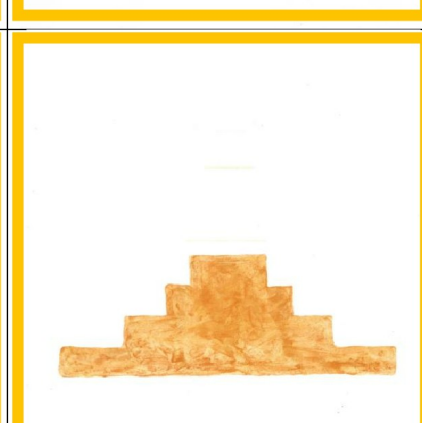
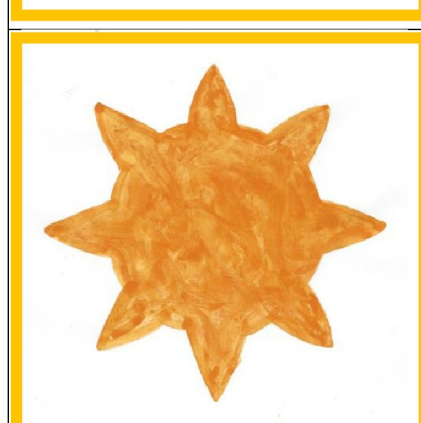
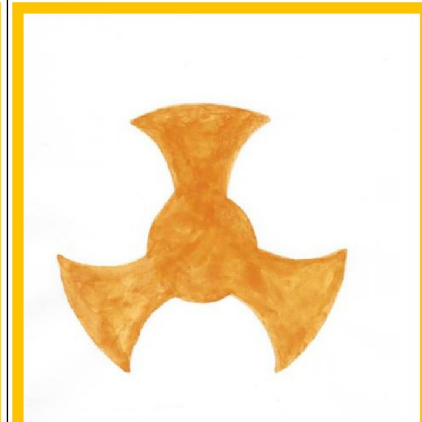
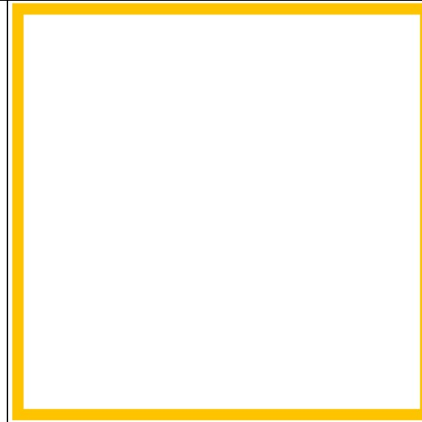


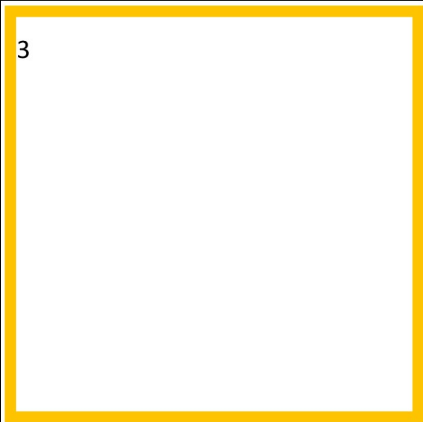
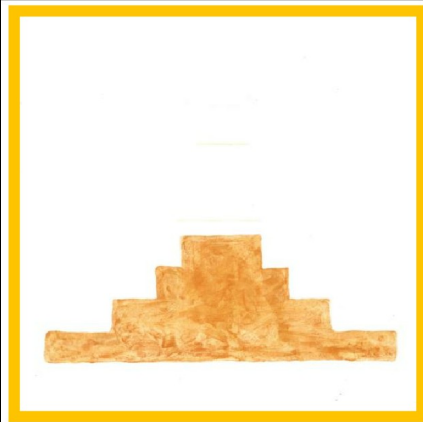
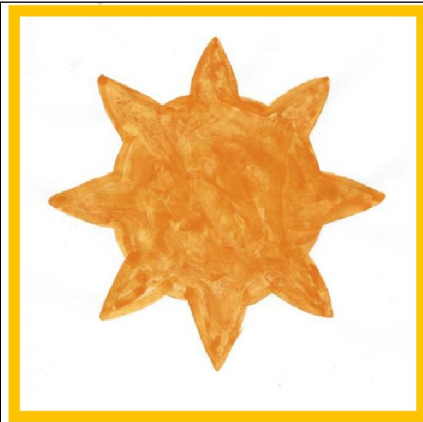
1

