

# GOLD CONNECTION



Zahlen clever verbinden  
und mit der Kohle verschwinden!



## **SCHMIDT-SPIELINFO**

**Spieltyp:** Taktikspiel für Wagemutige

**Spielerzahl:** 2-4

**Altersempfehlung:** ab 10 Jahren

**Spieldauer:** ca. 60 Minuten

**Spielautor:** Sid Sackson

**Taktik**       **Glück**

Das Bankhaus Goldenbaum & Co KG hat einen wertvollen Schatz eingelagert: die numerierte Edition einer Serie von Goldbarren. Zwar gilt der Safe als einbruchssicher, aber dennoch hat man zusätzliche Vorkehrungen getroffen, um Goldräubern die Arbeit zu erschweren. Die Einzelstücke der Serien wurden auf 14 verschiedene Panzerschränke verteilt.

Eines Nachts gelingt es tatsächlich einer Gruppe von Räubern, in den Safe einzudringen. Jeder versucht, möglichst komplette Serien von Goldbarren in seiner Transportkiste zu sammeln. Dabei passiert das Unvermeidliche: Der Glanz des Goldes weckt den Neid der Räuber aufeinander und so versuchen sie, sich gegenseitig die Beute abzujagen.

Im Morgengrauen schließlich wird abgerechnet: Wer hat die meisten und wertvollsten Goldbarren eingesammelt?

# SPIELZIEL

Wer zum Schluß die meisten und wertvollsten Goldbarren in seiner Transportkiste gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Komplette 5er- und 6er-Serien werden zusätzlich mit Bonuspunkten belohnt.

# SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 84 Goldbarren (je Farbe 6x1, 5x2, 4x3, 3x4, 2x5, 1x6)
- 4 Transportkisten
- 4 Räubersteine
- 4 Pfeile
- 2 Würfel
- 20 Trost-Chips
- 1 Zug-Zähler

# SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan zeigt den Banksafe mit seinen 14 Panzerschränken. Jeder Schrank ist ein Spielfeld. Die meisten Schränke sind numeriert. Die Numerierung wird nur für die Startaufstellung der Räubersteine gebraucht. Auf der Mauerkrone verläuft eine Zählstrecke. Sie markiert die Zeit, die die Goldräuber

zur Verfügung haben, um die Panzerschränke auszuräumen. Jeder Spieler setzt den Zug-Zähler ein Feld weiter, wenn er an der Reihe ist.

Zunächst werden alle 84 Goldbarren gemischt und dann offen (Zahlenwerte sichtbar) auf alle Panzerschränke (auch die Schränke ohne Nummer) verteilt. **In jedem Schrank liegen zu Beginn genau 6 Goldbarren.**

Die 20 **Trost-Chips** werden griffbereit neben das Spielbrett gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Transportkiste (Stanztafel mit Zahlenfeldern), einen runden Räuberstein und einen Pfeil in derselben Farbe.

Die **Transportkiste** legt er vor sich auf den Tisch. Sie enthält

- ein Ablagefach (auf dem Kistendeckel), in dem die in einem Spielzug erbeuteten Goldbarren gesammelt werden

- nummerierte Felder in vier Farben, auf denen die Goldbarren am Ende des Zuges einsortiert werden. In jeder Farbe können drei Serien zu 4, 5 und 6 Barren gesammelt werden. **Beim Spiel zu viert bleiben die 4er-Reihen aus dem Spiel!**

Die Startfelder der **Räubersteine** werden mit beiden Würfeln ermittelt. Man kann dabei nach freier Wahl entweder nur den Wert eines Würfels wählen oder

beide Werte addieren. Der älteste Spieler beginnt und stellt seinen Räuberstein auf den Panzerschrank mit der gewürfelten Zahl. Auf jedem Feld darf nur ein Räuberstein stehen. Ist das gewürfelte Feld schon besetzt, muß der Spieler so lange nochmal würfeln, bis er einen freien Panzerschrank erwischt.

