

# ORESOME

## – SPIELAUFBAU –

### DER BAU DER MINE

1. Wählt den Startspieler, dieser bekommt den Startspielermarker.  
*Old West Minenarbeiter baden nicht gerne, der Startspieler könnte derjenige sein, der auch ungerne badet.*
2. Jeder Spieler nimmt eine Charakterkarte und die Lore in der passenden Farbe.
3. Legt den Minenschacht als zentrales Plättchen in die Mitte des Spielplans.
4. Platziere die vier farbigen Plättchen an den vier Ecken der Mine. Die Mine muss 5x5 Felder groß sein.
5. Fügt bei einem Spiel zu fünft das braune Plättchen hinzu.
6. Jeder Spieler erhält ein farbiges Plättchen, aber nicht in der eigenen Farbe!
7. Mischt die restlichen Plättchen und legt sie als verdeckt als Nachziehstapel.
8. Beginnend mit dem Startspieler, zieht man entweder ein Plättchen vom Nachziehstapel oder nutzt das farbiges Plättchen und platziert es in der Mine.
9. Neue Plättchen müssen so angelegt werden, dass die Schienen an bereits ausgelegte passen und die Strecke dadurch fortgeführt wird (siehe Beispiel rechts). Wenn ein Plättchen nicht passend ausgelegt werden kann, wird es abgelegt und ein neues gezogen.  
*Das Spielfeld muss so ausgefüllt werden, dass keine leeren Felder entstehen können, die an 2 Seiten keinen Schienenanschluss haben, da es nur Plättchen gibt, die 3 oder 4 Anschlüsse haben. Sollte der Fall doch mal eintreten, tauscht einfach eines der Teile aus, damit das leere Feld wieder genutzt werden kann.*
10. Zieht und legt solange Plättchen aus, bis der Spielplan vollständig ausgefüllt ist.
11. Sollte ein Spieler noch sein farbiges Plättchen haben, darf der Spieler, **dessen Spielfarbe der des Plättchens entspricht**, dieses gegen ein ausliegendes tauschen, wobei die Plättchen immer noch korrekt ausgelegt werden müssen.

#### Richtiges platzieren der Plättchen

*Am Beispiel der linken unteren Ecke des Spielplans sind fast alle Plättchen richtig ausgelegt. Einzig die Verbindung zwischen den Plättchen oben ist falsch, da die Schienen keine Verbindung haben. Es ist erlaubt die Plättchen so auszulegen, dass die Schienen den Spielplan verlassen, solange die vorherige Regel eingehalten wird.*

### AUFBAU DER ANDEREN KOMPONENTEN

12. Stellt die Loren der Spieler auf die Plättchen der entsprechenden Farbe am Rand des Spielplans. Alle übrigen Plättchen werden wieder in die Schachtel gelegt.
13. Legt die Münzen sortiert neben den Spielplan.
14. Mischt die beiden Auftragskartenstapel (Baron Pierce & Ma Courtland) und gibt jedem Spieler 1 Karte jeder Sorte, dann platziert ihr die Stapel links und rechts neben der Bankkarte.
15. Wählt Sie die Anzahl der zu spielenden Runden (6 oder 8) und legt den Rundenmarker auf die 1 der entsprechenden Kartenseite.
16. Legt alle Holzwürfel in das Säckchen und platziert es so, dass alle Spieler es leicht erreichen.
17. Legt die Holzbalken in die Nähe der Mine.
18. Platziert den Hund Scraps in der Nähe des Spielplans.
19. Mischt die Aktions-Karten und gibt jedem Spieler drei davon. Die übrigen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt.
20. Stellt die Auftraggeber Ma Courtland (weiß) und Baron Pierce (bordeaux) auf dem Minenschacht.
21. Jetzt bekommt noch jeder Spieler eine Referenzkarte und einen Würfel in seiner Farbe.

*Aufbau für 4 Spieler - Zeit, die Mine zu erkunden!*

# ORE-SOME

Ein Familienspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren mit einer Spielzeit von 40-60 Minuten.

