

Alexandre Emerit

TL 105129 1/17

BOOM, GOLD BANG,



Eine rasante Goldsuche
für 2 bis 4 Spieler
ab 7 Jahren

HABA[®]

BOOOOOOM!!!!

Seitdem man im ehemals verschlafenen Örtchen

Old Town Gold gefunden hat, ist hier die Hölle los! Vom Goldrausch gepackt, schnappt sich jeder, vom erfahrenen Goldsucher bis zur Hotelbesitzerin, ein paar Stangen Dynamit und rennt zur Ghost Mine. Dort werfen sie – **BOOM, BANG!!!** – zu jeder vollen Stunde ihre Dynamitstangen in die Mine und sprengen auf Teufel komm raus Gold aus dem Berg!

Da heißt es für alle: nicht lange überlegen und beherzt zugreifen! Aber Vorsicht! Wer zwischen den Goldnuggets auf Fledermäuse, Schlangen, Ratten oder gar Geister trifft, muss sich schnell in Sicherheit bringen. Auch sonst hält der Wilde Westen allerlei Gefahren bereit: In der aufgeheizten Atmosphäre kann man schnell zum Duell herausgefordert werden. Und wenn der Sheriff einen im Visier hat, gibt es kein Entkommen mehr ...

Boom, Bang, Gold ist ein mitreißendes Spiel mit viel Action, bei dem es um Geschwindigkeit und ein gutes Auge geht. Nur wer es schafft, am Ende des Tages die meisten Nuggets in seiner Goldkiste zu sammeln, kann die rasante Jagd ums Gold gewinnen!

SPIELMATERIAL



1 Goldmine

(Schachtelunterteil mit doppeltem Boden für Explosionseffekt)



4 Charaktere mit Goldkisten



4 Ablagen



4 Dynamitstangen



1 Taschenuhr
(Rundenzähler)

160 Plättchen:



82 x Geröll



35x legale
Goldnuggets



35x illegale
Goldnuggets



4 Sonder-
Plättchen

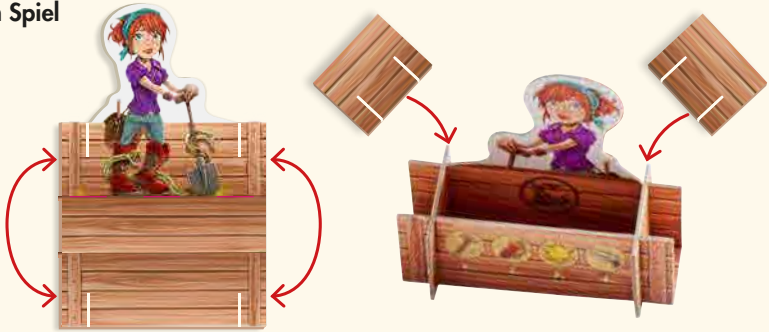
(1x Fledermaus,
1x Schlange,
1x Ratte,
1x Geist)



4 Aktions-
Plättchen

(1x Hacke,
1x Dynamit,
1x Revolver,
1x Sheriff-Stern)

Vor dem ersten Spiel



Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Tableaus und steckt die Charaktere mit ihren Goldkisten entsprechend der Abbildung zusammen.

SPIELVORBEREITUNG

Stellt die Goldmine in die Mitte des Tisches. Alle Spieler müssen sie gut erreichen können. Legt alle Plättchen verdeckt (d.h. mit der Geröllseite nach oben) in die Goldmine und mischt sie dort gut durch. Stellt den Zeiger der Taschenuhr auf 1 Uhr.

Jeder Spieler nimmt eine Dynamitstange, eine Ablage und einen Charakter zu sich.

Jeder Charakter ist vor den Auswirkungen eines bestimmten Sonder-Plättchens geschützt. (Die Sonder-Plättchen werden später erklärt):



Hank (The Hat)

Harris: Als erfahrester Goldsucher weit und breit weiß er, dass man sich in tiefen, dunklen Minen am besten mit einem großen Hut vor den tückischen Fledermäusen schützt.



Alma Anderson:

Wenn Alma nicht mit Dynamitstangen wirft, schmeißt sie die Küche in ihrem Hotel. Deshalb hat sie auch immer ein Fläschchen Rattengift bei sich, um sich vor den fiesen Nagern zu schützen.