Nachdem die Räubersteine verteilt sind, legt jeder Spieler seinen Pfeil auf seinen Räuberstein. Dabei beginnt derjenige, der den Schrank mit der höchsten Nummer besetzt hält. Die übrigen folgen im Uhrzeigersinn. **Der Pfeil zeigt die Zugrichtung an.** Alle Pfeile werden deshalb so gelegt, daß deutlich erkennbar ist, in welche Richtung die Spieler in ihrem ersten Zug ziehen wollen. Die beiden Mauern im Safe dürfen nicht übersprungen werden.

Wenn jeder seinen Pfeil abgelegt hat, beginnt das Spiel. Der Spieler, der den Schrank mit der höchsten Nummer besetzt hält, erhält den **Zug-Zähler** und ist zuerst am Zug. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

## SPIELABLAUF

Wenn Sie das Spiel schon einmal gespielt haben, blättern Sie bitte weiter bis zum Ende der Spielanleitung: Dort finden Sie eine Kurzregel, die den Spielablauf in Stichworten zusammenfaßt.

## Übersicht

Jeder Spieler zieht mit seinem Pfeil über den Spielplan, um Goldbarren aus den Panzerschränken zu holen und anderen Spielern Goldbarren abzugeben. Dabei sollte er bedenken, daß er die Goldbarren nur in der Reihenfolge der Numerierung in seiner Transportkiste einsortieren darf.

Bei jeder Aktion entscheiden die Würfel, ob sie gelingt oder nicht. Je länger der Weg und je wertvoller die Beute, desto höher die Augenzahl, die gewürfelt werden muß.

Gelingt der Wurf, entscheidet der Spieler selbst, ob er weiterspielen und im selben Zug noch mehr Goldbarren erbeuten will. Erst wenn er freiwillig aufhört, darf er die Goldbarren, die er in diesem Zug eingesammelt und in seinem Ablagefach aufbewahrt hat, auf den Farbreihen in seiner Transportkiste ablegen. Gelingt der Wurf nicht, geht die gesamte Beute aus dem laufenden Spielzug verloren (zurück in den Panzerschrank) und der Pfeil kehrt zu seinem Ausgangspunkt, dem Räuberstein, zurück.

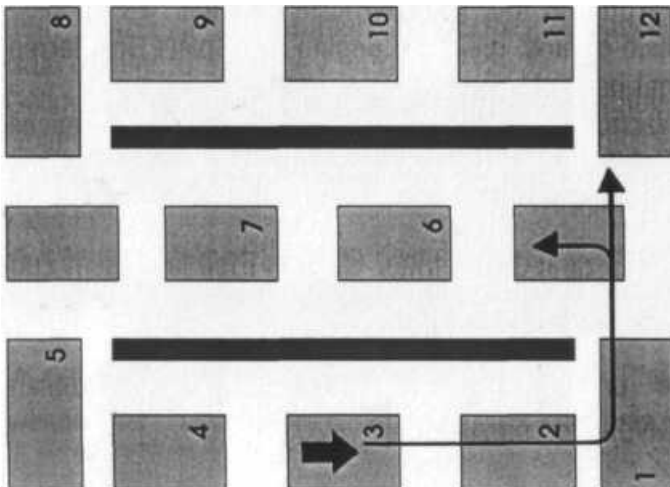
Wer risikofreudig ist, mit Überlegung spielt - und Glück hat, kann in einem einzigen Spielzug viele Goldbarren erbeuten.

# Bewegung

Wer an die Reihe kommt, setzt zunächst den **Zug-Zähler** ein Feld weiter (der Startspieler setzt ihn auf das erste Feld der Zählstrecke).



Danach zieht er seinen Pfeil ein oder mehrere Felder weit. Der Räuberstein bleibt zunächst stehen. Jeder Spieler entscheidet selbst, wie weit er zieht. Gezogen wird immer in Pfeilrichtung, Kehrtwendungen sind nicht erlaubt. Nur auf den - nicht numerierten - Feldern am Ende des Mittelgangs hat man die Wahl, in welche Richtung man weiterzieht.



Der Pfeil kann auf jedes Feld gezogen werden, auch auf Panzerschränke, die von anderen Spielern besetzt sind. Die Mauer kann nicht übersprungen werden.