## - INHALT -

- » 6 Charakter Karten
- » 5 Loren in den Spielerfarben
- » 5 Würfel in den Spielerfarben
- » 5 Referenz Karten
- » 2 hölzerne Figuren (weiß: Ma Courtland, bordeaux: Baron Pierce)
- » 6 hölzerne Balken
- » 70 hölzerne Würfel (40x braun/Kupfer, 20x grau/Silber, 10x gelb/Gold)
- » 42 Auftragskarten (je 21x Ma Courtland & Baron Pierce)
- » 39 Aktionskarten
- » 1 Bankkarte
- » 1 doppelseitige Rundenkarte (6 bzw. 8 Runden)
- » 32 Gleisplättchen
- » 1 Rundenmarker
- » 1 Startspielermarker
- » 71 Münzen (25x 1, 20x 5, 16x 10, 20x 5)
- » 3 Wechsel (Wert \$50)
- » 1 bedrucktes Leinensäckchen
- » 1 Spielregel
- » 1 Spielaufbauhilfe
- » und Scraps, den Hund!

## – ZIEL –

Das Spiel wird über 6 Runden gespielt. Der Spieler, der am Ende das meiste Geld besitzt, gewinnt!

Beendete Aufträge und das Erz in deiner Lore zählen dabei auch!

**Zusatzregel:** Für ein längeres Spiel kann die Rundenkarte auf die Seite mit 8 Runden gedreht werden.

## – SPIELAUFBAU –

Baue das Spiel wie in der beiliegenden Spielaufbauhilfe auf.

## – WIE SPIELT MAN ORE-SOME? –

### SPIELREIHENFOLGE

Jede Runde hat eine **Bewegungsphase**, danach folgt die **Schürfphase**. Der **Startspieler** beginnt mit der **Bewegungsphase**, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Haben alle Spieler ihre Bewegung abgeschlossen, folgt die **Schürfphase**, wieder beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn. Haben alle ihren Abbau in der Mine beendet, geht der Startspielermarker im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler, dieser ist dann in der nächsten Runde der Startspieler und der Rundenmarker wird ein Feld weitergeschoben.

## – BEWEGUNGSPHASE –

**Bewegungs-** (), **Schürf-** () und **Überraschungskarten** () können während der **Bewegungsphase** gespielt werden. **Bewegungs-** und **Überraschungskarten** haben dabei nur Auswirkungen auf den aktiven Spieler!

Zu Beginn der **Bewegungsphase**:

1. Bewege die Auftraggeber bis zu 3 Felder nach den folgenden Regeln (es zählt dabei der Weg entlang der Schienen, wobei die Richtung der Gleise an den Weichen ignoriert werden kann):  
**ACHTUNG: In der 1. Runde bewegen sich die Auftraggeber noch nicht!**
  - a. Baron Pierce läuft in Richtung der Lore mit dem **meisten** Erz. Befindet sich in mehreren Loren dieselbe Anzahl an Erz, geht er zu der Lore, zu der der Weg am kürzesten ist.
  - b. Ma Courtland läuft in Richtung der Lore mit dem **wenigsten** Erz. Gibt es mehrere mit derselben Anzahl, geht sie zum jüngsten Spieler.
  - c. Sollte es nach den obigen Regeln keine Lösung geben (z.B. weil mehrere Loren mit derselben Anzahl Erz gleich weit entfernt sind), bewegt sich der Auftraggeber in Richtung der Lore des aktuellen Startspielers.
  - d. Wenn ein Auftraggeber durch ausliegende Holzbalken blockiert wird und den Minenschacht nicht mehr erreichen kann, wird er einfach auf den Minenschacht gesetzt.
2. Durch Holzbalken **blockierte** Spieler können auf ihre Bewegung verzichten und sich stattdessen der Weg frei räumen (siehe "Blockiert" auf S. 4).
3. Alle anderen Spieler würfeln gleichzeitig.
4. Beginnend mit dem Startspieler, bewegen alle ihre Loren um die gewürfelte Zahl, sofern keine Aktionskarte ausgespielt wird.

