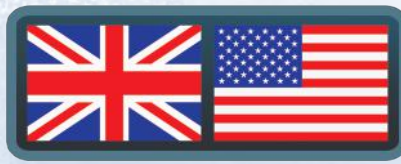


KLONDIKE RUSH



The illustration depicts a vast, snowy mountain range under a blue sky with falling snow. A winding path leads from the foreground into the distance. In the distance, a large, dark silhouette of a giant figure stands on the path. In the foreground, two prospectors and a dog are seen from behind, looking towards the giant. The man on the left wears a green jacket and a wide-brimmed hat, carrying a long pole. The woman on the right wears a brown jacket and a red hood, holding a pickaxe. A grey dog stands between them.

RULE BOOK



ORDER CARDS (32)



LAST BID CARDS (5)



MONEY CARDS (60)



MINING COMPANY CARDS (36)



PROFIT CARDS (5)



SNOW BEAST CARD



SNOW BEAST FIGURE (PLAYER TURN TOKEN)



MINE PIECES (48) (IN FOUR COLORS)



TOWN TOKEN



HUNT TOKENS (35)

(COMPANY VALUE TRACK)



GAME BOARD

Klondike Rush

Game Designed and Illustrated by Ryan Laukat

Explorers have discovered gold on Mount Titan! Four mining companies rush to grab the fortune, even as reports emerge of an abominable snow beast capturing miners and destroying camps. Will you strike it rich as you invest in and guide the endeavors of each company? Will you hunt down the snow beast and claim the cash reward for its capture?

3-5 Players

60 Minutes

Age 13+

Setup

1. Place the game board in the middle of the table. Place the town token on any space on the board (a space is a circle). *Note: For your first game, it is a good idea to place this token on one of the spaces in the central area.*
2. Place the hunt tokens in a face-down pile and shuffle them. Randomly place one token face up on each space on the board (except for the town space).

3. Set up the mining company card deck. If playing with 4 or 5 players, use all the cards. If playing with 2-3 players, remove the four cards with a "4+" in the top right corner on the picture on the card. Shuffle the deck of cards and place it face down near the board.
4. Shuffle the order cards and deal 2 to each player. Players may look at these cards, but must keep them secret from other players. Place the remaining order cards face down near the board.
5. Place the money cards next to the board. This is called the supply. Give each player \$30 from the supply. Players should keep their total money secret throughout the game (players can do this by keeping the money cards in hand beneath the table).
6. Give each player a profit card.
7. Place the snow beast card near the top of the board.
8. Place the mine pieces next to the board. Place one piece of each color on the town token on the board. Place one piece of each color on the first space (marked 1) on the company value track at the top of the board.
9. Decide who will be the first player. Give this player the snow beast figure.

Playing the Game

The goal of the game is to be the most profitable mining investor. The player with the most money at the end of the game is the winner. **Note: The following rules are for 3-5 players. Some of the rules change if playing with 2 players. These changes are detailed in the "2 Player Game" section.**

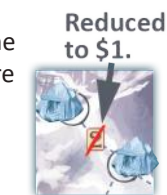
The game is played in turns, starting with the first player, and moving in clockwise order. When it is a player's turn, that player is called the "active player." The "active player" is the player with the snow beast figure.

A player's turn has the following steps, **taken in this order**:

1. The active player draws the top card of the mining company deck and places it face up on the table for all to see. Starting with the active player and moving in turn order, each player may bid an amount of money they are willing (and able) to pay for the card. Each player may only bid once. Each subsequent bid must be at least \$1 greater than the previous bid. **A bid of \$0 is not allowed.** If a player does not wish to bid, the player says "pass". Once all players have either bid or passed, the player who bid the highest amount pays that money to the supply and takes the card. If the card has a mine symbol on it, the player places a mine piece of the matching company color on the card (the player places one mine piece per mine symbol on the card). If the mine card shows an order card symbol (a supply crate), the player draws an order card. **Note: In the early game, a bid of 6 or 7 is high. 4-5 is average.**

