

BOOMTOWN

Ein Spiel von Bruno Cathala & Bruno Faidutti

Es gibt Gold in den Bergen! Mit diesem Schrei auf den Lippen eilen Goldsucher nach Westen und Boomtown wird gegründet—der Goldrausch ist ausgebrochen! In Boomtown konkurrieren Sie in einem verrückten Gerangel mit anderen Goldsuchern. Aber aufgepasst, denn Straßenräuber, Kartenhaie und betrügerische Politiker werden ihre Suche nach Glück und Gold nicht gerade leicht machen. Es gibt viele Wege um in Boomtown reich zu werden.

- ein Spiel für 3 bis 5 Spieler/innen
- ab 10 Jahren oder älter
- ca. 30 Minuten Spielzeit

Das Spielmaterial

- 60 Spielkarten (45 Minenkonzessionen und 15 Ereigniskarten)
- 2 Würfel
- 5 Bürgermeisterfiguren
- 10 Holzspielsteine
- Goldchips (weiß = 1 Gold, rot = 5 Gold & blau = 10 Gold)

Ziel des Spiels

Die Spieler übernehmen die Rolle der Goldsucher, die wiederum versuchen Gold zu finden und damit reich zu werden. In jeder Spielrunde werden Minenkonzessionen versteigert. In einigen Minen wird dann erfolgreich Gold gefunden (abhängig von Würfelwürfen). Die Spieler können auch die Rolle eines Straßenräubers, Kneipenwirts oder Politikers übernehmen. Es gibt viele Mittel und Wege um erfolgreich zu werden. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, welcher den größten Einfluss, die besten Minen und das meiste Gold besitzt.

Die Spielvorbereitungen

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 10 Gold (in Goldchips). Die Bank wechselt im Notfall große Goldchips in kleinere.

Alle Karten werden gemischt und verdeckt zu einem Stapel auf dem Tisch platziert. Dies ist der Kartenstapel, von dem alle Karten gezogen werden. Hinweis: Für ein kürzeres Spiel kann man zufällig 15 Karten aus dem Stapel entfernen (ohne diese anzusehen), falls nur 3 Spieler zur Verfügung stehen.

Die beiden Würfel, die Goldchips, die Holzspielsteine und die Bürgermeisterfiguren werden neben dem Kartenstapel platziert.

Die erste Runde kann nun starten.

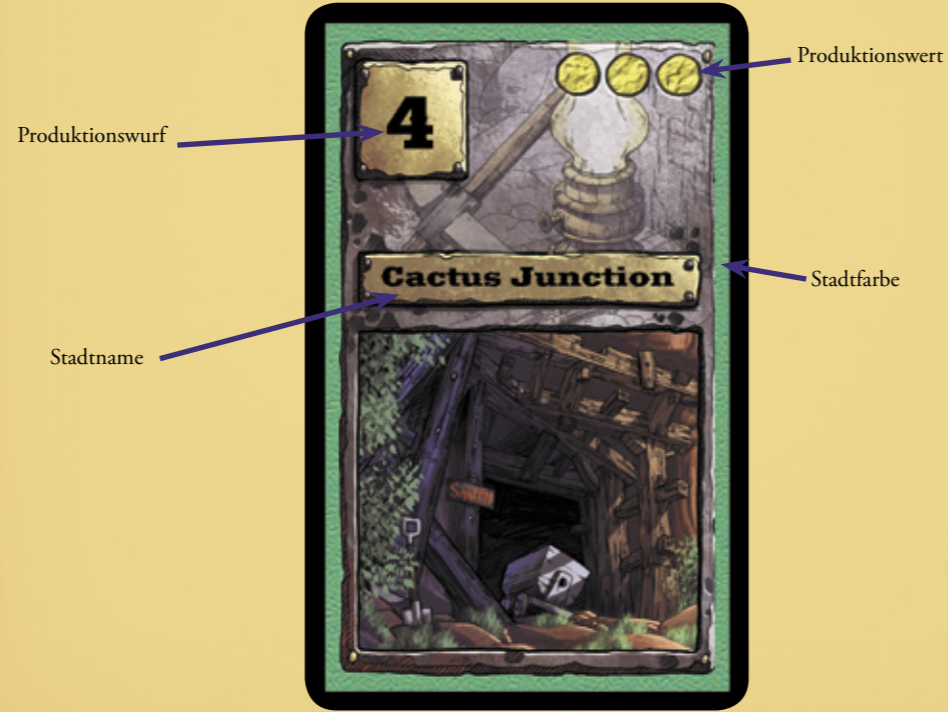
Die Spielrunde

Per Zufall wird der erste Spieler für die erste Runde bestimmt. In den folgenden Runden wird der erste Spieler der Gewinner von der letzten Auktion sein.