**Goldplatz**  
Alle Rechte vorbehalten Martin Orack

2

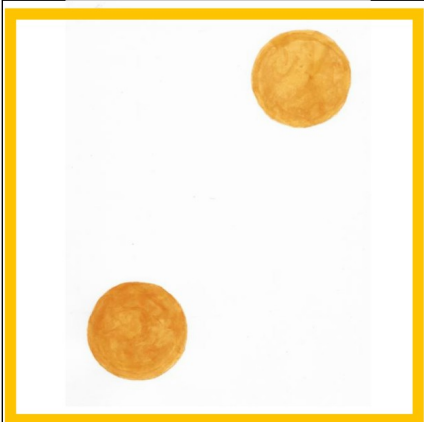
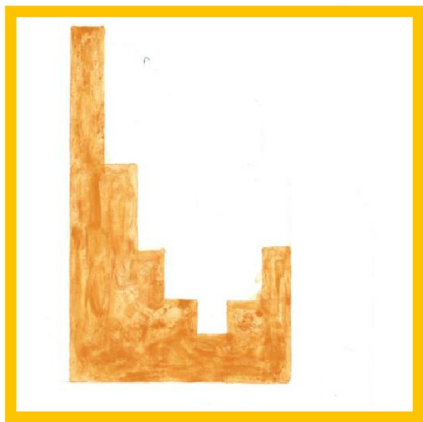
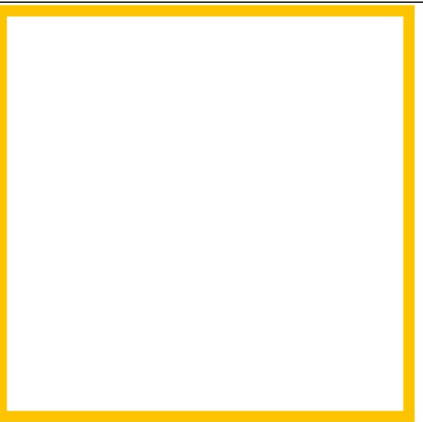
**Goldplatz**  
Alle Rechte vorbehalten Martin Orack