2. The active player may now build their mines (regardless of who won the bid in step 1). The player may only build the unused mine pieces on cards that they own (but may build any number of these in the same turn). If the player has no unused mines, they may not build. A player may build a mine on any space on the map that does not contain any other mine pieces. The cost to build the mine is based on the connection cost to a mine of the same color. To calculate the cost, the player finds the closest mine of the same color and adds up the dollar amount on paths leading to the space where the player wants to build the new mine. **(Note: If any paths have a mine on each side of any color, the connection cost between the two is reduced to \$1.)** After the player pays the cost and places the mine, the player collects the hunt token on the space where the mine is built. The player then moves the corresponding company token on the company value track (at the top of the board) up by one space. This track shows the total mines of each company on the board, and the money value of each investment in each company. *Example: Mary wants to build a green mine. She selects a space to build that contains a "fish" hunt token. She finds the closest green mine and starts to add up the connection cost. The first connection is normally \$4, but there is a mine on both sides (a green mine and a red mine), so this cost is reduced to \$1. The next connection is \$3, and the one after that is \$1, so the total cost to build the mine is \$1 + \$3 + \$1 = \$5. She pays the cost, places the new mine, and takes the "fish" hunt token there. As a last step, she advances the green mine marker one space on the company value track at the top of the game board.*

3. The active player may now choose to use their profit card. Using the profit card allows a player to collect money for all their investments on mining company cards they own. Each investment symbol on a card gives the player



the money value of the corresponding company, which is tracked at the top of the board on the company value track. A profit card may only be used once in the game, and when used is placed in the box. The player takes the money from the supply. *Example: Joe plays his profit card and places it in the box. Joe owns four red-company investments and two white-company investments. The red company is worth \$4 each, and the white company is worth \$6 each, so Joe collects \$28.*

4. The active player now passes the snow beast figure to the player on the left. It is now the next player's turn.

Free Actions

Complete Order: At any time, any player may turn in a type and quantity of hunt tokens matching one of their order cards to gain the money value on the card. The tokens and revealed order card are discarded.

Example: Tim has an order card that depicts two pelts and \$7. Tim owns three pelts. He pays two pelts to the supply, places his order card in the discard pile, and gains \$7 from the supply.

Turn in any 3 tokens: At any time, any player may turn in any three hunt tokens (depicting a fish, pelt, emerald, moose, wild, or the snow beast) and gain \$5 from the supply.

Game End: When the last mining company card has been bought and the active player's turn ends, each player has one last turn. On this last turn, there is no bidding for mining company cards, but players can build any remaining, unused mines that they own. Once all players have finished their last turn, all players collect profits as if they had played a profit card. **Note:** If a player has not yet played their profit card, the player may play it now, effectively collecting profits twice. At this time, the player with the most "snow beast" hunt tokens claims the snow beast card and adds \$25 to their ending money. If players are tied for most "snow beast" hunt tokens, the reward is split evenly between them (rounding down).



The player with the most money is the winner! If players are tied, the player with the most unused hunt tokens is the winner. If still tied, the player with the most mining company investments is the winner.

2-Player Game: If playing with 2 players, during setup, remove an additional 4 random company cards from the deck and place them in the box. Each turn, draw 2 company cards instead of 1 to bid on. The cards must be purchased together. When bidding, each player may bid any number of times. Each subsequent bid must be at least \$2 higher than the previous bid.

Last Bid Variant: This variant works for 3-5 players. If playing with this variant, give each player one "Last Bid" card. During a bid for a mining company card, after the last player has bid, a player may play their "Last Bid" card to bid a second time. Only one player may play a "Last Bid" card per turn, this being the first person to declare verbally that they are playing their "Last Bid" card. Once a player has played their "Last Bid" card, they cannot use it again and must discard it.