## Panzerschränke ausräumen

Wer mit seinem Pfeil auf einem Feld stehen bleibt, **auf dem kein fremder Spielstein steht, kann diesen Panzerschrank ausräumen**. Dazu gibt er an, welche Goldbarren er einsammeln will. Diese Goldbarren werden neben den Panzerschrank geschoben. Er kann sich beliebig viele Goldbarren in verschiedenen Farben aussuchen.

**Spieltip:** Am Ende des Zuges werden die Goldbarren in der Reihenfolge der Numerierung auf den Farbreihen der Transportkiste abgelegt. Es ist deshalb sinnlos, gleich zu Beginn des Spiels Goldbarren mit hohen Nummern einzusammeln.

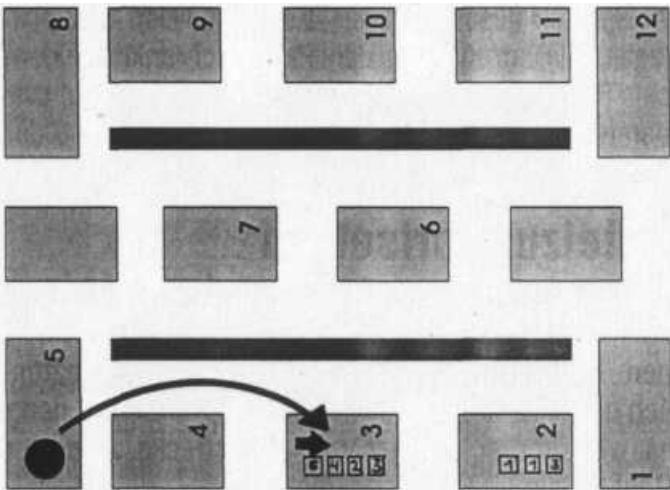
Nachdem der Spieler **angesagt hat**, welche Goldbarren er einsammeln will, startet er seinen **"Beutewurf"**:

- Er zählt die Schritte, die sein Pfeil in diesem Zug zurückgelegt hat

- und addiert die Ziffern der ausgesuchten Goldbarren hinzu.



Die Summe muß er mit beiden Würfeln erreichen oder übertreffen.



**Beispiel:** Ein Spieler zieht seinen Pfeil 2 Felder weit und möchte die blauen Barren Nr. 2 und Nr. 3 aus dem Panzerschrank räumen. Um Erfolg zu haben, muß er mindestens eine 7 würfeln ( $2+2+3$ ).

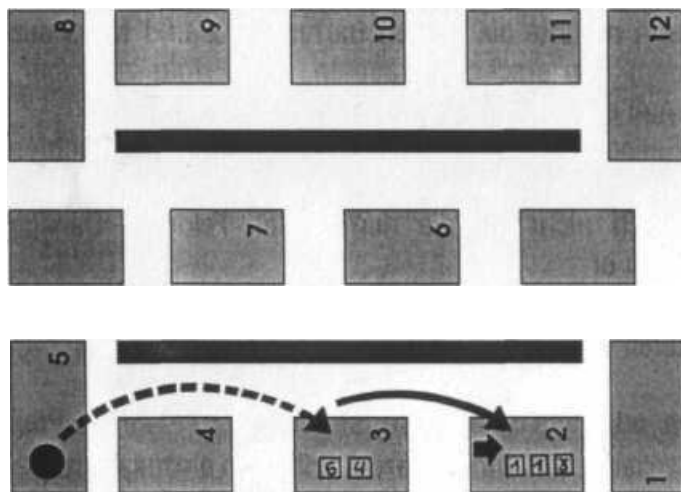
Gelingt der Wurf, legt der Spieler die ausgesuchten Goldbarren in das Ablagefach seiner Transportkiste (noch nicht auf die nummerierten Felder!). Danach kann er

- entweder seinen Spielzug beenden und die erbeuteten Goldbarren auf die Farbfelder einsortieren
- oder den Spielzug fortsetzen und mit seinem Pfeil weiterziehen, um weitere Goldbarren einzusammeln.

