus,
Bei Durst und Hunger hielten sie aus.



Und endlich, endlich, nach Monden voll Schweiß,
Da sahn aus der Tiefe sie winken den Preis,
Da glüht' es sie an durch das Dunkel so hold,
Mit Blicken der Schlange, das feurige Gold.

Sie brachen es los aus dem finsternen Raum,
Und als sie's fassten, sie hoben es kaum,
Und als sie's wogen, sie jauchzten zugleich:
"Nun sind wir geborgen, nun sind wir reich!"

Sie lachten und kreischten mit jubelndem Schall,
Sie tanzten im Kreis um das bunte Metall,
Und hätte der Stolz nicht bezähmt ihr Gelüst,
Sie hätten's mit brünstiger Lippe geküsst.

Sprach Tom, der Jäger: Nun lasst uns ruhn!
Zeit ist's, auf das Mühsal uns gütlich zu tun.
Geh, Sam, und hol' uns Speisen und Wein,
Ein lustiges Fest muss gefeiert sein.

Wie trunken schlenderte Sam dahin
zum Flecken hinab mit verzaubertem Sinn;
Sein Haupt umnebelnd, beschlichen ihn sacht
Gedanken wie er sie nimmer gedacht.



Die andern sassen am Bergeshang,
Sie prüften das Erz und es blitzt' und es klang.
Sprach Will, der Rote: Das Gold ist fein;
Nur schade, dass wir es teilen zu drei'n!

"Du meinst?" - Je nun, ich meine nur so.
Zwei würden des Schatzes besser froh -
"Doch wenn-" - Wenn was? "Nun, nehmen wir an,
Sam wäre nicht da" - Ja, freilich dann -



Sie schwiegen lang; Die Sonne glomm
Und gleisst' um das Gold; da murmelte Tom:
"Siehst Du die Schlucht dort unten?" - Warum? -
"Ihr Schatten ist tief und die Felsen sind stumm." -



Versteh' ich dich recht? - "Was fragst du noch viel!
Wir dachten es beide, und führen's ans Ziel.
Ein tüchtiger Stoss und ein Grab im Gestein,
So ist es getan und wir teilen allein."

Sie schwiegen aufs neu. Es verglühete der Tag,
Wie Blut auf dem Golde das Spätrot lag;
Da kam er zurück, ihr junger Genoss,
Von bleicher Stirne der Schweiß ihm floss.

"Nun her mit dem Korb und dem bauchigen Krug!"
Und sie assen und tranken mit tiefem Zug.
"Hei lustig, Bruder! Dein Wein ist stark;
Er rollt wie Feuer durch Bein und Mark.

Komm, tu uns Bescheid!" - Ich trank schon vorher;
Nun sind vom Schlafe die Augen mir schwer.
Ich streck' ins Geklüft mich. - "Nun, gute Ruh!
Und nimm den Stoss, und den dazu!"

Sie trafen ihn mit den Messern gut;
Er schwankt' und glitt im rauchenden Blut.
Noch einmal hub er sein blass Gesicht:
"Herrgott im Himmel, du hältst Gericht!

Wohl um das Gold erschluget ihr mich:
Weh' euch! Ihr seid verloren wie ich.
Auch ich, ich wollte den Schatz allein,
Und mischte euch tödliches Gift an den Wein."



Illustration: Bernd Natke