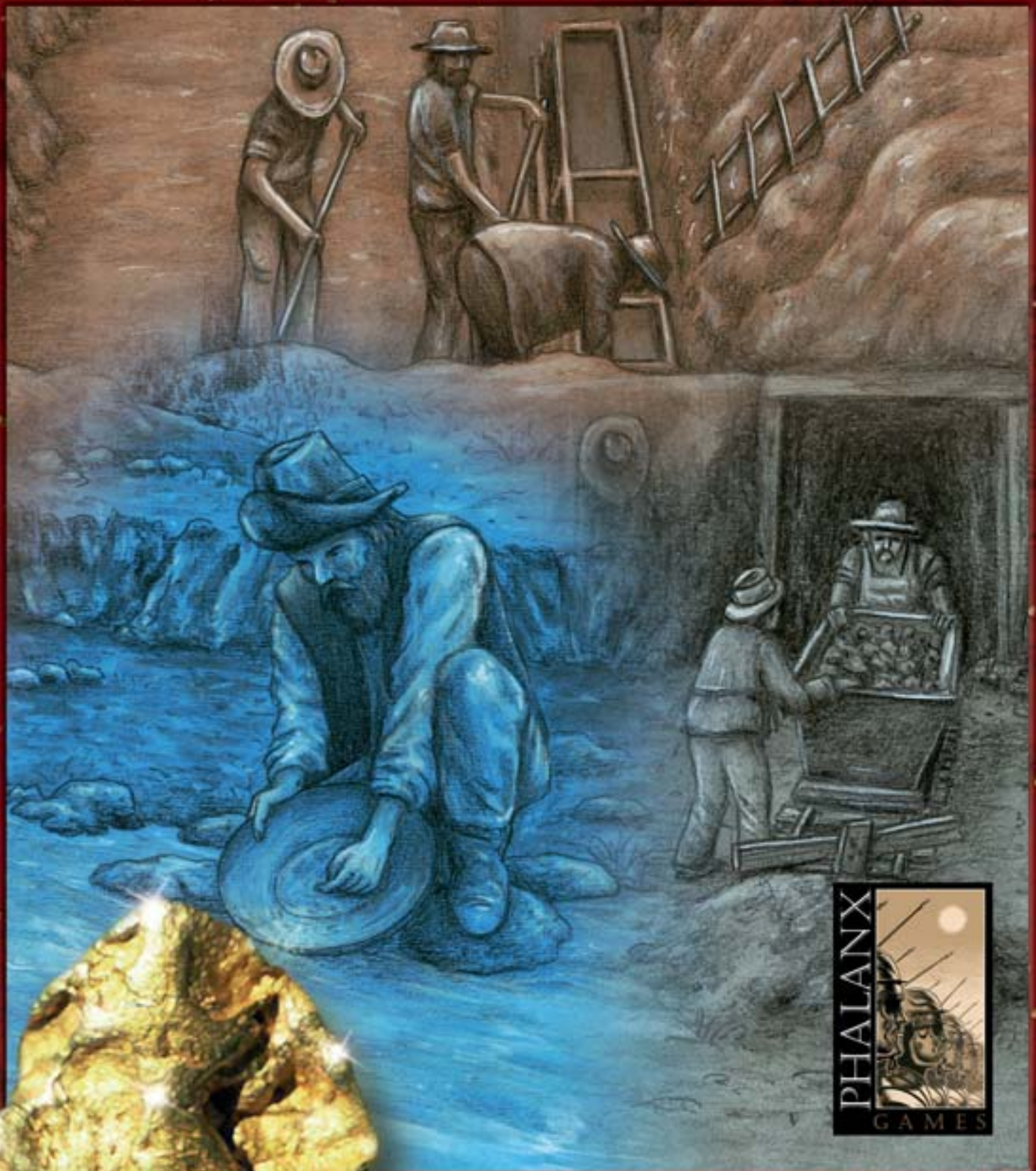


Sutter's Mill

Der kalifornische Goldrausch von 1849

Ein Spiel von Marco Teubner ♦ Für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahren



INHALT

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Spielende und Schlusswertung
- 6.0 Sonderaktionen der Gebäude
- 7.0 Geschichte der Stadt Coloma

1.0 EINLEITUNG

Die Spieler erleben in diesem Spiel den Aufstieg und Fall der kalifornischen Goldgräberstadt Coloma, an deren Rand **Sutter's Mill** lag. Zunächst beteiligen sie sich am Aufbau der Stadt, rufen neue Bürger herbei und sorgen für reges Treiben in den Geschäften Colomas. Wenn jedoch die Zeit gekommen ist, gilt es, mit dem Wissen um die bald zur Neige gehenden Goldvorkommen, das Hab und Gut zusammenzupacken und die Stadt wieder zu verlassen!

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Sutter's Mill**-Exemplar enthält:

- ☞ 1 Spielplan
- ☞ 20 Goldsucher (je fünf in vier Farben)
- ☞ 52 Einflusskarten (je 13 Karten in vier Farben)
- ☞ 8 Karten „Besitzurkunde“
- ☞ 1 Karte „Glücksritter“
- ☞ 84 Goldchips (24 blaue, 24 braune, 24 graue, 12 rote)
- ☞ 4 Kurzanleitungen
- ☞ 1 Spielanleitung

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games b.v.