Gelingt der Wurf nicht, muß der Spieler alle Goldbarren, die er in diesem Spielzug in seinem Ablagefach gesammelt hat, zurück auf den Spielplan legen. Sie kommen in den Panzerschrank, auf dem sein Pfeil liegt. Anschließend legt er den Pfeil auf seinen Räuberstein zurück. Der Zug ist beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

## Spielzug fortsetzen

Wer sich nach einem erfolgreichen Beutezug entschließt, weiterzuspielen, muß zunächst mit seinem Pfeil weiterziehen. Dadurch erhöht sich natürlich die Anzahl der Schritte für den Beutewurf, denn es wird immer die gesamte Wegstrecke zwischen Räuberstein und Pfeil angerechnet!



**Beispiel:** Nachdem im ersten Beispiel der Beutewurf gelungen ist, setzt der Spieler seinen Zug fort und zieht mit seinem Pfeil ein Feld weiter. Er versucht, den blauen Barren Nr. 1 und den gelben Barren Nr. 1 aus dem nächsten Panzerschrank zu räumen. Diesmal muß er mindestens eine 5 (3+1+1) würfeln, weil er im selben Zug zuvor schon 2 Schritte gezogen war.

## Spielzug beenden

Nach einem erfolgreichen Beutewurf kann ein Spieler seinen Spielzug freiwillig beenden:

- Er nimmt seinen Räuberstein vom Ausgangsfeld und legt ihn auf das Feld, auf dem sein Pfeil steht. Der Pfeil wird auf den Räuberstein gesetzt.

- Dann sortiert er die Goldbarren, die er in diesem Zug in dem Ablagefach seiner Transportkiste gesammelt hat, auf die nummerierten und farbgleichen Felder ein.

Man kann seinen Zug auch beenden, ohne Goldbarren aus dem Panzerschrank zu räumen. **Das ist aber nur auf Feldern erlaubt, auf denen kein anderer Spieler steht!**

In diesem Fall muß der Spieler aber trotzdem einen Beutewurf ausführen. Dabei muß er dann nur die Anzahl der gezogenen Schritte erreichen oder übertreffen. Gelingt ihm das nicht, muß er die Goldbarren aus seinem Ablagefach zurück auf den Spielplan

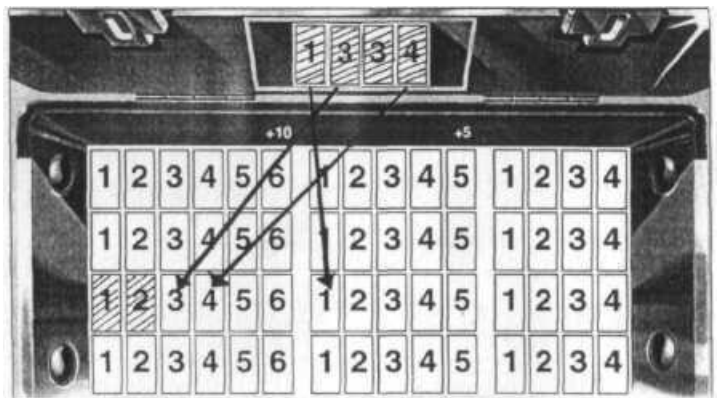
legen und den Pfeil auf seinen Räuberstein zurück setzen.

## Goldbarren einsortieren

Wer seinen Spielzug freiwillig beendet hat, sortiert die auf dem Ablagefach gesammelten Goldbarren nach Farben und legt sie auf die nummerierten Felder seiner Transportkiste.

Zur Erinnerung: Beim Spiel zu viert werden nur die 5er- und 6er-Reihen gefüllt, die 4er-Reihen bleiben leer!

Die Serien werden in der Reihenfolge der Numerierung gesammelt. Zuerst wird also Barren Nr. 1 in einer Reihe einsortiert, dann Nr. 2 usw. Kann ein Spieler einen Barren nicht ablegen, weil ihm eine Nummer fehlt, kommt dieser Barren wieder zurück auf den Spielplan (in den Panzerschrank, auf dem Räuberstein und Pfeil stehen). Das Ablagefach muß völlig leerräumt werden!