**ACHTUNG:** Ist ein Spieler durch die Sabotage-Karte betroffen, ist seine **Bewegungsweite 0** und kann sich nur bewegen, wenn zusätzlich eine **Oil-Slick/Ölfleck-Karte** gespielt wird.

## – HERAUSFALLENDEN ERZ –

Falls Erz beim Bewegen der Lore herausfällt, bleibt es auf dem Spielplan dort liegen, wo es hingefallen ist.

Sollte Erz außerhalb der Mine liegenbleiben, wird es auf das nächste Gleisplättchen gelegt.

Wenn Erz durch einen anderen Spieler aus der Lore fällt, darf der Eigentümer dies wieder in seine Lore legen.

## – BEWEGEN DER LOREN –

Die Spieler bewegen ihre Loren immer in **eine** Richtung entlang der Gleise, außer er legt eine **Whack the lever / Zieh' den Hebel-Karte**.

**Beispiel:** Du würfelst eine 2.

*Deine Lore steht auf Feld 1, also kannst du auf Feld 3 ziehen.*

*Du kannst nicht zu Feld 4, da du dafür die Richtung ändern müsstest.*

*Deine Lore steht auf Feld 3, also kannst du auf Feld 1 oder 4 ziehen, da die Gleise in beide Richtungen laufen.*

Wenn du eine **Whack the lever / Zieh' den Hebel-Karte** hast:

*Von Feld 1 kannst du auf Feld 3 ziehen ODER du ziehst auf Feld 4.*

*Whack the Lever/ Zieh' den Hebel erlaubt dir auf Feld 2 zu ziehen um dann die Richtung zu ändern und den Gleisen in Richtung Feld 4 zu folgen.*

Befindet sich auf deiner Route eine andere Lore, kollidiert ihr (siehe Kollision S. 5).

Wenn deine Route dich auf ein Plättchen mit einem Holzbalken oder außerhalb der Mine führen würde, musst du auf dem letzten befahrbaren Plättchen **stehen bleiben**. Ragt dabei Erz aus deiner Lore, fällt eines davon auf das Gleisplättchen (entsprechen der Kollision Regel auf S. 5).

Der **Holzbalken** blockiert entweder 1 Gleis (wenn er zwischen 2 Plättchen liegt) **ODER** er blockiert alle Gleise eines Plättchen (wenn er quer auf dem Plättchen liegt).

## – BLOCKIERT –

Hast du keine Möglichkeit mit deiner Lore den Minenschacht zu erreichen (weil Holzbalken deinen Weg blockieren), kannst du dir den Weg freiräumen, anstatt deine Lore zu bewegen. Du würfelst und entfernst die entsprechende Anzahl Holzbalken, deine Lore bleibt dort stehen.

## – KOLLISION –

Fährst du auf ein Gleisplättchen, auf dem schon eine Lore steht, kollidiert ihr.

1. Ragt aus der Lore, auf die du auffährst, **Erz** (siehe Bild unten), fällt ein Erz herunter. Der Besitzer der Lore muss ein **herausragendes** Erz auswählen und auf das Gleisplättchen legen. Das Erz in der Lore darf dabei nicht anders angeordnet werden!
2. Die Lore, auf die aufgefahren wurde, bewegt sich ein Feld entsprechend der Bewegungsregeln nach vorne. Der aufgefahrene Spieler entscheidet dabei, welchen Gleisen die Lore folgt!
3. Beide Loren bewegen sich weiter, bis die Bewegung der aufgefahrenen Lore abgeschlossen ist oder die Loren unterschiedliche Wege nehmen. Die angefahrene Lore verliert dabei jedes Mal ein Erz, sofern noch welches aus der Lore ragt.
4. Eine angestoßene Lore kann dabei auf eine weitere Lore auffahren und so eine Kettenreaktion auslösen! Auch diese Lore folgt dann den obigen Regeln.
5. Sollte eine Lore den Rand der Mine erreichen oder auf einen Holzbalken treffen, bleibt sie auf dem letzten befahrbaren Plättchen stehen und verliert gemäß Punkt 1 ein Erz. Das gilt auch für alle folgenden Loren.