Attn.: Customer Service

Postbus 60230

1320 AG Almere

Niederlande

E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 Der Spielplan

Auf dem Spielplan sind acht verschiedene Gebäude und drei Goldsuchercamps abgebildet, die zusammen das kleine Städtchen Coloma bilden. Neben jedem Gebäude befindet sich eine Ablagefläche für die Einflusskarten sowie ein Symbol für die mit dem Gebäude verbundene Sonderaktion.

Die Felderreihe der Goldchips zeigt die Goldader, die es im Spiel abzubauen gilt.

Die drei großen Felder in den Ecken des Spielplans sind die Goldsuchercamps: Links unten befindet sich das Camp am Fluss, in dem die *blauen* Goldchips „gewaschen“ werden. Links oben liegt das zweite Camp am Hang, in dem die *braunen* Goldchips abgebaut werden. In der rechten oberen Ecke befindet sich das dritte Goldsuchercamp in der Mine, in der die *grauen* Goldchips gefördert werden.



2.2 Die Goldsucher

Jeder Spieler besitzt fünf Goldsucher, mit deren Hilfe er in den Goldsuchercamps nach Gold schürft. Die Goldsucher besuchen aber auch die verschiedenen Gebäude der Stadt, um dort ihren Einfluss geltend zu machen.



2.3 Die Einflusskarten



„Recht und Ordnung“ war zur damaligen Zeit in Kalifornien oftmals das Privileg der Stärksten oder der besseren

Waffe. Jeder Spieler erhält 13 Einflusskarten seiner Farbe mit den Werten: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube (J), Dame (Q), König, Ass

(Bube, Dame und König zählen jeweils als 10, das Ass hat einen Wert von 11).

2.4 Die Besitzurkunden und der Glücksritter

Die Besitzurkunden zeigen an, welcher Spieler aktuell den größten Einfluss in einem Gebäude ausübt. Solange dieser Spieler die Besitzurkunde vor sich liegen hat, kann er die Sonderaktion des Gebäudes nutzen. Die Karte *Glücksritter* erhält der Spieler, der aktuell am *wenigsten* Besitzurkunden besitzt.



2.5 Die Goldchips



Im Spiel unterscheidet man zwischen Goldchips und Goldnuggets. Ein Goldchip ist eines der Pappplättchen,

auf dem auf der Rückseite ein Wert zwischen einem und vier Goldnuggets aufgedruckt ist. Die blauen und grauen Goldchips haben Werte von 1 – 3, die braunen Goldchips Werte von 2 – 4. Alle Werte sind jeweils acht Mal vorhanden. Die roten Goldchips mit den Werten 1 – 3 dienen als Startkapital.

2.6 Die Kurzanleitungen

Jeder Spieler erhält eine doppelseitig bedruckte Kurzanleitung. Die eine Seite führt alle Aktionen der *Aufbau*-, die andere Seite alle Aktionen der *Abbau*-Phase auf.



3.0 SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- Die Goldchips werden nach der Farbe der Rückseiten sortiert und die roten Chips vorerst beiseite gelegt. Die Goldchips mit blauer, brauner und grauer Rückseite werden getrennt gemischt und auf den entsprechenden Feldern der Goldader (kleine Kreise auf dem Spielplan) verdeckt verteilt.
- Die Besitzurkunden sowie die Spielkarte *Glücksritter* werden offen neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält fünf Spielfiguren, von denen er eine sofort auf das erste Goldsuchercamp am Fluss stellt (linke untere Spielplanecke).



braune Goldchips auf den Hang legen

blaue Goldchips auf den Fluss legen

je ein Goldgräber pro Spieler auf das Flusscamp stellen

Spielmaterial des gelben Spielers

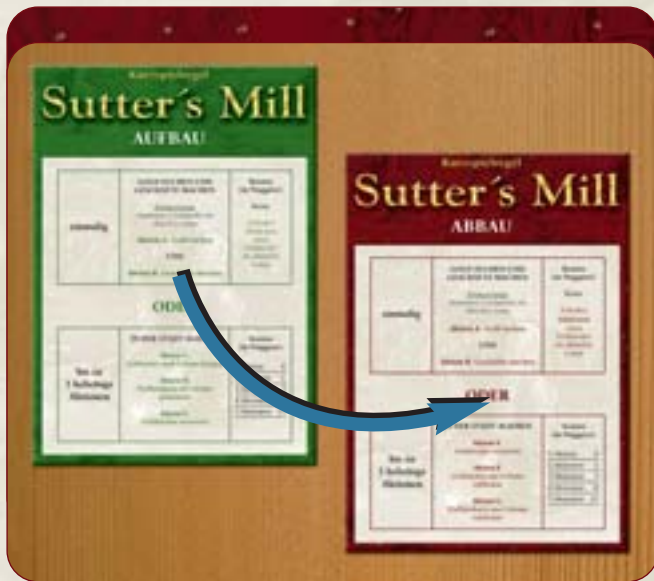
- Weiterhin erhält jeder Spieler eine Kurzanleitung, die er mit der grünen *Aufbau*-Seite nach oben vor sich ablegt, sowie die 13 Einflusskarten seiner Farbe.
- Von den roten Goldchips bekommt jeder Spieler je einen 1er-, 2er- und 3er-Chip. Bei weniger als vier Spielern werden die überzähligen roten Goldchips offen neben dem Spielplan als Bank (Wechselgeld) bereitgelegt. Während des gesamten Spiels werden alle erhaltenen Goldchips verdeckt vor den Spielern gesammelt. Die Spieler dürfen ihre eigenen Goldchips jederzeit anschauen.
- Ein beliebiger Spieler wird zum Startspieler bestimmt.