**Beispiel:** Ein Spieler hat die grünen Barren Nr. 1, 3, 3 und 4 erbeutet, als er seinen Zug beendet. Aus einem früheren Zug hat er bereits die grünen Barren Nr. 1 und 2 einsortiert. Er erweitert diese Reihe um Barren Nr. 3 und 4. Mit Barren Nr. 1 vom Ablagefach beginnt er eine neue Reihe. Den zweiten Barren mit Nr. 3 kann er jedoch nicht ablegen, weil ihm hier Barren Nr. 2 fehlt. Er legt ihn deshalb zurück auf den Spielplan.

**Spieltip:** Beim Einsortieren muß jeder Spieler entscheiden, in welche Reihe er die Goldbarren legt. Für eine voll belegte 5er-Reihe gibt es am Ende 5, für eine 6er-Reihe **10 Bonuspunkte**. Aber natürlich ist die 6er-Reihe schwerer zu vervollständigen, denn in jeder Farbe gibt es nur 1 Goldbarren mit der Ziffer 6. Liegen am Ende nur 5 Goldbarren in der 6er-Reihe, gibt es dafür keine Bonuspunkte. Und umsortiert werden dürfen die Goldbarren nicht! ("Was liegt, das liegt!")

## Trost-Chips

Jedesmal, wenn einem Spieler ein Beutewurf nicht gelingt, erhält er 2 Trost-Chips aus dem Vorrat. Hat ein Spieler bereits 4 Chips, erhält er nur noch 1 Chip, denn **mehr als 5 Chips darf er nicht besitzen**.

Wer über Chips verfügt, kann davon beliebig viele einsetzen, um sein Würfelergebnis zu verbessern (1 Chip = 1 Würfelpunkt). Der Einsatz der Chips muß

**nicht** vor dem Würfeln angesagt werden. Eingesetzte Chips kommen zurück in den Vorrat.

Wem durch den Einsatz von Chips ein Beutewurf gelingt, der erhält natürlich nicht gleichzeitig neue Trost-Chips, weil er zu niedrig gewürfelt hat.

Risikofreudige Spieler können mit den Chips auch auf Würfelergebnisse über 12 spekulieren.

## **Fremde Transportkisten ausplündern**

Wer **mindestens 10** Goldbarren in seiner Transportkiste gesammelt hat, erregt den Neid der anderen Goldräuber. Wer am Zug ist, kann deshalb mit seinem Pfeil beim Räuberstein dieses Spielers stehen bleiben und versuchen, seinem Gegner Goldbarren abzujagen. Der Gegner kann sich nicht dagegen wehren.

Das Ausplündern geschieht nach denselben Regeln wie das Ausräumen von Panzerschränken. Der Spieler sagt an, welche Goldbarren er aus der Transportkiste holen will. Die Zahlenreihen werden von oben nach unten abgeräumt (die höchsten Ziffern einer 4er-, 5er- oder 6er-Reihe also zuerst).



**Beispiel:** Von der 6er-Reihe muß zuerst Barren Nr. 4, von der 5er-Reihe muß zuerst Barren Nr. 2 abgeräumt werden. Natürlich kann der Spieler auch versuchen, mehrere Barren einer Reihe auf einmal zu erbeuten.

Die angesagten Barren kommen in das Ablagefach der Kiste des herausgeforderten Spielers. Dann wird ausgewürfelt, ob der Raub erfolgreich ist.

Gelingt der Beutewurf, muß der Spieler seinen Spielzug fortsetzen und mit seinem Pfeil weiterziehen. Er darf seinen Zug nicht auf diesem Feld beenden. Er darf auch nicht den Panzerschrank auf demselben Feld ausräumen.

Mißlingt der Beutewurf, **erhält der Spieler, der ausgeraubt werden sollte, die Trost-Chips aus dem Vorrat** und legt die Goldbarren aus seinem Ablagefach wieder auf die nummerierten Felder zurück. Er darf sie beim Zurücklegen nicht umsortieren! Der Spieler, der am Zug war, muß alle Goldbarren, die er gegebenenfalls in diesem Zug zuvor aus Panzerschränken oder bei anderen Räubern erbeutet hat, aus seinem Ablagefach in den Panzerschrank legen, auf dem sein Pfeil liegt. Dann setzt er seinen Pfeil zurück auf seinen Räuberstein.