Tombstone Tony:

Als örtlicher Bestatter hat Tony selbstverständlich keine Angst vor dem Übernatürlichen. In die Mine nimmt er aber trotzdem seine extra helle Öllampe mit, um auch wirklich vor allen Geistern geschützt zu sein.



Rattlesnake Ruby:

Normalerweise fängt die coole Ruby Schlangen auf den Feldern der Farmer. Auch in der Mine schützt sie sich mit ihren dicken Cowboystiefeln vor Schlangen – man kann ja nie wissen!

SPIELABLAUF

Der Spieler, der immer zu spät kommt, legt die Taschenuhr vor sich ab. Jetzt wird es gleich rasant, denn alle Spieler spielen gleichzeitig.

Eine Runde besteht aus:

1. **Sprengung**
2. **Goldsuche**
3. **Aktions-Plättchen ausspielen**
4. **Gold sichern und neue Runde vorbereiten**

GROSSES GOLDSUCHER-EHRENWORT

Bevor ihr eure Dynamitstangen zum ersten Mal in die Mine werfen dürft, müsst ihr eure Dynamitstange in die Hand nehmen und das große Goldsucher-Ehrenwort aufsagen:

- ◆ Ich gelobe, immer **nur mit einer Hand** zu spielen.
- ◆ Ich darf **nur offen liegende Goldnuggets und Aktions-Plättchen** einsammeln.
- ◆ Ich werde immer **nur ein Plättchen nach dem anderen** aus der Mine herausholen, niemals mehrere gleichzeitig.
- ◆ Wer zuerst seinen Finger auf ein offenes Plättchen gelegt hat, dem gehört es auch! Ich gelobe, das zu respektieren, auch wenn wir im Wilden Westen sind.
- ◆ Auf der Jagd nach Goldnuggets und Aktions-Plättchen darf ich andere Plättchen verschieben, **aber niemals umdrehen!**
- ◆ Ich verspreche, die Warnungen meiner Mitspieler vor Fledermäusen, Ratten, Schlangen oder Geistern ernst zu nehmen.
- ◆ Wenn ich dabei erwischt werde, wie ich dieses feierliche Goldsucher- Ehrenwort breche, muss ich alle in dieser Runde gesammelten Goldnuggets zurück in die Mine werfen. Der Sheriff soll mich für eine Runde ins Kittchen stecken und ich muss in dieser Runde aussetzen – so wahr ich meine Dynamitstange hier in der Hand halte!

1. Sprengung

Auf das Kommando „Boom, Bang, Gold“ werfen alle ihre Dynamitstangen gleichzeitig in die Goldmine. Dabei springen die Plättchen in der Mine hoch und landen zum Teil mit der Goldnugget-Seite, zum Teil mit der Geröll-, Sonder- oder Aktions-Seite nach oben überall in der Mine oder gelegentlich auch außerhalb.

2. Goldsuche

Jetzt gilt es für alle Spieler, gleichzeitig mit einer Hand so viele **Goldnuggets und offen liegende Aktions-Plättchen** wie möglich aus der Mine herauszuholen und vor sich auf die Ablage zu legen. Goldnuggets und Aktions-Plättchen, die außerhalb der Mine liegen, dürfen ebenfalls geschnappt werden.

Aber beachtet dabei die Regeln eures großen Goldsucher-Ehrenworts!

Sonder-Plättchen

In der Mine gibt es allerlei Gefahren: **Sonder-Plättchen** mit Fledermäusen, Schlangen, Ratten oder Geistern! Sind nach der Sprengung eines oder mehrere dieser Plättchen aufgedeckt, bleiben sie in der Mine liegen und **dürfen nicht eingesammelt werden**. Jedes der Sonder-Plättchen bremst bis auf einen Spieler alle anderen für einen Moment aus.



Sieht ein Spieler ein Sonder-Plättchen mit seinem Symbol (d.h. dem Symbol, vor dem er geschützt ist), warnt er seine Mitspieler und ruft laut das entsprechende Symbol: „Achtung, ...!“. Während er weiter Goldnuggets und Aktions-Plättchen sammeln darf, müssen seine Mitspieler schnell beide Hände kurz auf den Kopf legen und „Hilfe“ rufen. Erst danach dürfen auch sie weitersammeln.