4.0 SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt die Partie. Er führt alle seine gewünschten Aktionen durch, bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn folgt.

Wichtig: Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt: **Aufbau** und **Abbau**. Die Spieler beginnen das Spiel alle im Aufbau. Hier können sie Goldsucher in die Stadt Coloma schicken, Einflusskarten auf die verschiedenen Gebäude spielen und in den Camps Gold schürfen. Jeder Spieler kann **nach eigener Entscheidung** während des Spiels in den Abbau wechseln. Weiterhin schürft er Gold, versucht nun aber seine Goldsucher aus Coloma abzuziehen und Einflusskarten von den Gebäuden zu entfernen.



Zu Beginn seines Zugs entscheidet sich ein Spieler, ob er die Phase Aufbau beenden und in den Abbau wechseln möchte. Wechselt er in den Abbau, dreht er die Kurzanleitung auf die rote *Abbau*-Seite um und legt alle *nicht gespielten* Einflusskarten und *nicht eingesetzten* Goldsucher zurück in die Schachtel. Anschließend führt er seinen Spielzug aus. Wechselt der Spieler nicht, bleibt die Anleitung auf der grünen *Aufbau*-Seite und der Spieler führt seinen Zug normal aus.

Hinweis: Die Entscheidung, in den Abbau zu wechseln, wird für gewöhnlich erst getroffen, wenn die Goldader mindestens zur Hälfte abgetragen wurde. Nachdem ein Spieler in den Abbau gewechselt hat, kann er nicht in den Aufbau zurück!

Anschließend muss sich der Spieler entscheiden, ob er in dieser Runde *Gold suchen und Geschäfte machen* will (siehe auch den oberen Kasten der Kurzanleitung)

oder

ob er *In der Stadt agieren* möchte, um aus drei verschiedenen Aktionsmöglichkeiten bis zu fünf Aktionen auszuführen (siehe auch den unteren Kasten der Kurzanleitung).

Wichtig: Der Spieler kann nur die Aktionen ausführen, die in einem der beiden Kästen seiner Kurzanleitung aufgeführt sind.

Entscheidet sich der Spieler für *Gold suchen und Geschäfte machen*, führt er die Aktionen A und B einmalig aus. Der Spieler erhält Goldchips vom Spielplan.

Entscheidet sich der Spieler für *In der Stadt agieren*, kann er im *Aufbau* zwischen den Aktionen C, D und E und im *Abbau* zwischen den Aktionen E, F und G wählen.

Im Aufbau bringt er Goldsucher nach Coloma, zieht mit ihnen zwischen Camps und den Gebäuden hin und her und setzt seinen Einfluss zur Kontrolle von Gebäuden ein.

Im Abbau versucht er, seinen Einfluss und seine Goldsucher aus Coloma herauszubringen, bevor die Goldreserven erschöpft sind.

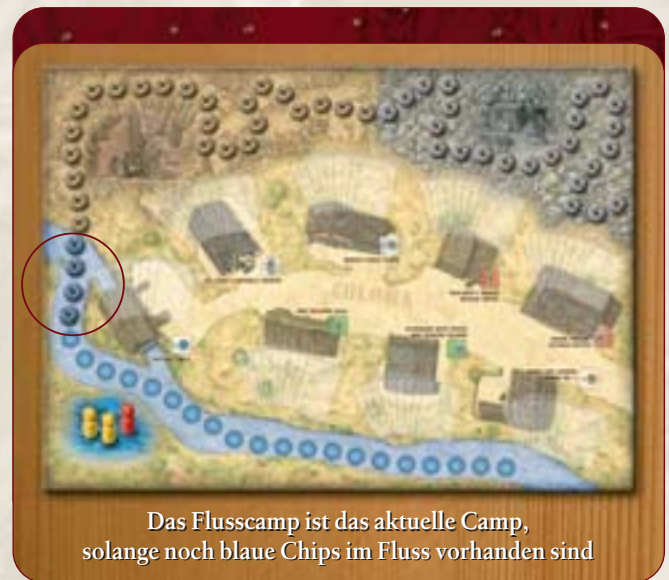
Der Spieler führt die Aktion(en) komplett aus, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

4.1 Die Aktionen im Einzelnen

I. Gold suchen und Geschäfte machen

Der Spieler erhält Goldchips für seine Goldsucher (Aktion A) und für die Geschäfte, die er besitzt (Aktion B). Um Gold zu suchen und Geschäfte zu machen, muss sich jedoch mindestens ein eigener Goldsucher im aktuellen Goldsuchercamp befinden.