Das Ziehen von Karten

Es werden so viele Karten vom Stapel gezogen, wie Spieler vorhanden sind. Diese werden offen in einer Reihe auf dem Tisch platziert.

Hinweis: In der ersten Runde müssen alle Karten Minenkonzessionen sein. Falls man eine andere Karte ziehen sollte, wird diese zurück in den Stapel gesteckt und mit einer zu ziehenden Minenkonzession ausgetauscht. Der Kartenstapel muss in diesem Fall neu gemischt werden.



Aussehen einer Minenkonzession

Das Bieten

Der erste Spieler fängt mit dem Bieten an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der erste Spieler kann passen, ein Gold oder mehr bieten. Danach können die anderen Spieler entweder passen oder das höchste Gebot überbieten. Ein Spieler scheidet aus einer Bietrunde aus, sobald er einmal gepasst hat. Er kann danach nicht mehr einsteigen. Das Bieten geht solange weiter wie alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Ein Spieler kann nicht mehr Gold bieten als er selbst sein Eigen nennt.

Hinweis: In den unwahrscheinlichen Fall, dass alle Spieler in der ersten Runde passen sollten, wird automatisch angenommen, dass der erste Spieler das höchste Gebot abgegeben hat.

Gebote bezahlen

Bei 4 oder 5 Spielern

Der Spieler mit dem höchsten Gebot übergibt den Kaufpreis an seinen rechten Mitspieler. Dieser Spieler darf die Hälfte des Goldes für sich behalten (ungerade Beträge aufrunden) und reicht die Restsumme an seinen rechten Nachbarn weiter. Dieser Spieler wiederum behält die Hälfte des Goldes für sich (ebenfalls aufrundet) und reicht das verbleibende Gold an seinen rechten Mitspieler weiter. Dies wird solange durchgeführt, bis kein Geld mehr zum Weitergeben übrigbleibt.

Hinweis: Der Spieler mit dem höchsten Gebot kann niemals auf diese Art und Weise von seinem vorher ausgegebenen Gold etwas zurückerhalten. In diesem Fall behält sein linker Spieler die restliche Summe.

Bei 3 Spielern

Der Spieler mit dem höchsten Gebot übergibt den Kaufpreis an seinen rechten Mitspieler. Dieser Spieler darf die Hälfte des Goldes für sich behalten (ungerade Beträge aufrunden) und reicht die Restsumme an seinen rechten Nachbarn weiter. Dieser Spieler wiederum behält die Hälfte des Goldes für sich (ebenfalls aufrundet) und gibt das verbleibende Gold an die Bank weiter.

Spielkarten auswählen

Der Spieler mit dem höchsten Gebot darf sich nun eine der offenen Karten aussuchen. Im Falle einer Minenkonzession legt er diese Karte offen vor sich hin. Bei einer Ereigniskarte gelten spezielle Regeln (siehe weiter unten). Nachdem der Spieler mit dem höchsten Gebot seine Karte an sich genommen hat, muss der Spieler zu seiner linken Seite sich eine Karte aussuchen. Dies geht solange weiter bis alle Spieler eine Spielkarte ausgewählt haben. Falls ein Spieler für eine Stadt eine Minenkonzession erworben hat, in der ein anderer Spieler Bürgermeister ist (siehe weiter unten ~ Bürgermeister), muss der Spieler an diesem Bürgermeister soviel Gold bezahlen, wie der Bürgermeister selbst Minenkonzessionen in dieser Stadt besitzt.

Die Goldproduktion

Nachdem alle offenen Spielkarten gezogen worden sind, führt der erste Spieler einen Wurf mit zwei Würfeln durch..

Jede Minenkonzession, dessen Produktionswurf gleich der summierten Anzahl auf den beiden Würfeln entspricht, produziert Gold. Der Besitzer dieser Mine erhält soviel Gold von der Bank, wie der Produktionswert der Minenkonzession anzeigt (= Anzahl Goldstücke auf der Karte).

Damit endet diese Spielrunde und die nächste kann beginnen.

Gefährdete Minenkarten

Einige wenige Minenkonzessionskarten besitzen eine andere Grafik. Diese Minen gelten als einsturzgefährdet. Wenn während der Goldproduktion eine 2 oder 12 gewürfelt wird, stürzen diesen Minen ein und werden aus dem Spiel entfernt.