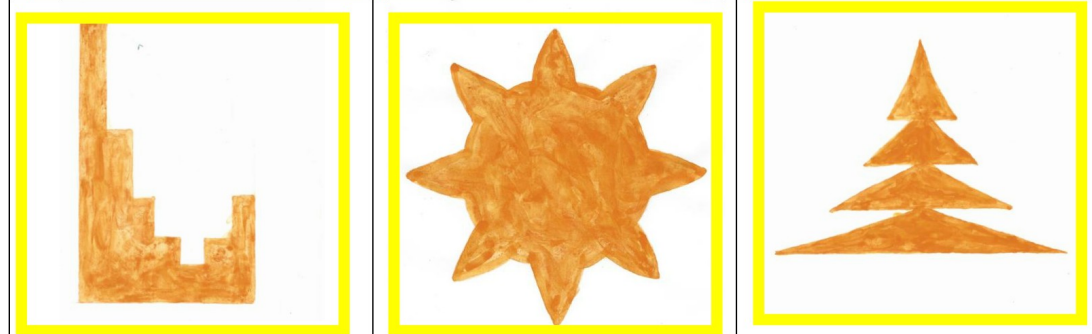
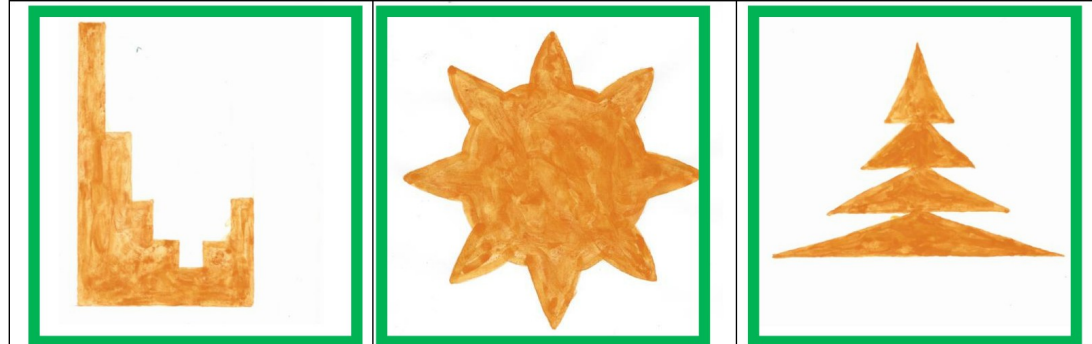
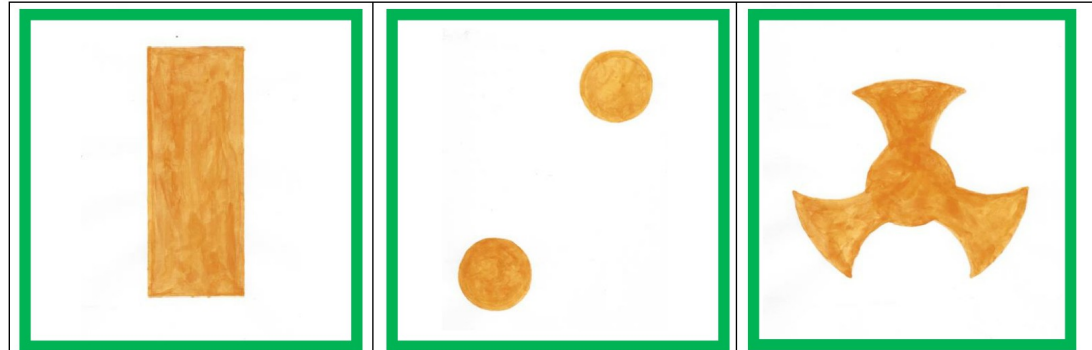
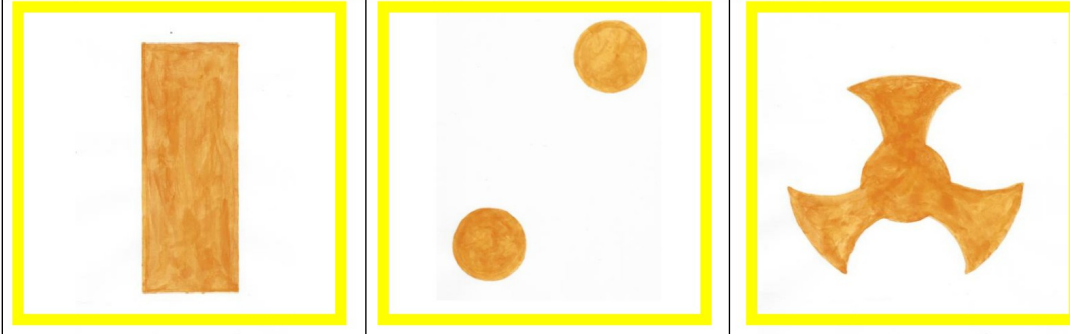