Wichtig: Bei der Goldsuche werden die Goldchips der Reihe nach vom Plan genommen, beginnend mit dem blauen Chip auf dem Startfeld der Goldader. Die Goldader ist in drei Bereiche aufgeteilt (siehe die farbliche Markierung der Goldchips). Jedem dieser drei Bereiche ist ein Camp zugeordnet. Das *aktuelle Camp* ist immer dasjenige, das den nächsten abzubauenen Goldchip aufweist.



Aktion A. Gold suchen (Aufbau/Abbau)

Der Spieler versetzt beliebig viele seiner Goldsucher aus dem aktuellen Camp auf die Gebäude. Er kann die Goldsucher frei auf die Gebäude der Stadt verteilen und, wenn gewünscht, auch mehrere auf ein Gebäude platzieren. Der Spieler darf seine Goldgräber *nicht* in eines der anderen beiden Goldsuchercamps stellen!

Für jeden versetzten Goldsucher erhält der Spieler *einen* Goldchip. Wechselt die Goldader während dieser Aktion von einem Bereich in den nächsten und der Spieler hat auch in

diesem neuen Bereich einen oder mehrere Goldsucher im entsprechenden Camp, kann er auch diese auf die Gebäude versetzen und dafür Goldchips nehmen.

Wichtig: Wenn ein Spieler weitere Goldsucher in einem Camp hat, in dessen Bereich die Goldader bereits versiegt ist (oder gerade versiegt), kann er diese nicht mehr durch das Goldsuchen auf Gebäude versetzen und erhält für sie auch keine weiteren Goldchips mehr. Diese Goldsucher müssen durch *In der Stadt agieren* mittels Aktion E in einem späteren Zug versetzt werden.

Beispiel: Der rote Spieler nimmt zwei Goldsucher vom Camp am Fluss und setzt sie auf verschiedene Gebäude. Er erhält die beiden letzten blauen Goldchips aus dem Fluss. Wenn er nun weitere Goldsucher im Camp am Hang hat, kann er auch diese Goldsucher auf Gebäude versetzen, um weitere braune Goldchips zu erhalten. Der dritte Goldsucher im Camp am Fluss geht leider leer aus und muss in einem späteren Zug versetzt werden.



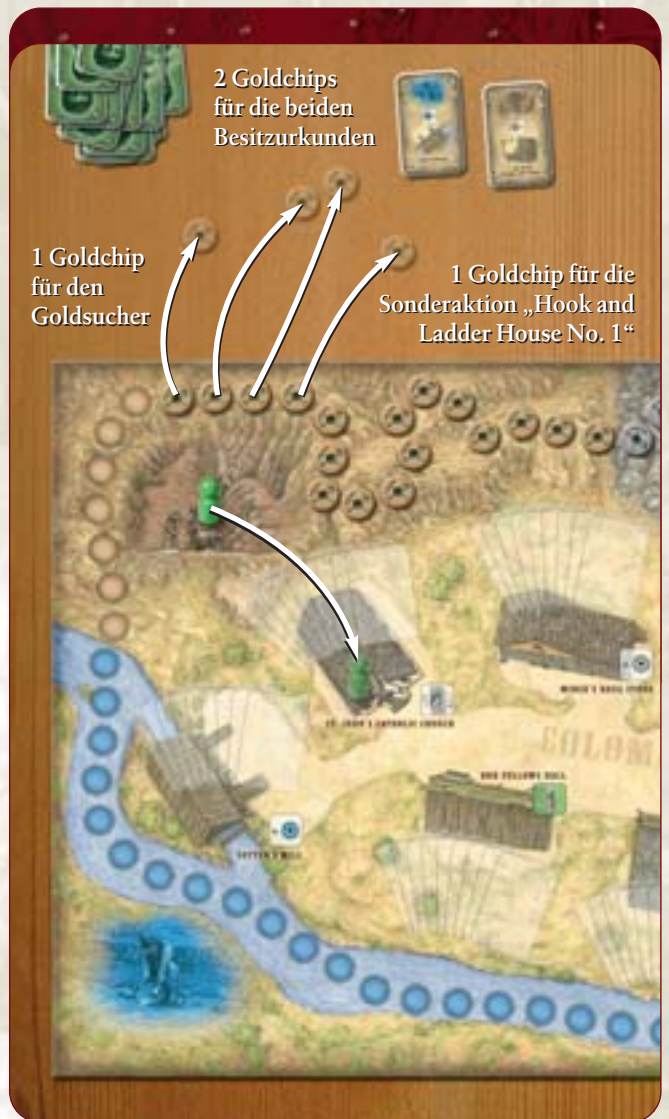
Aktion B. Geschäfte machen (Aufbau/Abbau)

Im Anschluss an die Goldsuche werden *immer* Geschäfte gemacht. Es ist nicht möglich, auf das Goldsuchen oder auf Geschäfte machen zu verzichten (wenigstens ein Goldgräber muss aus dem aktuellen Camp in die Stadt versetzt werden und einen Goldchip von der Goldader nehmen.)