**Beispiel:** Die blaue Lore fährt auf das mit der roten Lore besetzte Gleisplättchen (linkes Bild). Da bei der roten Lore 2 Erz herausragen, fällt eins herunter. Die rote Lore rollt dann 1 Feld nach vorne und die blaue Lore fährt auf das nun frei gewordene Plättchen (rechtes Bild).

# – SCHÜRFPHASE –

## AUSSPIELEN VON KARTEN WÄHREND DER SCHÜRFPHASE

**Schürfkarten** ( ) können während der eigenen Schürfphase gespielt werden.

**Überraschung!-Karten** ( ), die während der Schürfphase gespielt werden, betreffen nur den aktiven Spieler!

## AKTIONEN

Du kannst jede der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, aber du musst in jedem Fall nach Erz schürfen:

### 1. NACH ERZ SCHÜRFEN

» Einmal in deinem Zug **musst** du **2 Erz** aus dem Beutel ziehen **ODER 4**, wenn du auf einem Plättchen **deiner Farbe** stehst.

» Lege das Erz in deine Lore. Du darfst dein Erz dabei **nicht** neu anordnen!

» Wenn dabei Erz neben die Lore fällt, bleibt es auf den Gleisplättchen liegen. Sollte Erz außerhalb der Mine liegenbleiben, wird es auf das nächste Gleisplättchen gelegt. Du **darfst kein** Erz ohne die Aktion "Erz aufsammeln" aufheben!

### 2. ERZ AUFSAMMELN

» Du kannst so viel Erz wie du möchtest von dem Plättchen auf dem du stehst in deine Lore legen. Das darfst du einmal pro Plättchen, was eigentlich bedeutet, dass dies einmal in deinem Zug möglich ist (wird die Karte **Hidden Springs / Geheime Sprungfeder** gespielt, ist dies auch mehrfach möglich)!

» Jedes erneut heruntergefallene Erz bleibt dabei wieder auf dem Gleisplättchen liegen.

### 3. ERZ VERKAUFEN

**Verkaufe** so viel **Erz** wie du möchtest an die Bank zu den auf der Bankkarte angegebenen Preisen (du musst dabei nicht in der Nähe eines Auftraggebers stehen) **ODER** erfülle einen **Auftrag**.

Ist ein Auftraggeber maximal 4 Gleisplättchen von deiner Lore entfernt (es zählt dabei der **Weg entlang der Schienen**, wobei die Richtung der Schienen an den **Weichen ignoriert** werden kann), kannst du zusätzlich einmal in deinem Spielzug **einen Auftrag von diesem Auftraggeber** erfüllen.

**Beispiel:** *Du bist 3 Plättchen von Ma Courtland und 6 von Baron Pierce entfernt. Du **kannst** einen Auftrag von Ma Courtland erfüllen, aber **keinen** von Baron Pierce, da er zu weit weg ist.*

Aufträge können **nicht** erfüllt werden, wenn ein Holzbalken den Weg zum Auftraggeber blockiert.

Ist kein Auftraggeber in Reichweite, kannst du nur dein Erz an die Bank verkaufen.

### AUFTRÄGE ERFÜLLEN

1. Prüfe, ob du in Reichweite eines Auftraggebers bist (max. 4 Plättchen entfernt, siehe Bewegungsphase S. 3)
2. Lege die Auftragskarte für alle sichtbar aus.
3. Leere deine Lore und lege das benötigte Erz auf die Auftragskarte. Sollte dabei Erz herausfallen, darf es wieder aufgenommen werden.
4. Das für den Auftrag benötigte Erz kommt zurück in den Leinenbeuten, das restliche Erz wird **in beliebiger Reihenfolge** wieder zurück in die Lore gelegt.
5. Lege die erfüllte Auftragskarte verdeckt vor dir ab.