Red Raven Development Team: Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick

Playtesters: James Hudson, Steve Sampson, Dale Gifford, Kenny Montano, Jason Kamerath, Jeff Law, Preston Ellsworth, Ryan Dalton, Malorie Laukat, Brandon Laukat, Andrew Frick, Brenna Asplund, Tevis Laukat

Copyright 2017 Red Raven Games www.redravengames.com



cartes « Ordre » (32)



carte « Dernière offre » (5)



cartes « Argent » (60)



carte « Bête des neiges »



figurine « Bête des neiges »
(pion du joueur)



pièces « Mine » (48)



jeton « Ville »



jetons « Chasse » (35)



cartes « Compagnie minière » (36)



cartes « Profit » (5)



planquette de jeu

Ruée vers le Klondike

Le jeu a été conçu et illustré par Ryan Laukat

Les explorateurs ont découvert de l'or sur le mont Titan! Quatre compagnies minières se ruent pour faire fortune, même si des rapports mentionnent qu'une bête des neiges abominable capture les mineurs et détruit les camps. Deviendrez-vous riches en investissant dans chaque compagnie et en guidant leurs efforts? Voulez-vous traquer la bête des neiges et réclamer la récompense pour sa capture?
3 à 5 joueurs, 60 minutes, 13 ans ou plus

Préparation

1. Placez la planquette de jeu au milieu de la table. Placez le jeton « Ville » sur un espace sur la planquette (un espace est un cercle). *Remarque : Pour votre première partie, nous vous recommandons de placer ce jeton sur l'un des espaces dans la zone centrale.*
2. Placez les jetons « Chasse » dans une pile, face cachée, et mélangez-les. Placez un jeton, face vers le haut, sur chaque espace de la planquette (sauf pour l'espace de la ville).
3. Préparez le paquet de cartes de la compagnie minière. Si vous jouez avec 4 ou 5 joueurs, utilisez toutes les cartes. Si vous jouez avec 2 ou 3 joueurs, retirez les quatre cartes avec un « 4+ » dans le coin supérieur droit de la photo sur la carte. Mélangez les cartes et placez-les, faces cachées, près de la planquette.

4. Mélangez les cartes « Ordre » et distribuez 2 cartes à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder ces cartes, mais ils ne doivent pas les montrer aux autres joueurs. Placez les cartes « Ordre » restantes, faces cachées, près de la planquette.
5. Placez l'argent à côté de la planquette. Ceci est la réserve. Chaque joueur reçoit 30 \$ de la réserve. Les joueurs ne doivent pas divulguer le montant d'argent qu'ils possèdent pendant la partie (les joueurs peuvent faire cela en gardant sous la table les cartes « Argent » qu'ils possèdent).
6. Donnez à chaque joueur une carte « Profit ».
7. Placez la carte « Bête des neiges » près du haut de la planquette.
8. Placez les pièces « Mine » à côté de la planquette. Placez une pièce de chaque couleur sur le jeton « Ville » sur la planquette. Placez une pièce de chaque couleur sur le premier espace (marqué 1) sur la piste de la valeur de la compagnie en haut de la planquette.
9. Décidez qui sera le premier joueur. Donnez à ce joueur la figurine « Bête des neiges ».

Jouez le jeu

Le but du jeu est d'être l'investisseur minier le plus riche. Le joueur avec le plus d'argent à la fin du jeu est le gagnant.

Remarque : Les règles suivantes sont pour 3 à 5 joueurs. Certaines des règles changent si vous jouez avec 2 joueurs. Ces changements sont détaillés dans la section « Jouer avec 2 joueurs ».

Le jeu se joue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en se déplaçant dans le sens horaire. Quand il est le tour d'un joueur, ce joueur est appelé le « joueur actif ». Le « joueur actif » est le joueur avec la figurine « Bête des neiges ».

Le tour d'un joueur a les étapes suivantes, dans cet ordre :

1. Le joueur actif tire la première carte du paquet de cartes « Compagnie minière » et la place, face vers le haut, sur la table pour que tout le monde puisse la voir. En commençant par le joueur actif et en passant d'un joueur à l'autre, chaque joueur peut faire une offre d'argent qu'ils veulent (et peuvent) dépenser pour acheter la carte. Chaque joueur ne peut faire une offre qu'une seule fois. Chaque offre subséquente doit être d'au moins 1 \$ de plus que l'offre précédente. Une offre de \$0 est interdite. Si un joueur ne veut pas faire une offre, le joueur dit « Je passe ». Une fois que tous les joueurs ont fait une offre ou qu'ils ont passé, le joueur qui a offert le montant le plus élevé paie cet argent à la réserve et prend la carte. Si la carte a un symbole de mine, le joueur place une pièce « Mine » de la couleur de la compagnie correspondante sur la carte de mine (le joueur place une pièce « Mine » pour chaque symbole de mine sur la carte). Si la carte « Mine » montre un symbole de carte « Ordre » (une caisse de ravitaillement), le joueur tire une carte « Ordre ».