Indikator für einsturzgefährdete Minen

Bürgermeister

Jeder Spieler muss seine Minenkonzessionskarten offen einsehbar für alle Mitspieler vor sich platzieren. Minen sollten nach Städten sortiert werden. Jede der 5 Städte besitzt daher eine eigene Farbe (grün für Cactus Junction, purpurrot für Cold Mountain, rot für Coyote City, gelb für Dry Gulch sowie blau für San Narciso).

Der erste Spieler, der 2 Minenkonzessionen innerhalb einer Stadt besitzt, wird deren Bürgermeister. Zur Kennzeichnung nimmt er eine Bürgermeisterfigur in der passenden Farbe an sich.

Von nun an muss jeder andere Spieler, welcher eine Minenkonzession in einer Stadt mit einem Bürgermeister erwirbt, diesem Bürgermeister einen Goldbetrag bezahlen. Die Höhe dieser Gebühr richtet sich nach der Anzahl der Minen, die der Bürgermeister selbst in dieser Stadt besitzt.

Fall zu irgendeinen Zeitpunkt ein Spieler mehr Minenkonzessionen innerhalb einer Stadt als der dortige Bürgermeister besitzen sollte, wird dieser Spieler der neue Bürgermeister (egal ob dies durch eine Ereigniskarte oder durch den Zukauf einer neuen Minenkonzession geschah). Dieser Spieler nimmt sich dann die entsprechende Bürgermeisterfigur vom vorhergehenden Besitzer. Falls ein Spieler durch den Zukauf einer Minekonzession der neue Bürgermeister wird, muss er trotzdem vorher die o.g. Gebühr an den noch amtierenden Bürgermeister abführen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet in der Runde, in der die letzte Karte vom Stapel aufgedeckt wurde.

Nachdem der letzte Wurf für die Goldproduktion durchgeführt wurde, zählt jeder Spieler seine Siegpunkte. Die Anzahl der Siegpunkte wird wie folgt ermittelt:

- Gesamtsumme an Goldchips
- + der Produktionswert aller eigenen Minenkarten
- +5 pro Bürgermeisterramt.

Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Siegpunkten hat gewonnen.



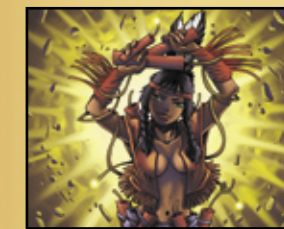
DIE EREIGNISKARTEN

Die meisten Ereigniskarten haben einen sofortigen Effekt und werden danach aus dem Spiel entfernt. Wie auch immer, einige Ereigniskarten (Saloon, Saloon Girl, Governor, New Vein) haben einen dauerhaften Effekt und werden direkt neben den Minenkarten platziert. Andere Ereigniskarten (Telegraph und Mustang) behält der Spieler offen vor sich und dürfen später im Spiel benutzt werden.

Es kann vorkommen das ein Spieler eine Spielkarte aussucht, welche er im Moment nicht benutzen kann (beispielsweise Governor falls er kein Bürgermeisteramt oder Saloon Girl und keine Bar besitzt). In diesem Fall behält der Spieler die Karte offen vor sich. Sie hat solange keinen Effekt bis der Spieler ein Bürgermeisteramt erhält oder eine Bar sein eigen nennt.

CARD SHARK (KARTENHAI)

Diese Ereigniskarte muss sofort ausgespielt werden. Jeder andere Spieler muss sofort 4 Goldchips an die Bank abführen. Diese Karte wird danach abgelegt.



DYNAMITE (DYNAMIT)

Die Mine oder die Bar eines Gegenspielers explodiert und wird aus dem Spiel entfernt. Diese Ereigniskarte muss sofort ausgespielt werden und wird danach abgelegt.

Man kann sich eine Minekarte eines anderen Spielers aneignen. Dies ist allerdings nur in einer Stadt möglich, in der man selbst eine Minenkonzession besitzt. Falls diese Stadt einen Bürgermeister besitzen sollte, muss man wieder die entsprechende Gebühr an ihm abführen. Diese Ereigniskarte muss sofort ausgespielt werden und wird danach abgelegt.