ACHTUNG: Solltest du beim Leeren der Lore feststellen, dass du den ausgewählten Auftrag nicht erfüllen kannst, muss das Erz in folgender Reihenfolge in die Lore zurückgelegt werden: Zuerst Kupfer, dann Silber und zuletzt Gold.

### ERZ VERKAUFEN

1. Nimm die Bankkarte mit den Rohstoffpreisen.
  2. Leere deine Lore und lege das benötigte Erz auf die Bankkarte. Sollte dabei Erz herausfallen, darf es wieder aufgenommen werden.
  3. Das verkaufte Erz kommt zurück in den Leinenbeuten, das restliche Erz wird **in beliebiger Reihenfolge** wieder zurück in die Lore gelegt.
  4. Nimm das Geld für das verkaufte Erz und lege die Bankkarte wieder zurück.
- Sobald du deine Lore geleert hast, **musst** du mindestens 1 Erz verkaufen.  
Wenn du deine Schürfphase beendet hast, darfst du bis zu **5** Karten ablegen und dann neue ziehen. Das kann jeweils eine beliebige Kombination aus Vertrags- und Aktionskarten sein, aber du darfst **niemals mehr als 5 Karten** auf der Hand haben!

### RUNDENENDE

Am Ende der Schürfphase, wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, wird der Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler gegeben. Damit ist diese Runde beendet und der Rundenmarker wird auf der Rundenkarte ein Feld weiter geschoben.

## – AM ENDE DES TAGES –

Ist die letzte Runde beendet, endet das Spiel. Du kannst das in deiner Lore verbliebene Erz zu den üblichen Preisen an die Bank verkaufen. Addiere nun dein Geld und die erfüllten Aufträge. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt!

## – AKTIONSKARTEN –

Insgesamt gibt es 16 verschiedene Aktionskarten. Einige helfen dabei dem Spieler, der sie ausspielt, mit anderen kann man seine Mitspieler ärgern.

### BEWEGUNGSKARTEN

Diese Karten tragen ein kleines Schienensymbol ( ) und können während der **Bewegungsphase** genutzt werden. Man kann die Karten auf sich selber anwenden, aber auch auf andere Spieler. Dann müssen sie während deren Bewegungsphase und vor der Bewegung der Lore gespielt werden.

**Oil Slick / Ölfleck (2x)**: Erhöhe einen Bewegungswurf um 3.

Beispiel: Lewis spielt die Karte auf Zoe (in ihrer Bewegungsphase). Zoe hat eine 2 gewürfelt, also darf sie sich jetzt um 5 bewegen.

Bist du "**blockiert**" (siehe S. 4), hat der **Ölfleck** keinen Effekt.

Du kannst den **Ölfleck** auch auf dich selber spielen.

**Uphill / Bergauf (2x)**: Verringert einen Bewegungswurf um 2 (auf ein Minimum von 0).

Beispiel 1: Jessie spielt **Bergauf** auf Silas (in Silas' Phase). Silas hat eine 1 gewürfelt, also darf er sich jetzt nicht bewegen.

Beispiel 2: Francis spielt **Bergauf** auf James (in James' Phase). James erwürfelte eine 3, also darf er sich um 1 bewegen.

Bist du "**blockiert**" (siehe S. 4), hat **Bergauf** keinen Effekt.

Du kannst **Bergauf** auch auf dich selber spielen.

**Whack the lever / Zieh' den Hebel (2x)**: Du kannst die Richtung in deinem Zug ändern.

*Achtung: Du kannst **Zieh' den Hebel** nur auf dich selber spielen.*

### SCHÜRFKARTEN

Diese Karten tragen das Spitzhackensymbol ( ) und können jederzeit **während des eigenen Zuges** gespielt werden. Man kann die Karten auf sich selber anwenden, aber auch auf andere Spieler.

**Yoink! (4x)**: Nimm **ein** Erz aus einer Lore, die maximal **3** Plättchen von dir entfernt ist und nicht von **Scraps** geschützt wird.

