

spieltrieb



**Vielen Dank allen Unterstützerinnen  
und Unterstützern von**

**GOLD  
RÄUBER**

**Ein spezielles Dankeschön geht an:  
Stefan Eberhard, Andrea & Päde Lüscher-Caderas,  
Timur Tug, Boris Schust, Frank Ziegler**

# GOLD RÄUBER

Ein kooperatives Untertage-Raubspiel  
für 1-4 Spieler ab 10 Jahren  
von Daniel Bernsen,  
illustriert von Christian Opperer

## INHALT

24 Karten

Zusätzlich werden benötigt:

Ein sechsseitiger Würfel, pro Spieler je 1 Spielfigur,

1 „Schatz“ (z.B. ein kleiner Stein oder ein Goldnugget aus einem anderen Spiel),

1 Marker „Kumpel/verschollener Bergmann“ (z.B. ein Holzklötzchen oder ein Spielchip), je nach Spieleranzahl Spielchips/Herzen als „Lebenspunkte“:

Solo-Variante: 3 Chips | 2 Spieler: 4 Chips | 3 Spieler: 6 Chips | 4 Spieler: 9 Chips

## ZUM SPIEL

Tief unter den Bergen wohnte seit ewigen Zeiten ein schwarzer Mönch. Die Menschen der Dörfer am Fuß des Gebirges trieben Stollen in die Berge und nahmen so viel Eisenerz, wie sie benötigten. Der schwarze Mönch ließ sie gewähren. Oft kam er sogar selbst zu ihnen und half bei der schweren Arbeit.


Einmal gab es einen Grubeneinsturz. Zwei eingeschlossenen Bergleuten war die Lampe ausgegangen und im Dunkeln konnten sie unmöglich den Weg an die Oberfläche durch einen Nebestollen finden. Nun standen sie in einem langen finsternen Stollengang und wussten nicht weiter. Da riefen sie den Bergwerksmönch, er möge kommen und ihnen helfen. Der Mönch kam mit einem Licht durch den Stollen und wollte wissen, was sie von ihm wollten. Die Bergleute riefen, er möge sie bitte retten und ihnen einen Ausgang zeigen. Sonst würden sie tief in der Erde jämmerlich zugrunde gehen.

Der Mönch überlegte lange und sagte dann: „Nun gut. Ich kann euch auf einem Weg nach oben bringen, aber ihr müsst versprechen, niemandem zu erzählen, was ihr gesehen habt. Wenn ihr das schwört, kann ich euch retten.“ Die Bergleute, den sicheren Tod vor Augen, übertrafen sich in Beteuerungen, alles zu tun, was der Mönch von ihnen verlangte. Und so gingen sie, die flackernde Flamme in den Händen des Mönchs voran, lange Zeit durch uralte Stollen. An einer Stelle weitete sich der Gang und das Licht des Mönchs fiel auf Mengen von Gold. Den Bergleuten stockte der Atem. Hier lag mehr Gold, als Könige und Grafen besaßen! Ein winziger Teil davon würde ausreichen, um ihre Familien auf Lebenszeit vor dem Verhungern zu bewahren. „Dies ist mein Gold“, sprach der Mönch. „Es ist gut, dass ich es vor euch Menschen verstecke. Ihr könnt alles Eisen haben! Das Gold werde ich behalten. Es bringt nur Unheil. Verratet niemandem, was ihr gesehen habt.“ Die Bergleute versprachen erneut Stillschweigen, konnten ihre Augen aber kaum vom Glanz des Goldes wenden, als sie weitergingen. Schließlich führte sie der Mönch zu einem Ausgang inmitten eines Brombeergestrüpps und verschwand.

Die beiden Bergleute gingen nach Hause und erzählten, was sie erlebt hatten. Ihre Familien und Freunde beschlossen sogleich, dass man den Schatz rauben müsse. Was sollte ein Mönch tief im Berg mit all dem Gold?! In der Nacht, als kein Mensch mehr im Dorf zu sehen und kein Bergmann mehr im Bergwerk war, schlich einer von ihnen heimlich in die Stollen. Er kam aber nicht zurück. Zusammen begaben sich die Übrigen nun auf die Suche nach dem Schatz und ihrem Kumpel...