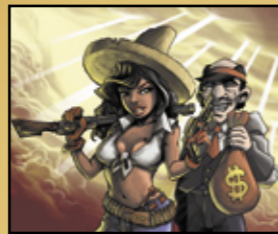
EXPROPRIATION (ENTEIGNUNG)



GOVERNOR (GOUVERNEUR)



Eine der eigenen Bürgermeisterfiguren wird auf diese Ereigniskarte platziert. Dieser Bürgermeister ist nun der Gouverneur. Solange dieser Bürgermeister das Gouverneursamt inne hat, muss für den Neuerwerb einer Minenkonzession in seiner Stadt die doppelte Gebühr bezahlt werden. Falls ein anderer Spieler das Bürgermeisteramt übernimmt, wird die Gouverneurskarte aus dem Spiel entfernt.



HOLDUP (RAUBUEBERFALL)

Man sucht sich einen Gegenspieler aus und nennt eine Zahl von 2 bis 12. Dieser Wert gibt die Anzahl Goldchips wieder, welche man stehlen möchte. Danach wird ein Wurf mit beiden Würfeln durchgeführt. Sollte dieser Wurf gleich oder höher ausfallen als die vorher genannte Zahl, war der Raubüberfall erfolgreich und man erhält das gestohlene Gold vom Gegenspieler. Fall der Wurf zu niedrig ausfällt, entsteht kein Effekt. Diese Ereigniskarte muss sofort ausgespielt werden und wird danach abgelegt.

MUSTANG (PRAERIEPFERD)

Diese Karte wird zwecks späterer Nutzung offen vor sich platziert. Nachdem der Spieler mit dem höchsten Gebot seine Karte ausgesucht hat (siehe oben - Spielkarten auswählen), kann man sich als Zweiter die nächste Karte nehmen (anstelle der normalen Vorgehensweise). Danach geht es wie gehabt weiter. Diese Karte wird nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt.

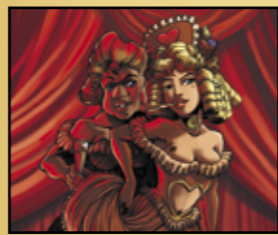


NEW VEIN (NEUE WASSERADER)

Diese Ereigniskarte wird einer eigenen Minenkarte zugeordnet. Von nun an wird der Produktionswert dieser Minenkonzession um +3 erhöht. Falls diese Mine gesprengt oder enteignet wird oder einstürzt, erleidet die neue Wasserader das gleiche Schicksal (sie wechselt entweder den Besitzer oder wird aus dem Spiel entfernt).

SALOON (BAR)

Diese Ereigniskarte wird neben den eigenen Minenkonzessionen einer auszuwählenden Stadt platziert und mit einem entsprechenden Holzspielstein versehen. Von nun an muss der Besitzer einer Minenkonzession 2 Gold an den Barbetreiber bezahlen, falls eine seiner Minen in dieser Stadt Gold produziert hat. Er hat das Gold halt dort verprasst.



SALOON GIRLS (BARDAMEN)

Diese Ereigniskarte wird einer eigenen Bar zugeordnet. Von nun an muss der Besitzer einer Minenkonzession 4 anstatt 2 Gold an den Barbetreiber bezahlen, falls eine seiner Minen in dieser Stadt Gold produziert hat. Falls die Bar mit Dynamit in die Luft gejagt wird, wird diese Karte ebenfalls vom Spiel entfernt.

STAGECOACH ROBBERY (POSTKUTSCHENUEBERFALL)

Diese Ereigniskarte muss sofort ausgespielt werden. Der Spieler erhält sofort 10 Goldchips von der Bank. Diese Karte wird danach abgelegt.



TELEGRAPH (TELEGRAMM)

Diese Karte wird zwecks späterer Nutzung offen vor sich platziert. Nach einem Würfelwurf für die Goldproduktion darf man das Ergebnis eines einzelnen Würfels beliebig verändern. Diese Karte wird danach abgelegt.

PLEITEGEIER

Falls man aus irgendeinem Grund (beispielsweise durch Zahlungen an den Bürgermeister oder durch Ereigniskarten) mehr Gold bezahlen muss als man selbst sein Eigen nennt, muss man soviel Gold bezahlen wie man besitzt. Der andere Spieler erhält keine weiteren oder späteren Ansprüche nach dieser Zahlung. Ein Spieler, welcher über kein Gold mehr verfügt, gilt als bankrott und kann nicht mehr an den Versteigerungen für Minenkonzessionen teilnehmen, bis er wieder über Gold verfügt.