*Das Erz muss von oben aus der Lore genommen werden, ohne ein anderes vorher wegzunehmen.*

*Der aktive Spieler bekommt das Erz. Alle übrigen Erze müssen so in der Lore verbleiben, wie sie **vorher** gelegen haben.*

Die folgenden Karten beeinflussen Yoink!:

**Scraps** - Wenn Scraps die Lore schützt, hat Yoink! keine Auswirkungen.

**Fool's Gold / Katzensgold** – Wenn jemand diese Karte spielt, hat Yoink! Keine Auswirkungen.



**Scraps (1x):** Nimm **Scraps** in deine Lore.

*Nimm die Figur von Scraps und stelle sie in deine Lore. (Du kannst dafür das Erz in der Lore anders anordnen). Die Karte wird nach Benutzung aus dem Spiel genommen und kommt **nicht** auf den Ablagestapel.*

**Cave-in / Blockiert (2x):** Lege einen Holzbalken irgendwo in der Mine auf ein leeres Plättchen.

*Der Spieler darf einen Holzbalken irgendwo in der Mine platzieren, entweder zwischen 2 Plättchen oder quer auf einem, sofern dort weder eine Lore oder ein Auftragsgeber stehen oder sich schon ein Holzbalken befindet.*

**Dynamite / Dynamit (2x):** Platziere oder entferne einen Holzbalken bis zu 2 Plättchen von dir entfernt.

**Platziere** einen Holzbalken bis zu 2 Plättchen von dir entfernt (entsprechend der Regel „Bewegung der Loren“ auf S. 3), entweder zwischen 2 Plättchen oder quer auf einem, sofern dort weder eine Lore oder ein Auftragsgeber stehen oder sich schon ein Holzbalken befindet.

oder

**Entferne** einen Holzbalken bis zu 2 Plättchen von dir entfernt (siehe oben).

Die folgende Karte beeinflusst Dynamit:

**Damp Powder / Feuchtes Pulver** – Sollte irgendein Spieler die Karte “Feuchtes Pulver” spielen, hat das Dynamit keinen Effekt.

**Long fused Dynamite / Lange Lunte (2x):** Platziere oder entferne einen Holzbalken bis zu 3 Plättchen von dir entfernt.

**Platziere** einen Holzbalken bis zu 3 Plättchen von dir entfernt (entsprechend der Regel „Bewegung der Loren“ auf S. 3), entweder zwischen 2 Plättchen oder quer auf einem, sofern dort weder eine Lore oder ein Auftraggeber stehen oder sich schon ein Holzbalken befindet.

oder

**Entferne** einen Holzbalken bis zu 3 Plättchen von dir entfernt (siehe oben).

Die folgende Karte beeinflusst die Lange Lunte:

**Damp Powder / Feuchtes Pulver** – Sollte irgendein Spieler die Karte “Feuchtes Pulver” spielen, hat das Dynamit keinen Effekt.

**Bank Signal (3x):** Erfülle einen zusätzlichen Auftrag ODER bewege einen der Auftraggeber bis zu 3 Felder weit.

**Bewege** *Ma Courtland* oder *Baron Pierce* bis zu 3 Felder (gemäß der Regel auf S. 3), auf den Gleisen stehende Loren dürfen dabei ignoriert werden. Die Auftraggeber können sich dabei frei entlang der Gleise bewegen, sofern kein Holzbalken den Weg versperrt.

ODER

Verkaufe *Erz* bzw. erfülle einen Auftrag (gemäß einer der Regeln auf S. 6).

**Baconator (2x):** Locke **Scraps** von einer bis zu 3 Plättchen entfernten Lore (entsprechend der Regel „Bewegung der Loren“ auf S. 3) zu dir.

Der Spieler, in dessen Lore **Scraps** sitzt übergibt die Figur an den Spieler, der diese Karte spielt. Dieser stellt **Scraps** dann in seine Lore. Beide Spieler dürfen dann ihr *Erz* in der Lore neu anordnen.