**Spieltip:** Wer eine fremde Transportkiste ausgeraubt

hat, sollte die Beine in die Hand nehmen und das Weite suchen. Er kann sonst sicher sein, daß der Ausgeraubte versuchen wird, seine Goldbarren zurückzubekommen, wenn sein Pfeil in die passende Richtung zeigt.

## SPIELENDEN UND AUSWERTUNG

Das Spiel endet, wenn der Zug-Zähler das letzte Feld der Zählstrecke erreicht hat. Der Spieler, der ihn dort hingezogen hat, ist als letzter am Zug.

Danach wird abgerechnet. Jeder Spieler ermittelt den Wert seiner Transportkiste:

- Er zählt die Ziffern der erbeuteten Goldbarren zusammen.

- Zusätzlich erhält er für eine komplette 5er-Reihe 5 Bonuspunkte, für eine komplette 6er-Reihe 10 Bonuspunkte.

Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Trost-Chips. Ist auch diese Zahl gleich, gibt es mehrere Sieger.



# NOCH FRAGEN?

- Wer am Zug ist, muß mit seinem Pfeil wenigstens ein Feld weit ziehen. Er darf also nicht auf die Bewegung verzichten. Deshalb darf er auch nicht den Panzerschrank, bei dem er seinen Zug beginnt, ausräumen.

- Wer seinen Zug auf einem der beiden nicht nummerierten Felder beendet, muß bereits beim Ablegen des Pfeils entscheiden, in welche Richtung er in seinem nächsten Zug zieht, und den Pfeil entsprechend plazieren.

4 Wer beim Beutewurf Pech hat und eine zu niedrige Zahl würfelt, muß seinen Pfeil auf seinen Räuberstein zurücklegen. Dabei darf er die ursprüngliche Zugrichtung nicht verändern.

- Panzerschränke, die von fremden Figuren besetzt sind, dürfen nicht ausgeräumt werden.

- Es ist auch nicht erlaubt, einen Panzerschrank oder eine fremde Transportkiste zweimal im selben Spielzug auszuplündern.

- Der Zug-Zähler wird nur weitergezogen, wenn ein Spieler an die Reihe kommt, aber nicht, wenn er seinen Zug fortsetzt.

- Wer mindestens 10 Goldbarren hat, kann von anderen Spielern ausgeplündert werden. Es gilt hier die Stückzahl, nicht die Ziffern der Goldbarren.

- Beim Ausplündern fremder Transportkisten kann ein Spieler so viele Goldbarren erbeuten, daß der Bestand in der Kiste unter 10 Goldbarren fällt, das ist erlaubt.

## SPIELVARIANTE

Wenn alle Spieler einverstanden sind, können sie vor Spielbeginn auch die folgende Variante vereinbaren: Es wird ohne Zug-Zähler gespielt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler zwei oder gar drei komplette Serien in seiner Transportkiste mit Goldbarren belegt hat. (Ein Spieler beendet somit z.B. mit zwei Ger- oder mit drei 5er-Serien das Spiel.)

Bei dieser Variante muß jeder Spieler die Transportkisten der anderen genau im Auge behalten. Sonst passiert es ihm, daß er das Spiel beendet, ein anderer aber zum Sieger erklärt wird, weil er die höhere Gesamtpunktzahl erreicht.

## NACHWORT

Die Goldräuber konnten sich nicht lange über ihre Beute freuen. Als sie im Morgengrauen den Safe verließen, wurden sie schon von der Polizei erwartet. Womit wieder einmal bewiesen wäre, daß sich Verbrechen nicht lohnen.

# SPIELREGEL KURZFASSUNG

## Spielziel

Die meisten und wertvollsten Goldbarren sammeln.