Remarque : Au début du jeu, une offre de 6 ou 7 est élevée. 4 ou 5 est la moyenne.

2. Le joueur actif peut maintenant construire ses mines. Le joueur ne peut construire les pièces « Mine » inutilisées que sur les cartes dont il est propriétaire. Si le joueur n'a pas de mines inutilisées, il ne peut pas construire. Un joueur peut construire une mine sur n'importe quel espace sur la carte qui ne contient pas d'autres pièces « Mine ». Le coût de construction de la mine est basé sur le coût de la connexion à une mine de la même couleur. Pour calculer le coût, le joueur trouve la mine la plus proche de la même couleur et additionne le montant en dollars inscrit sur les chemins qui mènent à l'espace où le joueur veut construire la nouvelle mine. **(Remarque : Si les chemins ont une mine de chaque côté, le coût de la connexion entre les deux est réduit à 1 \$.)** Lorsque le joueur paie le coût et place la mine, il obtient le jeton « Chasse » sur l'espace où la mine est construite. Le joueur déplace d'un espace le jeton correspondant de la compagnie sur la piste de la valeur de la compagnie (en haut de la planchette). Cette piste indique la quantité totale de mines de chaque compagnie sur la carte, et la valeur en argent de chaque investissement dans chaque compagnie. *Exemple de construction d'une mine : Marie veut construire une mine verte. Elle choisit un espace pour construire qui contient un jeton « Chasse » de poisson. Elle trouve la mine verte la plus proche et commence à calculer le coût de connexion. La première connexion coûte normalement 4 \$, mais il y a une mine sur les deux côtés (une mine verte et une mine rouge), de sorte que ce coût est réduit à 1 \$. La prochaine connexion est de 3 \$ et celle d'après est de 1 \$, de sorte que le coût total pour construire la mine est de $1 \$ + 3 \$ + 1 \$ = 5 \$$. Elle paie le coût, place la nouvelle mine et y prend le jeton « Chasse » de poisson. Comme dernière étape, elle avance d'un espace la pièce « Mine » verte sur la piste de la valeur de la compagnie en haut de la planchette de jeu.*

Réduit à 1 \$.



3. Le joueur actif peut maintenant choisir d'utiliser leur carte « Profit ». Utiliser la carte « Profit » permet à un joueur de collecter de l'argent pour tous leurs investissements sur les cartes « Compagnie minière » qu'ils possèdent. Chaque symbole d'investissement sur une carte donne au joueur la valeur en argent de la compagnie correspondante, qui est indiquée en haut de la planchette sur la piste de la valeur de la compagnie. Une carte « Profit » ne peut être utilisée qu'une seule fois dans le jeu et lorsqu'elle est utilisée, elle est placée dans la boîte. Le joueur prend l'argent de la réserve. *Exemple : Joe joue sa carte « Profit » et la place dans la boîte. Joe possède quatre investissements de compagnie rouge*



symbole d'investissement

et deux investissements de compagnie blanche. La compagnie rouge a une valeur de 4 \$ chacune et la compagnie blanche a une valeur de 6 \$ chacune, alors Joe recueille 28 \$.

4. Le joueur actif passe maintenant la figurine « Bête des neiges » à la personne à sa gauche. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Actions gratuites

Compléter l'ordre : Un joueur peut, à tout moment, retourner un type et une quantité de jetons « Chasse » correspondant à l'une de leurs cartes « Ordre » afin d'obtenir la valeur en argent de la carte. Les jetons et les cartes sont retournés à la réserve. *Exemple : Tim a une carte « Ordre » qui représente deux peaux et 7 \$. Tim possède trois peaux. Il paie deux peaux à la réserve, place sa carte « Ordre » dans la pile de défausse et obtient 7 \$ de la réserve.*

Retourner 3 jetons : Un joueur peut, à tout moment, retourner trois jetons « Chasse » (représentant un poisson, une peau, une émeraude, un orignal, la nature ou la bête des neiges) et gagner 5 \$ de la réserve.