**Jackpot (4x):** Bei der nächsten „Schürfe nach *Erz*“-Aktion erzielst du die doppelte Menge *Erz*.

Der Jackpot kann vor dem Schürfen gespielt werden, um bei der „**Schürfe nach *Erz***“-Aktion die doppelte Menge *Erz* zu finden. Die Karte kann zusammen mit der Spitzhacke gespielt werden.

**Pickaxe / Spitzhacke (4x):** Entferne einen Holzbalken von einem angrenzenden Plättchen ODER finde ein *Erz*

**Entferne** einen Holzbalken von einem (nicht diagonal) angrenzenden Plättchen.

ODER

**Finde ein *Erz*** – schaue in den Beutel mit *Erz* (Holzwürfel) und nimm ein *Erz* deiner Wahl.

Die Karte kann sowohl während der **Bewegungs-** als auch der **Schürfphase** und auch zusammen mit dem **Jackpot** gespielt werden.

**Hidden Springs / Geheime Sprungfeder (3x):** Hüpfte mit deiner Lore auf ein angrenzendes, leeres Plättchen.

Bewege deine Lore auf ein (nicht diagonal) angrenzendes Plättchen, sofern dort weder eine Lore oder ein Auftraggeber stehen oder sich schon ein Holzbalken befindet.

Sollte sich auf dem neuen Plättchen *Erz* befinden, darf dies natürlich eingesammelt werden, zusätzlich zu dem aus der Schürfphase.

### „ÜBERRASCHUNG!“-KARTEN

Diese Karten tragen als Symbol ein Ausrufezeichen (!) und können während der Bewegungs- und der Schürfphase der Mitspieler gespielt werden.

**Damp Powder / Feuchtes Pulver (2x):** Eine gerade gespielte Dynamit oder Lange Lunte-Karte hat keinen Effekt.

*Spieler diese Karte, wenn gerade eine Dynamit oder Lange Lunte-Karte ausgelegt wurde. Der Spieler **muss nicht** in Reichweite des Dynamits oder des aktiven Spielers sein.*

**Fool's Gold / Katzengold (2x):** Eine gerade gespielte Yoink!-Karte hat keinen Effekt und muss abgelegt werden.

*Sollte ein anderer Spieler die Yoink!-Karte spielen wollen, kannst diese Karte den Effekt aufheben. Beide Karten kommen auf den Ablagestapel.*

*Jeder Spieler kann diese Karte in jeder Schürfphase ausspielen. Der Spieler, der das Katzengold ausspielt, **muss nicht** in der Nähe des anderen Spielers sein, sondern kann sich irgendwo in der Mine aufhalten.*

**Sabotage (2x):** Spiele diese Karte auf einen gegnerischen Spieler, seine Bewegungsweite ist 0.

*Diese Karte verringert die Bewegung des Zielspielers auf 0, wenn sie während der Bewegungsphase gespielt wird. Während der Schürfphase bleibt die Karte erstmal vor dem Spieler liegen. In der folgenden Bewegungsphase darf dann nicht gewürfelt werden. Danach kommt die Karte auf den Ablagestapel.*

### AUFTRAGSKARTEN

Baron Pierce interessiert sich nur für große Renditen, aber Ma Courtland hat auch Zeit für den kleinen Mann. Beide werden Verträge mit Minenarbeitern schließen, die bereit sind, ihre Loren mit Kupfer, Silber und Gold zu füllen!

»» Die gelbe Figur repräsentiert Baron Pierce.

»» Die weiße Figur stellt Ma Courtland dar.

Auftragskarten zeigen die genaue Anzahl an farbigen Würfeln (die das entsprechende Erz darstellen), die zur Erfüllung des Auftrags abgegeben werden müssen.

*In diesem Beispiel müssen 3 Würfel (2x Silber, 1x Gold) abgegeben werden. Der Dollarwert entspricht dem Einkommen (das man am Ende des Spiels ausrechnet), die Figur stellt entweder Ma Courtland (weiß) oder Baron Pierce (grau) dar.*

## – FARBIGE GLEISPLÄTTCHEN –

Um Spieler mit Farbblindheit zu unterstützen, wurden kleine Symbole auf die Gleisplättchen gedruckt, damit diese leichter erkannt werden. Jedes Plättchen trägt ein Symbol passend zur entsprechenden Charakterkarte.