Der Spieler erhält für *jede* Besitzurkunde sowie für die Glücksritterkarte, *wenn diese vor ihm liegen*, einen weiteren Goldchip von der Goldader. Zum Schluss erhält der Spieler ggf. noch weitere Goldchips für die Sondereigenschaften seiner Gebäude (siehe Sondereigenschaften der Gebäude in Kapitel 6.0).

Wichtig: Die Goldader wird immer *in Reihenfolge* abgebaut, beginnend mit dem blauen Goldchip auf dem Startfeld. Es kann kein Goldchip übersprungen werden.

Beispiel: Der grüne Spieler hat einen Goldsucher vom Camp am Hang auf ein Gebäude versetzt und einen braunen Goldchip erhalten. Da er die Besitzurkunden zu *Hook and Ladder House No. 1* und *Sutter's Mill* besitzt, erhält er anschließend zwei weitere braune Goldchips. Am Ende von „Gold suchen und Geschäfte machen“ befindet sich die Goldader immer noch am Hang (im braunen Bereich), so dass der grüne Spieler einen Bonuschip für die Sonderaktion des *Hook and Ladder House No. 1* erhält. Da die Goldader im Fluss bereits versiegt ist, erhält der grüne Spieler für die Sonderaktion der *Sutter's Mill* keinen zusätzlichen (blauen) Goldchip mehr.



II. In der Stadt agieren

Agiert ein Spieler in der Stadt, führt er aus drei verschiedenen Aktionsmöglichkeiten bis zu fünf Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Die dabei



Kosten (in Nuggets):	
1 Aktion:	0
2 Aktionen:	1
3 Aktionen:	3
4 Aktionen:	8
5 Aktionen:	15

Je mehr Aktionen,
desto höher die Kosten.

anfallenden Kosten zahlt er in Goldnuggets an die Bank. Besitzt der Spieler die genaue Anzahl an Goldnuggets nicht, darf er mit den Goldnuggets in der Bank wechseln.

Je nachdem, ob sich der Spieler im Aufbau oder Abbau befindet, kann er aus den folgenden Aktionen wählen:

Aktion C. Goldsucher nach Coloma bringen (nur im Aufbau!)

Der Spieler platziert einen seiner Goldsucher auf ein beliebiges Feld – Gebäude oder Goldsuchercamp. Hat der Spieler bereits alle eigenen Goldsucher im Spiel, kann er diese Aktion nicht mehr wählen.



Aktion D. Einflusskarte in Coloma platzieren (nur im Aufbau!)

Der Spieler wählt eine seiner Einflusskarten und legt sie an ein Gebäude an. Dafür müssen folgende Bedingungen erfüllt sein: Für das Ablegen der *ersten* Karte eines Spielers am Gebäude muss dort *ein* eigener Goldsucher stehen. Für die zweite, eigene Karte müssen zwei eigene Goldsucher auf dem Gebäude stehen, für die dritte Karte drei Goldsucher, usw. (Da jeder Spieler maximal fünf Goldsucher zur Verfügung hat, kann jeder Spieler also maximal

fünf Karten an einem Gebäude ablegen.) Direkt nach dem Ablegen einer Einflusskarte oder in einer späteren Runde können die Goldsucher wieder versetzt werden. Die Goldsucher müssen also alle nur im Moment des Platzierens der Einflusskarte auf diesem Gebäude stehen.

Wichtig: Ein Goldsucher kann innerhalb desselben Spielzugs an verschiedenen Gebäuden Einflusskarten platzieren, wenn obige Bedingungen erfüllt sind und der Spieler entsprechend viele Aktionen bezahlt.

Einflusskarten werden immer leicht versetzt übereinander abgelegt, so dass die Werte und Farben der einzelnen Karten und deren Reihenfolge erkennbar bleiben. Die Reihenfolge der Karten darf *nicht* verändert werden (**Ausnahme:** Sondereigenschaft der St. John's Catholic Church – siehe Kapitel 6.0).

Der Spieler, der an einem Gebäude die höchste *Summe* an Kartenwerten hat, erhält die zu diesem Gebäude zugehörige Besitzurkunde, die er offen vor sich auslegt.

Er kann nun die Sonderaktion des Gebäudes solange nutzen, bis ein anderer Spieler durch das Spielen einer (oder mehrerer) Einflusskarten eine höhere Summe erreicht (oder im Abbau durch Entfernen von Einflusskarten) und die Besitzurkunde ausgehändigt bekommt. Die Sonderaktion kann je nach Art sofort genutzt werden (siehe Kapitel 6.0).