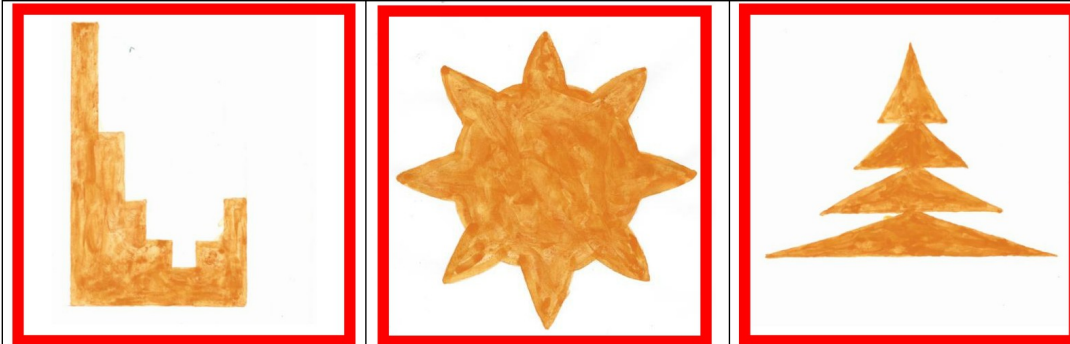
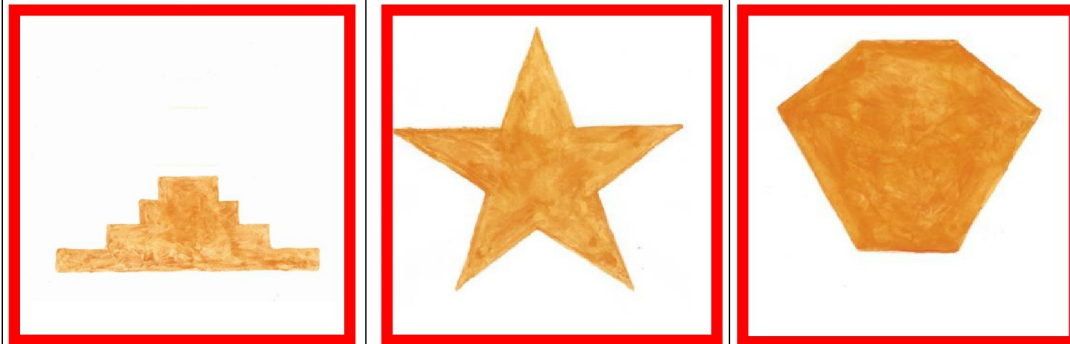
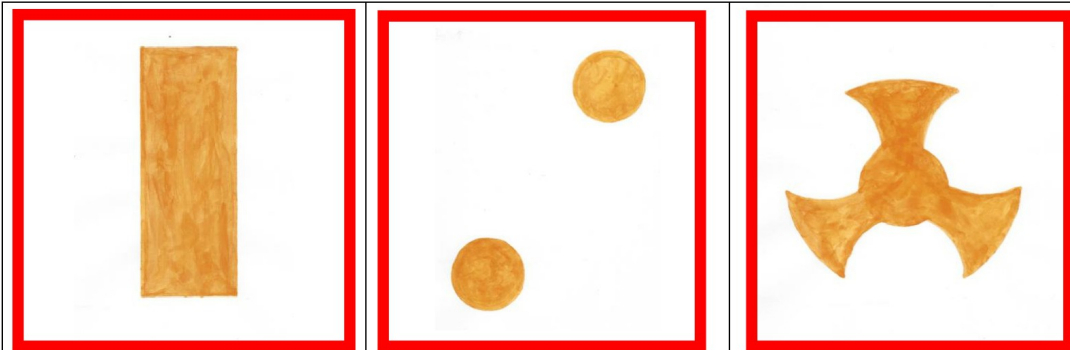