Beispiel: Der Spieler mit dem Charakter Tombstone Tony sieht ein Plättchen mit dem Geist, also ruft er laut „Achtung, Geist!“. Alle anderen müssen jetzt erst beide Hände kurz auf ihren Kopf legen und „Hilfe“ rufen, bevor auch sie weiter Goldnuggets und Aktions-Plättchen sammeln dürfen.

Wenn alle offen ausliegenden Goldnuggets und Aktions-Plättchen eingesammelt wurden, endet das wilde Gerangel.

3. Aktions-Plättchen ausspielen

Jetzt werden die Aktions-Plättchen in der folgenden Reihenfolge ausgespielt:



1. Hacke: Du bist besonders fleißig und darfst 5 verdeckte Plättchen in der Mine aufdecken! Findest du dabei Goldnuggets, darfst du sie auf deine Ablage legen. Alle anderen Plättchen musst du liegen lassen.



2. Dynamit: Du warst schlau und hast zwei Dynamitstangen mitgenommen. Nimm eine Dynamitstange und wirf sie noch einmal in die Mine. Alle Goldnuggets, die jetzt offen liegen, darfst du auf deine Ablage legen. Alle anderen Plättchen musst du liegen lassen.



3. Sheriff-Stern: Du bist der Sheriff und zwingst alle anderen Spieler, ihr illegales Gold von ihrer Ablage verdeckt zurück in die Mine zu legen. Nur du selbst darfst dein illegales Gold behalten.



legales
Gold



illegales
Gold



4. Revolver: Beim Gerangel um Goldnuggets bist du mit einem anderen Goldsucher aneinandergeraten. Du forderst einen Mitspieler deiner Wahl zum Duell heraus. Dein Duell-Partner muss 2 beliebige Goldnuggets von seiner Ablage in einer oder beiden Fäusten verstecken. Du darfst nun eine Faust auswählen. Kommt Gold zum Vorschein, darfst du es nehmen und auf deine Ablage legen. Ist die Faust leer, gibt es kein Gold für dich. Hat dein Duell-Partner nur 1 Gold-Plättchen auf seiner Ablage, kann er auch nur ein Plättchen in einer Faust verstecken. Hat kein Spieler Gold auf seiner Ablage, kannst du niemanden zum Duell herausfordern

Hinweis:

Die Reihenfolge der Aktions-Plättchen ist auf der Rückseite der Goldkisten dargestellt.

4. Gold sichern und neue Runde vorbereiten

Jeder Spieler nimmt nun die verbliebenen Goldnuggets, die sich noch auf seiner Ablage befinden, und legt sie in seine Goldkiste. Dieses Gold ist jetzt sicher.

Jeder Spieler nimmt sich wieder eine Dynamitstange aus der Mine.

Alle ausgespielten Aktions-Plättchen und alle Plättchen, die außerhalb der Mine, aber nicht auf einer Ablage liegen, kommen wieder verdeckt in die Goldmine zurück.

Alle Plättchen, die offen in der Mine liegen, werden ebenfalls wieder umgedreht.

Der Spieler mit der Taschenuhr stellt den Zeiger eine Stunde weiter und gibt sie an seinen linken Nachbarn weiter. Jetzt kann eine neue Runde beginnen!

Wird der Zeiger auf 12 Uhr gestellt, spielt ihr diese Runde noch zu Ende.

Jetzt zählen alle Spieler die Goldnuggets in ihren Goldkisten. Jedes Plättchen, egal ob legales oder illegales Gold, zählt 1 Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten legalen Gold.

Action-Variante

Bis auf folgende Änderungen gelten die Regeln des Grundspiels.