Wichtig: Bei Gleichstand entscheidet die höhere Einzelkarte. Sind alle Karten gleich, entscheidet die zuerst gespielte, in der Kartenauslage unterste Einflusskarte der beteiligten Spieler – unabhängig von ihrem Wert (*der Spieler besitzt länger währenden Einfluss*).

Beispiel: Rot hat an einem Gebäude seine „8“ liegen. Blau legt seine „10“ und erhält die Besitzurkunde. Wenn Rot nun seine „4“ auf das Gebäude spielt, wandert die Besitzurkunde wieder zu ihm (Rot: 8+4=12; Blau: 10).

Die Karte „Glücksritter“ erhält immer der Spieler, der aktuell die *wenigsten* Besitzurkunden vor sich liegen hat. Haben mehrere Spieler gleich wenige Besitzurkunden, wird der Glücksritter vorübergehend zurück neben den Spielplan gelegt. Jedes Mal, wenn der Spieler im Besitz des Glücksritters „Gold sucht und Geschäfte macht“, erhält er für den Glücksritter einen Goldchip (siehe Aktion B).

Aktion E. Goldsucher versetzen (Aufbau/Abbau)

Der Spieler versetzt einen eigenen Goldsucher auf ein anderes beliebiges Feld - Gebäude oder Goldsuchercamp. Jedes Feld kann beliebig viele Goldsucher aufnehmen.

Aktion F. Goldsucher aus Coloma entfernen (nur im Abbau!)

Der Spieler nimmt einen beliebigen eigenen Goldsucher aus dem Spiel, der sofort zurück in die Schachtel gelegt wird.

Aktion G. Einflusskarte aus Coloma entfernen (nur im Abbau!)

Der Spieler entfernt eine Einflusskarte an einem Gebäude, wenn er mindestens einen eigenen Goldsucher auf diesem Gebäude besitzt.

Wichtig: Ein Goldsucher kann pro Runde an einem Gebäude nur eine Karte entfernen. Nur wenn man mehrere Goldsucher auf dem Gebäude hat, kann man für entsprechend viele Einzelaktionen mehrere Einflusskarten in der gleichen Runde entfernen.

Bei dieser Aktion werden die Karten in umgekehrter Reihenfolge entfernt, beginnend mit der zuletzt an diesem Gebäude abgelegten, obersten Karte. Dies bedeutet, dass man auch Einflusskarten der Mitspieler entfernen darf (bzw. muss). Alle entfernten Einflusskarten werden auf einem Stapel verdeckt vor dem jeweiligen Besitzer gesammelt - sie geben am Spielende Siegpunkte.

Zur Erinnerung: Sobald ein Spieler am Anfang eines Spielzugs in den Abbau wechselt, werden die eigenen, ungespielten Einflusskarten in die Schachtel zurückgelegt. So wird verhindert, dass man versehentlich die vom Plan entfernten Einflusskarten mit diesen Karten verwechselt.

Wichtig: Nimmt man Einflusskarten der Mitspieler aus dem Spiel, so verschafft man ihnen natürlich auch Siegpunkte!

Im Anschluss wird überprüft, wer nach dem Entfernen der Einflusskarte(n) die höchste Kartensumme an diesem Gebäude besitzt; ggf. wechselt die Besitzurkunde den Besitzer.

Beispiel: An einem Gebäude liegen die folgenden Karten in der Reihenfolge von unten nach oben: blaue 6, rote 8, blaue 10. Der blaue Spieler besitzt somit die Urkunde. Blau hat zwei Goldsucher auf diesem Gebäude stehen. Nimmt Blau nun seine eigene 10 aus dem Spiel, so geht die Besitzurkunde an Rot. Nimmt Blau aber mit einer zweiten Aktion neben seiner eigenen 10 auch die rote 8 aus dem Spiel, bleibt die Urkunde bei ihm. Der rote Spieler erhält dadurch aber 8 Siegpunkte!

Wichtig: Entsprechend Aktion D kann ein Goldsucher an mehreren Gebäuden je eine Einflusskarte entfernen, wenn der Besitzer entsprechend viele Aktionen bezahlt.

Jedes Mal, wenn die *letzte* Einflusskarte an einem Gebäude entfernt wird, nimmt man die Besitzurkunde *sowie den letzten Goldchip* der Goldader aus dem Spiel.

Für Gebäude, an denen die Spieler im Laufe des Spiels keine Einflusskarten gespielt haben, werden auch keine Goldchips entfernt.

5.0 SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet *sofort*, wenn der letzte Goldchip von der Goldader genommen oder entfernt wurde!

Die Spieler zählen nun ihre Siegpunkte:

- Jede Einflusskarte, die ins Spiel gebracht und auch wieder entfernt wurde, zählt *Plus*-Punkte in Höhe ihres Kartenwerts. (**Zur Erinnerung:** Einflusskarten, die der Spieler in der Aufbauphase nicht ins Spiel gebracht hat, gehen nicht in die Wertung ein.)
- Jede Einflusskarte, die ins Spiel gebracht, aber nicht wieder entfernt wurde (d.h., sie befindet sich noch in Coloma), zählt *Minus*-Punkte in der Höhe ihres Kartenwerts.
- Jeder Goldchip zählt *Plus*-Punkte in Höhe der aufgedruckten Goldnuggets.