Fin du jeu : Lorsque la dernière carte « Compagnie minière » a été achetée et le tour du joueur actif se termine, chaque joueur a un dernier tour. Lors de ce dernier tour, il n'y a pas d'offres pour les cartes « Compagnie minière », mais les joueurs peuvent construire les mines restantes inutilisées dont ils sont propriétaires. Une fois que tous les joueurs ont terminé leur dernier tour, tous les joueurs collectent des profits comme s'ils avaient joué une carte « Profit ». *Remarque : Si un joueur n'a pas encore joué leur carte « Profit », le joueur peut la jouer maintenant, obtenant ainsi des profits deux fois. À ce moment, le joueur avec le plus de jetons « Chasse » de la bête des neiges obtient la carte « Bête des neiges » et ajoute 25 \$ à leur quantité totale d'argent. Si des joueurs ont une quantité égale de jetons « Bête des neiges », la récompense est partagée de façon égale entre eux (arrondi au montant inférieur).*



Le joueur avec le plus d'argent est le gagnant! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons « Chasse » inutilisés est le gagnant. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus d'investissements de compagnies minières est le gagnant.

Jouer avec 2 joueurs : Si vous jouez avec 2 joueurs, lors de la préparation, retirez encore 4 cartes « Compagnie » aléatoires et placez-les dans la boîte. À chaque tour, tirez 2 cartes « Compagnie » au lieu de 1, pour faire des offres. Les cartes doivent être achetées ensemble. Lors des offres, chaque joueur peut faire plusieurs offres. Chaque offre subséquente doit être d'au moins 2 \$ de plus que l'offre précédente.

Variante « Dernière offre » : Cette variante fonctionne pour 3 à 5 joueurs. Si vous jouez avec cette variante, donnez à chaque joueur une carte « Dernière offre ». Au cours d'une offre pour une carte « Compagnie minière », lorsque le dernier joueur a fait une offre, un joueur peut jouer sa carte « Dernière offre » pour faire une deuxième offre. Un seul joueur peut jouer une carte « Dernière offre » par tour, ce qui est la première personne à déclarer verbalement qu'il joue sa carte « Dernière offre ». Une fois qu'un joueur a joué sa carte « Dernière offre », il ne peut pas l'utiliser encore et doit la défausser.

Équipe de développement de Red Raven : Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick
Droit d'auteur 2017 Red Raven Games www.redravengames.com

Playtesters: James Hudson, Steve Sampson, Dale Gifford, Kenny Montano, Jason Kamerath, Jeff Law, Preston Ellsworth, Ryan Dalton, Malorie Laukat, Brandon Laukat, Andrew Frick, Brenna Asplund, Tevis Laukat
Thanks to: Ryan Lillywhite



Auftragskarten (32)



Ertragskarten (5)



Geldkarten (60)



Schneeungeheuerkarte



Bergbaukarten (36)



Letztes-Gebot-Karten (5)



Schneeungeheuerfigur
(Startspielerfigur)



Minen (48)



Siedlungsplättchen



Jagdplättchen (35)

Unternehmenswertskala



Spielplan

Klondike Rush

Spiel entworfen und illustriert von Ryan Laukat

Entdecker sind auf dem Berg Titan auf Gold gestoßen! Vier Bergbauunternehmen bemühen sich um das Vermögen, selbst als es bereits Berichte von einem abscheulichen Schneeungeheuer gibt, das Bergleute fängt und Lager zerstört. Werden Sie es durch Investitionen und die Leitung der einzelnen Unternehmen zu Reichtum bringen? Werden Sie das Schneeungeheuer zur Strecke bringen und die Belohnung einstreichen?