„Goldräuber“ kann in zwei Versionen gespielt werden. Die zweite Version ist schwieriger und nur für erfahrene Bergleute. Die ergänzenden Regeln für die Expertenversion findet sich im am Ende der Anleitung.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Zuerst überlegen die Spieler/innen, ob sie es mit ihrem Gewissen vereinbaren können, dem freundlichen Mönch das Gold zu rauben. Wenn diese Frage mit „Nein“ beantwortet wird, wird das Spielmaterial zurück gelegt und etwas anderes gespielt. Wenn die Spieler/innen allerdings goldgierig genug sind, kann das Spiel beginnen.
2. Die 4 Karten, die mit einem  als „innere Karten“ markiert sind und die übrigen Karten werden getrennt gemischt und dann verdeckt ausgelegt: In der Solo-Variante werden zufällig 6 der äußeren Karten nach dem Mischen aussortiert und ungesehen wieder in die Schachtel gelegt, bei 2 Spielern 4 Karten, bei 3 Spielern 2 Karten. Bei 4 Spielern werden alle Karten verwendet. Die Zahlen auf der Vorder- und Rückseiten der Karten werden im Basisspiel ignoriert. Sie werden nur in der Spielversion für erfahrene Bergleute benötigt (siehe unten).
3. Zunächst legt man verdeckt die 4 inneren Karten in 2 x 2 Reihen, außen herum dann die übrigen Karten entsprechend der hier abgebildeten Pläne:



Aufbau  
Solo-Spiel



Aufbau  
2 Spieler



Aufbau  
3 Spieler



Aufbau  
4 Spieler

4. Jeder Spieler erhält „Lebenspunkte“ in Form von Spielchips. In der Solo-Variante erhält der Spieler 3 Lebenspunkte, bei zwei Spielern insgesamt 4, bei drei Spielern 6 und bei vier Spielern 9 Lebenspunkte. Wie die Lebenspunkte aufgeteilt werden, entscheiden die Spieler vor Beginn der Partie. Die Spielchips werden außerhalb des Spielfelds vor dem jeweiligen Spieler abgelegt.
5. Die Spieler diskutieren gemeinsam, wo sie ins Bergwerk einsteigen wollen, ob sie gemeinsam einen Eingang wählen oder an verschiedenen Stellen hineingehen. Sie stellen dann ihre Bergleute außerhalb des Bergwerks (d.h. außerhalb der Karten) auf. Mögliche Eingänge sind an allen drei Seiten (links, rechts, unten) alle Punkte mit mindestens zwei Karten Abstand zu den inneren Karten. Die Karten dürfen nicht diagonal betreten werden. Sollte der Zugang nach Aufdecken der Karte durch eine Falle versperrt sein, wird ein anderer Startpunkt gewählt. Eine Bewegung außerhalb des Bergwerks kostet **keine** zusätzliche Aktion und es ist kein Würfelwurf dafür notwendig.
6. Der Spieler, der zuletzt „unter Tage“ war, beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es den Goldschatz und den verlorenen Kumpel zu finden und gemeinsam mit allen Bergleuten aus dem Bergwerk zu gelangen.

## SPIELVERLAUF

Pro Runde würfelt jeder Spieler einmal.

### Solange die Bergleute den Goldschatz noch suchen, gilt:

Wird eine **1, 2, 3 oder 4** gewürfelt, führt der Spieler **eine** der folgenden Aktionen aus:

- er **deckt** eine benachbarte **Karte auf**,
- er **geht ein Feld weiter** auf eine bereits aufgedeckte Karte oder
- **gräbt ein Loch** in die Steinwand einer aufgedeckten Karte.

Das Aufdecken neuer Karten und das Betreten von Feldern ist **nur horizontal oder vertikal** möglich. Diagonal darf weder eine Karte aufgedeckt noch eine Spielfigur bewegt werden.

Alle Bergwerksstollenkarten haben jeweils an einer Kante eine Steinwand, die den Weg versperrt und in die erst ein Loch gegraben werden muss.

Wird ein **Loch in eine Wand** geschlagen, wird die Karte mit der Wandkante **unter die benachbarte Karte geschoben**, so dass die Wand nicht mehr zu sehen ist. Befindet sich die Wand am äußeren Rand oder liegen zwei Wände direkt aneinander, wird nach dem Schlagen des Lochs die Karte gedreht und so unter eine benachbarte Karte geschoben, dass die Wand nicht mehr zu sehen ist. Benachbart ist eine Karte, die an einer der vier Seiten anliegt. Diagonal liegende Karten gelten nicht als benachbart.

Wird eine **5 oder 6** gewürfelt, dann lässt der Bergwerksmönch einen Stollen (= 1 Karte) im Bergwerk einstürzen. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welcher Stollen einstürzt und drehen die entsprechende **Karte um 90 Grad**, so dass sie hochkant zu den anderen Karten liegt. Dies kann eine verdeckte oder bereits aufgedeckte Karte sein, bereits aufgedeckte Karten werden dann wieder auf die Rückseite gedreht. Hochkant liegende Karten können nicht mehr betreten oder überquert werden, der Stollen ist verschüttet.

Muss eine der **vier inneren Karten** für den Einsturz ausgewählt werden und ist diese noch verdeckt, wird sofort geprüft, ob es sich dort der **Goldschatz oder der Kumpel** befindet. Ist einer von beiden bei dem Einsturz verschüttet worden, haben die Spieler **sofort verloren**.