➤ Alle Goldsucher, die sich am Ende des Spiels noch in Coloma befinden, zählen *Minus*-Punkte. Ein Goldsucher zählt einen Minus-Punkt, zwei Goldsucher zusammen drei Minus-Punkte, drei Goldsucher sechs Minus-Punkte, vier Goldsucher 10 Minus-Punkte und fünf Goldsucher insgesamt 15 Minus-Punkte. Aus Coloma entfernte Goldsucher zählen keine Punkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Im seltenen Fall eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der weniger Minus-Punkte erhalten hat (*er konnte Coloma rechtzeitig vor dem drohenden Niedergang verlassen*).

6.0 DIE SONDERAKTIONEN DER GEBÄUDE

Alle Gebäude weisen Sondereigenschaften auf, die im Folgenden erläutert werden.



Sutter's Mill: Der Spieler kann zum Abschluss der Aktion *Gold suchen und Geschäfte machen* einen zusätzlichen Goldchip von der Goldader nehmen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn *nach dem Geschäfte machen* noch wenigstens ein Goldchip im Fluss liegt (im *blauen* Bereich).

Achtung: Wird die Aktion *In der Stadt agieren* gewählt, kann die Sonderaktion dieses Gebäudes *nicht* genutzt werden.



Odd Fellows Hall: Solange sich der Spieler im Aufbau befindet, kann er während der Aktion *In der Stadt agieren* einen zusätzlichen Goldsucher *umsonst* auf ein beliebiges Feld platzieren oder versetzen – Gebäude oder Goldsuchercamp.

Achtung: Wird die Aktion *Gold suchen und Geschäfte machen* gewählt, kann die Sonderaktion dieses Gebäudes *nicht* genutzt werden.



Eldorado Bath House and Shaving Saloon:

Solange sich der Spieler im Aufbau befindet, kann er während der Aktion *In der Stadt agieren* eine Einflusskarte *umsonst* ins Spiel bringen. Dabei muss er die Regel beachten, dass sich entsprechend viele Goldsucher an dem Gebäude befinden.

Wichtig: Der Goldsucher kann z.B. an einem Gebäude eine Karte spielen, dann zu einem anderen Gebäude gehen und dort die Sondereigenschaft nutzen, um *umsonst* eine weitere Karte zu spielen.

Achtung: Wird die Aktion *Gold suchen und Geschäfte machen* gewählt, kann die Sonderaktion dieses Gebäudes *nicht* genutzt werden.



St. John's Catholic Church:

Der Spieler darf im gesamten Spiel während der Aktion *In der Stadt agieren* pro Runde an einem beliebigen Gebäude *umsonst einmalig* eine *eigene* Einflusskarte um eine Position nach oben oder unten „umlegen“, wenn er mindestens einen Goldsucher auf dem entsprechenden Gebäude hat.

Beispiel: An der *Odd Fellows Hall* liegen die folgenden Karten: Blau 6, Rot 4, Rot 6, Blau 4. Blau besitzt also aufgrund des älteren Einflusses die Besitzurkunde dieses Gebäudes. Rot kontrolliert *St. John's* und kann nun eine eigene Einflusskarte umlegen. Es gibt zwei taktische

Möglichkeiten: Legt Rot die rote 4 ganz nach unten, übernimmt er die Kontrolle des Gebäudes (Rot hat nun den älteren Einfluss). Alternativ kann er auch die rote 6 nach ganz oben legen, um im Abbau einfacher an die eigene Karte (und damit an mehr Siegpunkte) zu kommen.

Achtung: Wird die Aktion *Gold suchen und Geschäfte machen* gewählt, kann die Sonderaktion dieses Gebäudes nicht genutzt werden.



Hook and Ladder House No. 1: Der Spieler kann zum Abschluss der Aktion *Gold suchen und Geschäfte machen* einen zusätzlichen Goldchip von der Goldader nehmen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn *nach* dem *Geschäfte machen* noch wenigstens ein Goldchip am Hang liegt (im *braunen* Bereich).

Achtung: Wird die Aktion *In der Stadt agieren* gewählt, kann die Sonderaktion dieses Gebäudes nicht genutzt werden.



Adams and Co. Express Office: Wenn der Spieler sich im Abbau befindet, kann er während der Aktion *In der Stadt agieren* eine Einflusskarte *umsonst* aus dem Spiel nehmen. Dabei muss er die Regel beachten, dass wenigstens ein Goldsucher an dem Gebäude steht.

Wichtig: Es ist verboten, dass ein Goldsucher an einem Gebäude sowohl eine Karte regulär entfernt und zusätzlich die Sondereigenschaft nutzt, um eine zweite Karte zu entfernen! Er kann jedoch z.B. an einem Gebäude eine Karte entfernen, dann zu einem anderen Gebäude gehen und dort die Sondereigenschaft nutzen, um *umsonst* eine weitere Karte zu entfernen.