3  
**Goldplatz**  
Alle Rechte vorbehalten Martin Orack

4  
**Goldplatz**  
Alle Rechte vorbehalten Martin Orack



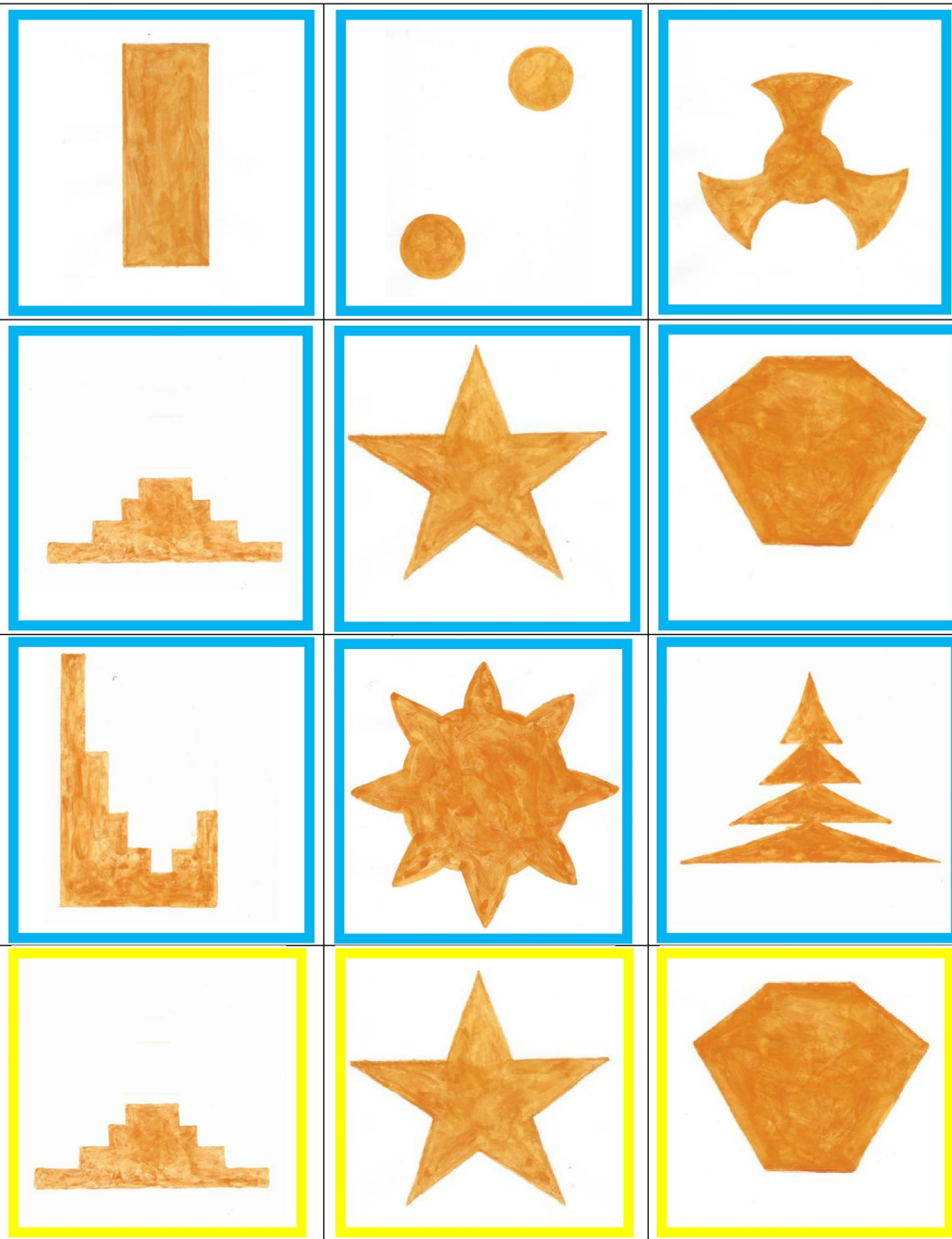


Alle Rechte vorbehalten Martin Orack

Goldplatz

Alle Rechte vorbehalten Martin Orack

Goldplatz



bis zu 4 Spieler  
Bedeutung der Bildkarten:



**Vorbereitung / Zusammensetzung**

Spielfeld mit 16 gold gerahmten Bildern, hier goldige Ziffer 1 und 9 je einmal, 2 – 8 je zweimal, mit weißen Zugwegen in der waagerechten und senkrechten Mitte

für jeden Spieler 9 farblich gerahmte Bildkarten, hier mit den goldigen Ziffern 1 – 9

1 Würfel, beim Spiel ohne Würfel kann jeder Spieler einen beliebigen Zug machen

Die 16 Bildkarten des Spielfeldes können ausgeschnitten werden, dann kann das Spielfeld auch bei jedem Spiel frei anders aufgebaut werden, z.B. notwendig für Spielvariante Zielplatz-Zugfeld

**Spielverlauf**

ins Spiel gesetzt wird eine Bildkarte im mittleren weißen, gold gerahmten Feld vorm Spieler, jeder darf maximal 2 Bildkarten im Spiel haben, die noch keinen Zielplatz erreicht haben

Für die Wahl der Zugkarten sind mögliche Varianten:  
die gemischten Bildkarten werden als verdeckter Stapel verwendet oder  
die Bildkarten liegen offen und der Spieler kann taktisch frei eine Bildkarte wählen

wer am Zug ist kann eine seiner Bildkarten um ein Feld nach links oder rechts oder oben oder unten setzen. Dabei dürfen nur freie Felder, also auch freie Zielplätze als Zugfeld verwendet werden. Ist ein solcher Zug nicht möglich, setzt der Spieler aus

mit einem Würfel wird die Zugrichtung bestimmt, ungerade = waagrecht, gerade = senkrecht bei einer 6 kann nach dem Setzen ein zweites mal gewürfelt werden, der zweite Zug kann dann, muss aber nicht verwendet werden. Eine direkt folgende zweite 6 hat nur die Funktion „gerade“

Ziel ist es, seine eigenen Bildkarten auf die gleichen goldigen Bildkarten auf dem Spielfeld zu setzen, nach einer der drei Spielregeln

**Zielplatz-Blockade:** die auf einen Zielplatz gesetzte Bildkarte wird mit Bild nach unten gedreht, das Feld ist dann blockiert

**Zielplatz-Freigabe:** die auf einen Zielplatz gesetzte Bildkarte wird vom Spieler als „Treffer“ auf einem eigenen Stapel abgelegt, der Zielplatz kann also erneut verwendet werden

**Zielplatz-Zugfeld:** die auf einen Zielplatz gesetzte Bildkarte wird mit Bild nach unten abgelegt oder entnommen und die Zielbildkarte wird auf „neutral“ umgedreht, das Feld steht weiter als Zugfeld zur Verfügung, ist aber kein Zielplatz mehr

kann eine Bildkarte keinen Zielplatz mehr einnehmen, weil alle belegt sind oder versperrt bleiben, muss die Karte aus dem Spiel genommen werden (Zug aussetzen)

bei der Variante „freier Start“ zum Einbringen einer Bildkarte ins Spiel kann jede der vier gold gerahmten weißen Felder von jedem Spieler genutzt werden  
das Spiel ist beendet, wenn alle Zielplätze besetzt, oder keine mehr vorhanden oder erreichbar sind, oder ein Spieler keine zu setzenden Bildkarten mehr hat