Entdeckt jemand nach der Sprengung ein Sonder-Plättchen mit seinem Symbol, passiert Folgendes:

- **Fledermaus:** Der Spieler mit Hank (The Hat) Harris ruft laut „Achtung, Fledermaus!“. Nun müssen alle anderen Spieler erst wild mit ihren Armen um ihren Kopf fuchteln und „Verschwindet!“ rufen, bevor sie weitersuchen dürfen. Der Spieler mit dem Charakter Hank darf währenddessen weiter Goldnuggets und Aktions-Plättchen sammeln.
- **Schlange:** Der Spieler mit Rattlesnake Ruby ruft laut „Achtung, Schlange!“. Nun müssen alle anderen Spieler erst 2 Mal in die Hände klatschen und „Scht!“ rufen, bevor sie weitersuchen dürfen. Der Spieler mit Ruby darf währenddessen weiter Goldnuggets und Aktions-Plättchen sammeln.
- **Ratte:** Der Spieler mit Alma Anderson ruft laut „Achtung, Ratte!“. Nun müssen alle anderen Spieler erst beide Hände kurz hinter den Rücken nehmen und „lieh!“ rufen, bevor sie weitersuchen dürfen. Der Spieler mit Alma darf währenddessen weiter Goldnuggets und Aktions-Plättchen sammeln.
- **Geist:** Der Spieler mit Tombstone Tony ruft laut „Achtung, Geist!“. Nun müssen alle anderen Spieler erst mit beiden Händen kurz ihre Augen verschließen und „Uah!“ rufen, bevor sie weitersuchen dürfen. Der Spieler mit Tony darf währenddessen weiter Goldnuggets und Aktions-Plättchen sammeln.

Alexandre Emerit (Autor):



geboren 1977 in Paris, leitet die Umwelta Abteilung eines Naturparks in der Nähe von Fontainebleau. Seine Leidenschaft für Spiele hat er von seiner Großmutter geerbt, die immer gerne mit der Familie und Freunden Karten- und Würfelspiele gespielt hat. Seit zwei Jahren entwickelt er selbst Brettspiele. „Boom, Bang, Gold“ ist sein erstes veröffentlichtes Spiel.

Timo Grubing (Illustrator):



geboren 1981, studierte Illustration an der FH Münster und lebt seit seinem Diplom 2007 wieder in seiner Geburtsstadt Bochum. Als freier Illustrator ist er in den verschiedensten Bereichen tätig: Er bebildert Kinder- und Schulbücher, Spiele und arbeitet regelmäßig für Magazine und Agenturen.

Redaktion: Antje Gleichmann

Kurzspielregeln

© HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303337

KURZSPIELREGELN

SPIELZIEL

- Wer bei Spielende das meiste Gold gesammelt hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Goldmine mit verdeckt gemischten Plättchen in die Tischmitte
- Zeiger der Taschenuhr auf 1 Uhr
- Jeder Spieler bekommt: eine Dynamitstange, eine Ablage und einen Charakter mit Goldkiste

SPIELABLAUF

- Startspieler erhält Taschenuhr
- **Sprengung:** Gleichzeitig die Dynamitstangen in die Goldmine werfen
- **Goldsuche:** Alle gleichzeitig: Mit einer Hand offene Gold- und Aktions-Plättchen aus der Mine holen und auf eigene Ablage legen
- **Sonder-Plättchen (Fledermaus, Ratte, Schlange, Geist):** Eigenes Symbol auf offenem Sonderplättchen? „Achtung ...!“ rufen. Mitspieler: Hände über Kopf und „Hilfe!“ rufen vorm Weiterspielen
Keine offenen Plättchen mehr? Goldsuche vorbei
- **Aktions-Plättchen** ausspielen:
 1. **Hacke:** 5 Plättchen aufdecken, Gold nehmen
 2. **Dynamit:** 1 Dynamit erneut in Mine werfen, Gold nehmen
 3. **Sheriff-Stern:** Alle anderen Spieler: illegales Gold zurück in Mine legen
 4. **Revolver:** Duell mit beliebigem Mitspieler; Mitspieler: 2 Goldnuggets auf Fäuste aufteilen; Herausforderer: eine Faust wählen, Gold nehmen
- **Gold** von der Ablage in die Goldkisten legen, Dynamitstange nehmen und alle offenen Plättchen in der Goldmine umdrehen
- **Taschenuhr** eine Stunde weiterstellen und weitergeben

SPIELEND

Das Spiel endet nach 12 Runden (12 Uhr auf der Taschenuhr)

Jedes Gold = 1 Punkt

Meiste Punkte = Gewinner, Gleichstand: der mit mehr legalem Gold gewinnt