Achtung: Wird die Aktion *Gold suchen und Geschäfte machen* gewählt, kann die Sonderaktion dieses Gebäudes nicht genutzt werden.



Chalmer's Sierra Nevada Hotel: Wenn der Spieler sich im Abbau befindet, kann er während der Aktion *In der Stadt agieren* einen seiner Goldsucher *umsonst* versetzen oder aus dem Spiel nehmen.

Achtung: Wird die Aktion *Gold suchen und Geschäfte machen* gewählt, kann die Sonderaktion dieses Gebäudes nicht genutzt werden.



Miner's Drug Store: Der Spieler kann zum Abschluss der Aktion *Gold suchen und Geschäfte machen* einen zusätzlichen Goldchip von der Goldader nehmen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn *nach* dem *Geschäfte machen* noch wenigstens ein Goldchip in der Mine liegt (im *grauen* Bereich) – andernfalls endet das

Spiel ja auch sofort.

Achtung: Wird die Aktion *In der Stadt agieren* gewählt, kann die Sonderaktion dieses Gebäudes nicht genutzt werden.

7.0 EINE KURZE GESCHICHTE DER STADT COLOMA

Bis 1848 gehörte Kalifornien zu Mexiko. Von der so genannten „zivilisierten“ Welt im Osten aus war es beinahe unerreichbar, isoliert durch 2.900 Kilometer Wüste und Gebirge. Das Landesinnere war Reich

der Indianer. Nur wenige weiße Siedler lebten dort, unter ihnen der gebürtige Schweizer Johann (John) Sutter, der in seiner Heimat mit dem Gesetz in Konflikt geraten war. Er hatte von den Mexikanern ein größeres Stück Land im Sacramento Valley bekommen und begann dort, ein Fort zu errichten.

Dieses Fort wurde Raststätte, Zufluchtsort und Stützpunkt für Abenteurer, die nach Kalifornien vorgedrungen waren, um hier zu siedeln. Binnen kurzer Zeit wuchs seine kleine Kommune. Da immer größere Mengen Holz benötigt wurden, baute Sutter eine Sägemühle. Für ihren Standort wählte er eine Stelle am American River, in der Nähe des Städtchens Coloma.

Als am Morgen des 24. Januars 1848 Sutters Schreiner James Marshall zum Fluss hinab stieg, um ein Problem mit der Mechanik der Mühle zu beheben, entdeckte er ein schimmerndes Objekt im Wasser. Rasch wurde ihm klar, dass es sich um ein Goldnugget handelte. Binnen kürzester Zeit brach das Gold-Fieber aus. Wer Beine hatte, machte sich auf die Suche nach dem Edelmetall. Bis zum Winter wurde in Kalifornien Gold im Wert von einer viertel Million Dollar gewonnen! In den folgenden Jahren stiegen die Goldfunde weiter an und schließlich wurden weit über 125 Millionen Unzen Gold abgebaut. Eine Geschichte nennt einen Goldsucher, der am Abend sein Zelt aufstellte. Als er morgens die Heringe aus dem Boden zog, kamen mehrere Goldnuggets zum Vorschein. Ein anderer füllte seinen Topf mit Wasser, um einen Fisch zu kochen. Beim Abwaschen entdeckte er Goldnuggets, die im Wasser gelegen hatten. Der einsetzende *Kalifornische Goldrausch* lockte Tausende von Glücksrittern aus aller Welt nach Kalifornien. Doch in dieser Wildnis war man auf die Versorgung so vieler Menschen nicht eingestellt. Dinge des täglichen Gebrauchs wurden schnell zur Mangelware; findige Geschäftsleute erkannten ihre Chance und boten ihre Waren zu horrenden Preisen an. Vieles wurde im wahrsten Sinne des Wortes mit Gold aufgewogen. So waren die eigentlichen Gewinner des Goldrausches nicht diejenigen, die von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang die Erde durchwühlten, sondern vielmehr jene, die für die Versorgung der Goldsucher sorgten. Und so schnell, wie die Glücksritter das Gold aus der Erde geholt hatten, so schnell gaben sie es auch wieder aus.

Schon um 1860 waren die einfach zugänglichen Goldreserven erschöpft. Der Abbau des Edelmetalls wurde nun immer aufwändiger. Zunehmend waren es die Minengesellschaften, die durch hohen technischen Aufwand noch auf ihre Rechnung kamen. So schnell, wie der Goldrausch ausgelöst wurde, so schnell schien er für die Meisten auch zu Ende zu gehen. Ohne die Aussicht auf Gold gab es für viele keinen Grund, länger in der Wildnis Kaliforniens auszuharren. So trieb es sie in die großen Städte der Westküste oder in ihre Heimat zurück. Aus blühenden Siedlungen wurden manchmal über Nacht Geisterstädte. Auch Coloma, das damals für kurze Zeit Tausende von Bürgern zählte, versank in der Bedeutungslosigkeit und zählt heute noch rund 300 Einwohner.

Autor: Marco Teubner
Produktion: Uli Blennemann,
Henning Kröpke
Grafik: Harald Lieske
Layout: Lin Lütke-Glanemann