3-5 Spieler

60 Minuten

Alter 13+

Spielvorbereitung

1. Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte. Legen Sie das Siedlungsplättchen auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan (jedes Feld ist durch einen Kreis markiert). Hinweis: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, empfiehlt es sich, eines der zentral gelegenen Felder zu wählen.
2. Legen Sie die Jagdplättchen verdeckt vor sich hin und mischen Sie diese. Platzieren Sie jeweils ein Plättchen mit der Bildseite nach oben auf alle Spielplanfelder (mit Ausnahme des Feldes auf dem das Siedlungsplättchen liegt).
3. Bereiten Sie den Stapel mit den Bergbaukarten vor. Verwenden Sie

alle Karten, wenn Sie mit 4 oder 5 Spielern spielen. Entfernen Sie die vier Karten, auf denen in der rechten oberen Ecke „4+“ steht, wenn Sie mit 2-3 Spielern spielen. Mischen Sie den Kartenstapel und platzieren Sie ihn verdeckt neben den Spielplan.

4. Mischen Sie die Auftragskarten und geben Sie jedem Spieler 2 Stück. Die Spieler dürfen sich diese Karten anschauen, müssen sie aber vor den anderen Spielern geheim halten. Platzieren Sie die restlichen Auftragskarten verdeckt neben den Spielplan.

5. Platzieren Sie die Geldkarten neben den Spielplan. Das ist die Bank. Geben Sie jedem Spieler \$30 aus der Bank. Die Spieler sollten ihr Gesamtvermögen während des Spiels geheim halten (dazu können die Spieler ihre Geldkarten in einer Hand halten und unter dem Tisch verstecken).

6. Geben Sie jedem Spieler eine Ertragskarte.

7. Legen Sie die Schneeungeheuerkarte oben in die Nähe des Spielplans.

8. Legen Sie die Minen neben den Spielplan. Platzieren Sie jeweils eine Mine jeder Farbe auf das Siedlungsplättchen auf dem Spielplan. Platzieren Sie jeweils eine Mine jeder Farbe auf das erste Feld (mit einer „1“ gekennzeichnet) der Unternehmenswertskala (oben auf dem Spielplan).

9. Entscheiden Sie, wer der Startspieler ist. Geben Sie diesem Spieler die Schneeungeheuerfigur.

Spielablauf

Ziel des Spiels ist es, der wohlhabendste Bergbauinvestor zu werden. Der Spieler, der am Ende des Spiels das meiste Geld besitzt, gewinnt.

Hinweis: Die folgenden Regeln gelten für 3-5 Spieler. Einige Regeln ändern sich, wenn Sie mit 2 Spielern spielen. Diese Änderungen sind im Abschnitt „2-Spieler-Variante“ beschrieben.

Die Spieler kommen abwechselnd im Uhrzeigersinn an die Reihe, beginnend mit dem ersten Spieler. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, wird als „aktiver Spieler“ bezeichnet. Der aktive Spieler erhält jeweils die Schneeungeheuerfigur.

Der Spielzug eines Spielers besteht aus den folgenden Aktionen in der folgenden Reihenfolge:

1. Der aktive Spieler zieht die oberste Karte des Bergbaukartenstapels und legt sie aufgedeckt auf den Tisch, so dass alle sie sehen können. Beginnend mit dem aktiven Spieler darf reihum jeder Spieler einen beliebigen Geldbetrag auf die Karte bieten, wobei zu beachten ist, dass der jeweilige Spieler höchstens so viel Geld bieten darf, wie ihm auch zur Verfügung steht. Jeder Spieler darf nur einmal bieten. Jedes nachfolgende Gebot muss mindestens \$1 höher sein als das vorherige Gebot. Ein Gebot von \$0 ist nicht erlaubt. Wenn ein Spieler nicht bieten möchte, sagt dieser Spieler „Ich passe“. Nachdem alle Spieler entweder geboten oder gepasst haben, zahlt der Höchstbietende das Geld an die Bank und nimmt die ersteigerte Karte in Besitz. Ist auf der Karte ein Minensymbol zu sehen, stellt der Spieler eine Mine der entsprechenden Unternehmensfarbe auf die Karte (eine Mine pro Minensymbol). Ist auf der Karte ein Auftragskartensymbol zu sehen (eine Holzkiste), zieht der Spieler eine Auftragskarte.