## Spielvorbereitung

- \* Goldbarren mischen, in jeden Panzerschrank offen 6 Goldbarren legen.
- \* Trost-Chips neben das Spielbrett legen.
- \* Jedem Spieler Transportkiste, Räuberstein und Pfeil einer Farbe geben.
- \* Startfelder der Räubersteine mit 2 Würfeln ermitteln (pro Feld nur 1 Räuberstein!).
- \* Pfeil auf Räuberstein legen (Pfeilrichtung = Zugrichtung).
- \* Der Spieler auf dem Schrank mit der höchsten Nummer beginnt.
- \* Beim Spiel zu viert bleiben die 4er-Reihen aus dem Spiel!

# Spielablauf

## Bewegung

- \* Zug-Zähler 1 Feld weitersetzen.
- \* Pfeil beliebig weit in Pfeilrichtung ziehen.

## Panzerschränke ausräumen

**Bedingung:** Kein fremder Spielstein darf auf diesem Feld stehen.

### Ablauf:

- \* Goldbarren aussuchen.
- \* Beutewurf durchführen - gemäß der zurückgelegten Wegstrecke und dem Wert der ausgesuchten Goldbarren. Die Gesamtsumme muß mit beiden Würfeln erreicht oder übertreffen werden.

### Gelingt der Beutewurf:

- \* Goldbarren auf das Ablagefach legen und wahlweise
- \* entweder Spielzug beenden oder Spielzug fortsetzen.

### Gelingt der Beutewurf nicht:

- \* Goldbarren vom Ablagefach zurück auf das Feld, auf dem der Pfeil liegt, dann
- \* Pfeil zurück auf den Räuberstein legen.
- \* Trost-Chips kassieren.

## **Spielzugfortsetzen**

- \* Mit dem Pfeil weiterziehen
- \* und evtl. weitere Goldbarren einsammeln

## **Spielzug beenden**

- \* Räuberstein nachziehen und unter den Pfeil legen,
- \* Goldbarren einsortieren.

## **Zug beenden, ohne Goldbarren einzusammeln:**

- \* Nur auf Feldern ohne fremde Spielsteine erlaubt,
- \* trotzdem "Beutewurf" ausführen.

Die Zugweite muß mit beiden Würfeln erreicht oder übertroffen werden.

## **Goldbarren einsortieren:**

- \* Nur erlaubt, wenn Spielzug freiwillig beendet wurde.
- \* Goldbarren vom Ablagefach nach Farben sortieren und auf nummerierte Felder legen.
- \* Feldreihen müssen in aufsteigender Folge belegt werden.
- \* Bei Lücken in der Numerierung kommen restliche Goldbarren zurück auf den Spielplan.

## Trost-Chips

- \* Mißlingt ein Beutewurf, erhält der Spieler 2 Trost-Chips.
- \* Maximal sind 5 Trost-Chips pro Spieler erlaubt.
- \* Trost-Chips verbessern das Würfelergebnis:  
1 Chip = 1 Punkt.

## Fremde Transportkisten ausplündern

Wer mindestens 10 Goldbarren hat, kann ausgeplündert werden:

- \* Mit Pfeil zum fremden Spielstein ziehen,
- \* Goldbarren aus fremder Transportkiste aussuchen und auf Ablagefach schieben (Zahlenreihen müssen von oben nach unten abgeräumt werden),
- \* Beutewurf durchführen.

### Gelingt der Beutewurf:

- \* Goldbarren einsammeln und
- \* Spielzug fortsetzen (Zug beenden ist nicht erlaubt!)

### Gelingt der Beutewurf nicht:

- \* Der Spieler, der ausgeraubt werden sollte, erhält die Trost-Chips und

- \* legt die ausgesuchten Goldbarren zurück auf die nummerierten Felder.
- \* Der Spieler, der am Zug ist, muß Goldbarren, die er auf seinem Ablagefach hat, zurück auf das Feld, auf dem sich sein Pfeil befindet, legen,
- \* seinen Pfeil zurück zum Räuberstein legen und den Zug beenden.

## **Spielende und Auswertung**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler den Zug-Zähler auf Feld 36 zieht und anschließend seinen Zug ausführt.

### **Auswertung:**

- \* Ziffern der Goldbarren in Transportkisten addieren,
- \* 5 Bonuspunkte für komplette 5er-Reihe,
- \* 10 Bonuspunkte für komplette 6er-Reihe.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.