CREDITS

Editing: David K. Hurd and Amy Langlois

Graphics: Kara

Graphic Design: Lawrence Whalen Jr.

Deutsche Übersetzung durch Rüdiger Rinscheidt (German Design Group)

Traducción española de JC Alvarez y de Daniel Perez

한국 번역 Dive Dice

Japanese Translation by Takuya Ono

日本語訳: 小野卓也 (U-more • Table Games in the World)

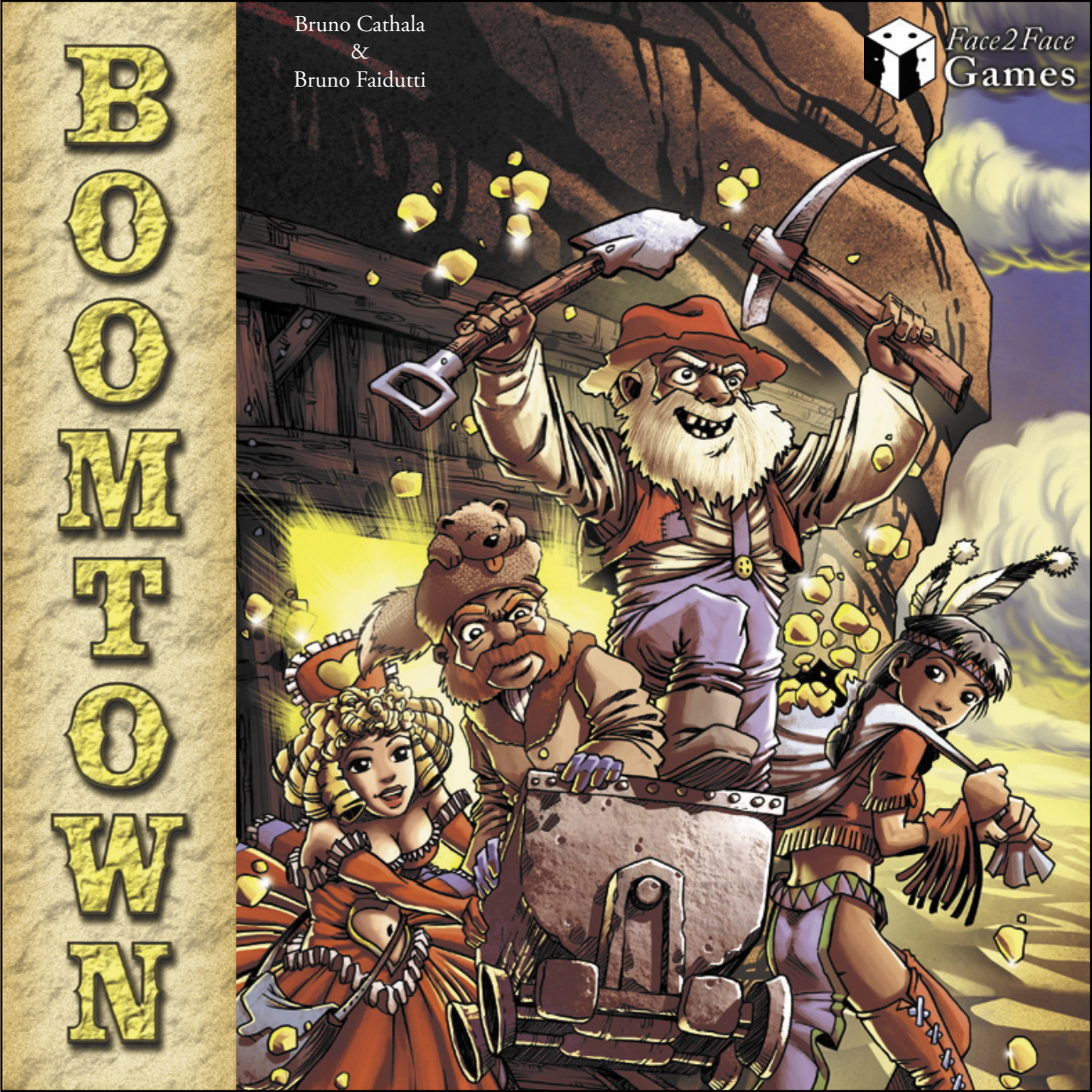
© 2004 Asmodee, France

© 2004 Face 2 Face Games,



Face2Face
Games

36 The Arcade
65 Weybosset Street
Providence, RI 02903
www.face2facegames.com



Bruno Cathala
&
Bruno Faidutti

Face2Face
Games