Hinweis: Zu Beginn des Spiels gilt ein Gebot von 6 oder 7 als hoch. 4-5 ist ein durchschnittliches Gebot.

2. Der aktive Spieler darf nun seine Minen bauen. Der Spieler darf nur unbenutzte Minen auf Karten in seinem Besitz zum Bauen verwenden. Hat der Spieler keine unbenutzten Minen, darf er nicht bauen. Ein Spieler darf eine Mine auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan bauen, auf dem bisher keine Mine steht. Die Kosten für den Bau einer Mine ergeben sich aus den Verbindungskosten zu einer Mine der gleichen Farbe. Zur Berechnung dieser Kosten sucht der Spieler die nächstgelegene Mine der gleichen Farbe und addiert die Dollarbeträge auf den Pfaden, die zu dem Feld führen, auf dem der Spieler die neue Mine bauen möchte. **(Hinweis: Haben Pfade eine Mine in jeder Richtung, reduzieren sich die Verbindungskosten zwischen diesen beiden Minen auf \$1.)** Nachdem der Spieler die Kosten bezahlt und die Mine platziert hat, erhält er das Jagdplättchen auf dem Feld, auf das er die Mine gebaut hat. Dann rückt der Spieler die entsprechende Minenfarbe auf der Unternehmenswertskala (oben auf dem Spielplan) ein Feld vor. Diese Skala zeigt die Gesamtzahl der Minen jedes Unternehmens auf dem Spielplan sowie den Geldwert einer Investition in das jeweilige Unternehmen an. *Beispiel für den Bau einer Mine: Mary möchte eine grüne Mine bauen. Sie wählt ein Feld aus, auf dem sich ein Jagdplättchen befindet, das einen Fisch zeigt. Sie sucht die nächstgelegene grüne Mine und beginnt, die Verbindungskosten zu addieren. Die erste Verbindung kostet normalerweise \$4, aber da es auf beiden Seiten bereits jeweils eine Mine gibt (eine grüne und*



INVESTITION

eine rote Mine), reduzieren sich diese Kosten auf \$1. Die nächste Verbindung kostet \$3 und die danach \$1, so dass sich die Gesamtkosten für den Bau der Mine auf $\$1 + \$3 + \$1 = \5 belaufen. Mary bezahlt die Kosten, platziert die neue Mine und nimmt sich das Jagdplättchen mit dem Fisch. Zuletzt rückt sie die grüne Mine auf der Unternehmenswertskala (oben auf dem Spielplan) ein Feld vor.

3. Der aktive Spieler darf nun seine Ertragskarte benutzen, wenn er möchte. Bei Einlösen der Ertragskarte erhält ein Spieler eine Auszahlung für alle Investitionen auf seinen Bergbaukarten. Für jedes Investitionssymbol auf einer Karte erhält der Spieler den Geldwert des entsprechenden Unternehmens, der auf der Unternehmenswertskala (oben auf dem Spielplan) angezeigt wird. Eine Ertragskarte darf nur einmal pro Spiel verwendet werden und wird danach in den Spielkarton gelegt. Der Spieler nimmt sich das Geld aus der Bank. *Beispiel: Joe spielt seine Ertragskarte und legt sie in den Spielkarton. Joe besitzt vier Investitionen in das rote Unternehmen und zwei in das weiße Unternehmen. Die roten Investitionen haben einen Wert von jeweils \$4 und die weißen Investitionen einen Wert von jeweils \$6 - Joe erhält daher \$28.*

4. Der aktive Spieler gibt nun die Schneeungeheuerfigur an den Spieler zu seiner Linken weiter. Nun ist dieser Spieler an der Reihe.