Die Karten mit den **Fallen** können **aufgedeckt, aber nicht betreten** werden. Sie können aber auch einstürzen. Ist ein **Spieler so blockiert**, dass er nicht weiter in den Berg hineingehen kann, kann er zurückgehen und an einem anderen Eingang **neu ins Bergwerk einsteigen**.



**Sobald der Kumpel gefunden wird, wird der Marker auf das entsprechende Feld gelegt:**

Der Kumpel muss abgeholt und nach draußen gebracht werden. Der Kumpel wird getragen, erhält daher keinen eigenen Würfel, sondern wird von einem Bergmann mitgenommen. Ein Bergmann kann **entweder den Schatz oder den Kumpel** tragen, aber nicht beides.

**Ausnahme Solo-Spiel:** Hier entscheidet der Spieler, ob er rücksichtslos den Kumpel zurücklassen und den Schatz rauben will, oder lieber den Kumpel rettet und den Schatz im Berg zulässt. Wird einer von beiden im Solo-Spiel aus dem Bergwerk geholt, gewinnt der Spieler.



**ACHTUNG!** Wird die Schatzkarte aufgedeckt, legen die Spieler dort den **Marker** hin. Ein Spieler muss die Karte betreten und den Schatz mitnehmen.

Bereits mit dem Aufdecken der Schatzkarte wird der Bergwerksmönch aber richtig böse. Daher ändern sich die **Regeln beim Würfeln:**

### Sobald einer der Bergleute den Schatz aufgedeckt hat, gilt:

Wird eine **1 oder 2** gewürfelt, führt der Spieler eine der folgenden Aktionen aus: Entweder er deckt eine benachbarte Karte auf, er geht ein Feld weiter auf eine bereits aufgedeckte Karte oder gräbt ein Loch in die Steinwand einer offenen Karte.

Wird eine **3, 4, 5 oder 6** gewürfelt, lässt der Bergwerksmönch einen **Stollen im Bergwerk einstürzen**. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welcher Stollen einstürzt und legen eine Karte hochkant zu den anderen. Dies kann eine verdeckte oder bereits aufgedeckte Karte sein, bereits aufgedeckte Karten werden dann wieder auf die Rückseite gedreht. Hochkant liegende Karten können nicht mehr betreten oder überquert werden, der Stollen ist verschüttet.

**Mit ihren Lebenspunkten können die Spieler die Würfelergebnisse manipulieren:** Unter besonderer Kraftanstrengung gelingt es ihnen als geschickten und erfahrenen Bergleuten einen Stolleneinsturz zu verhindern, aber natürlich ist ihre Kraft begrenzt. **Für jeden Würfelpunkt**, den sie ändern, müssen sie **einen Lebenspunkt** abgeben. Wird also z.B. in der ersten Phase vor Auffinden des Schatzes eine 5 gewürfelt, kann ein Lebenspunkt des würfelnden Spielers aufgewendet werden, um das Würfelergebnis in eine 4 zu verwandeln und die entsprechende Aktion des Bergmanns auszuführen. Bei einer 5 in der zweiten Spielphase sind 3 Lebenspunkte notwendig, um den Würfel in eine 2 zu verwandeln und eine Aktion ausführen zu können. Wenn sich zwei oder mehr Bergleute **im selben Stollen** aufhalten, d.h. wenn die Spielfiguren auf derselben Karte stehen, können sie **Lebenspunkte** an ihre Kumpel **weitergeben**.

## SPIELENDE

Die Spieler haben **gewonnen**, wenn sie **alle das Bergwerk verlassen** haben (also außerhalb der Karten stehen), ihren **Kumpel und den Schatz** dabei haben. Die Spieler haben **verloren**, wenn **ein Bergmann nicht mehr** aus dem Bergwerk herauskommt oder der Goldschatz oder der Kumpel bei einem Einsturz verschüttet werden.

## OPTIONALE SPIELREGELN FÜR ERFAHRENE BERGLEUTE

Fällt der Würfel so, dass der Mönch zum Zug kommt, würfelt der aktive Spieler erneut. Es stürzt ein Stollen ein, der diese zweite gewürfelte Zahl trägt. Die Spieler entscheiden gemeinsam welcher. Wird eine 6 gewürfelt, wählen die Spieler frei aus, welcher Stollen einstürzt. Dies kann dann auch eine der Innenkarten sein. Sind bereits alle Stollen einer Zahl eingestürzt und wird diese erneut gewürfelt, wählen die Spieler wiederum gemeinsam einen Stollen mit einer anderen Zahl oder eine der Innenkarten für den Einsturz aus.

## DANKSAGUNG

Ein riesiges Dankeschön an meine Frau Anne, die die Narretei ihres Mannes, Spiele zu entwickeln, mit einer Engelsgeduld unterstützt und an unseren dreijährigen Sohn, der die Entwicklung des Spiels mit unermüdlichen Einsatz beim Würfeln begleitet hat ;)