Kostenlose Aktionen

Auftrag abschließen: Jeder Spieler kann jederzeit die auf einer seiner Auftragskarten abgebildeten Jagdplättchen abgeben (die Plättchen müssen in Art und Menge den auf der Karte abgebildeten Plättchen entsprechen), um den auf der Karte abgebildeten Geldwert zu erhalten. Die Plättchen und die Karte gehen zurück in den Vorrat. *Beispiel: Tim hat eine Auftragskarte, auf der zwei Pelze und \$7 abgebildet sind. Tim besitzt drei Pelze. Er zahlt zwei Pelze an den Vorrat, legt seine Auftragskarte auf den Ablagestapel und erhält \$7 aus der Bank.*

Abgabe dreier beliebiger Jagdplättchen: Jeder Spieler kann jederzeit drei Jagdplättchen (Fisch, Pelz, Smaragd, Elch, Wild oder Schneeungeheuer) gegen \$5 aus der Bank eintauschen.

Spielende: Nachdem die letzte Bergbaukarte gekauft wurde und der Zug des aktiven Spielers endet, ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe. In dieser letzten Runde wird nicht mehr auf Bergbaukarten geboten, aber die Spieler können noch bisher unbenutzte Minen bauen. Sobald alle Spieler ihren letzten Zug beendet haben, erhalten sie eine Auszahlung, so als ob sie eine Ertragskarte ausgespielt hätten. **Hinweis:** Wenn ein Spieler seine Ertragskarte noch nicht ausgespielt hat, kann er dies jetzt tun und erhält somit effektiv die zweifache Summe. Zu diesem Zeitpunkt erhält der Spieler mit den meisten Schneeungeheuer-Jagdplättchen die Schneeungeheuerkarte und addiert \$25 zu seinem Endbetrag hinzu. Haben mehrere Spieler gleich viele Schneeungeheuer-Jagdplättchen, wird die Belohnung zu gleichen Teilen zwischen ihnen aufgeteilt (abgerundet).



Der Spieler mit dem meisten Geld ist der Gewinner! Haben mehrere Spieler gleich viel Geld, gewinnt der Spieler mit den meisten unbenutzten Jagdplättchen. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Bergbauinvestitionen.

2-Spieler-Variante: Beim Spiel mit 2 Spielern werden während des Spelaufbaus 4 zusätzliche, zufällig ausgewählte Bergbaukarten aus dem Spiel entfernt und in den Spielkarton zurück gelegt. Für die Versteigerung werden jeweils 2 Bergbaukarten statt nur 1 gezogen. Die Karten müssen zusammen ersteigert werden, wobei jeder Spieler beliebig oft bieten darf. Jedes nachfolgende Gebot muss mindestens \$2 höher sein als das vorherige Gebot.

Letztes-Gebot-Variante: Diese Variante eignet sich für 3-5 Spieler. Geben Sie jedem Spieler eine Letztes-Gebot-Karte, wenn Sie diese Variante spielen. Nachdem der letzte Spieler sein Gebot abgegeben oder gepasst hat, kann ein Spieler seine Letztes-Gebot-Karte spielen, um ein weiteres Gebot abzugeben. Nur ein Spieler kann pro Auktion eine Letztes-Gebot-Karte abgeben. Dieses Recht gebührt dem Spieler, der als erstes mündlich erklärt, dass er seine Letztes-Gebot-Karte ausspielt. Sobald ein Spieler seine Letztes-Gebot-Karte gespielt hat, kann er diese nicht erneut verwenden und muss sie abgeben.

German Translation: Claudia Jones

Red Raven-Entwicklungsteam: Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick

© 2017 Red Raven Games

www.redravengames.com

Playtesters: James Hudson, Steve Sampson, Dale Gifford, Kenny Montano, Jason Kamerath, Jeff Law, Preston Ellsworth, Ryan Dalton, Malorie Laukat, Brandon Laukat, Andrew Frick, Brenna Asplund, Tevis Laukat

TURN

1. DRAW AND BID
2. ACTIVE PLAYER MAY BUILD
3. ACTIVE PLAYER MAY USE PROFIT CARD
4. PASS THE SNOW BEAST

FREE ACTIONS

- COMPLETE ORDER (PAY GOODS, COLLECT MONEY)
- TRADE IN ANY 3 (ANY COMBINATION, COLLECT \$5)