**JESSE** hat einen Spaten auf den violetten Plättchen.

**DOC FRANCIS** hat eine Kerze (wie auf seinem Hut) auf seinen blauen Plättchen.

**ZOE** hat eine Dynamitstange auf ihren grünen Plättchen.

**LEWIS** hat einen Hut auf seinen roten Plättchen.

und **SILAS** hat ein Stückchen Erz auf seinen braunen Plättchen.

## – DANKSAGUNGEN –

ORE-SOME begann als fixe Idee, die aus einem Gespräch auf einer langen Autofahrt um die Frage entstand: Wenn du ein Brettspiel entwerfen könntest, was würdest du machen? Mit vielen Anregungen, Ideen und noch mehr Testrunden mit der Kennington Familie (Nigel, Lewis, Zoe und Frankie) wurde die Idee, ein Brettspiel über den Bergbau zu entwickeln, irgendwann Realität.

Ein großes Dankeschön geht an meine wunderbare Tochter für ihren kreativen Input. Zoe und ich verbrachten viele Autofahrten mit langen Diskussionen und entwickelten ORE-SOME. Viele der Kartennamen und Aktionen waren Zoe's Idee, einschließlich der des Spielnamens.

Um ORE-SOME zu entwickeln und verfeinern, bis es so wurde, wie sie es heute in ihren Händen halten, ist auch der Unterstützung und den Testrunden der Community Glasgow Games Lab (von Kenny Li) und der Edinburgh Playtest Group (von Iain McAllister) geschuldet. Ich möchte mich bei allen Mitgliedern dieser Gruppen für ihre Zeit und ihren Einsatz bedanken!

Ein weiteres Dankeschön geht an meinen Bruder John für seine Unterstützung und dem Ausliefern von ORE-SOME. Ohne John würde es keinen twitter @onefreeelephant geben

Ein ganz großes Dankeschön geht an alle Kickstarter-Bergleute, die ORE-SOME überhaupt erst möglich gemacht haben!

## – CREDITS –

**SARAH KENNINGTON**, Designer & Projektleiter

[www.facebook.com/onefreeelephant](http://www.facebook.com/onefreeelephant) | [www.onefreeelephant.co.uk](http://www.onefreeelephant.co.uk)

**NIGEL KENNINGTON**, Designunterstützung und Allround-Brettspiel-Handwerker

Nigel schuf die 3 Meeples, druckte alle 3D Prototypen und hat generell bei der Gestaltung und dem Design geholfen.

**JUSTIN WYATT**, Künstler

Alle Plättchen, Karten und Marker wurden von Justin geschaffen!

[www.facebook.com/Justin-Wyatt-Illustration-454667084710029](http://www.facebook.com/Justin-Wyatt-Illustration-454667084710029)

**COLIN BRIGGS**, Modelle

Colin hat die im Spiel erhaltenen 3D Modell erstellt (Scrap und die Loren), ausserdem hat er das exzellente Video für die Kickstarter Seite gemacht!

[www.colinbriggs.com](http://www.colinbriggs.com)

**JASON KIMMINGS**, Grafikdesign

Die luxuriösen Spielregeln und der tolle Spielekarton sind Jason's Kreationen.

[www.photographyjk.co.uk](http://www.photographyjk.co.uk)

**Mark Pond**, Spielregel/Deutsche Übersetzung

[markpond@web.de](mailto:markpond@web.de)

- Wie ORE-SOME gespielt wird -

### **Bewegen!**

1. Bewege den Auftraggeber.
2. Die Spieler würfeln gleichzeitig.
3. Bewegungsphase: Lore bewegen, Aktionskarten spielen, Kollisionen abwickeln.

### **Schürfen!**

Führe in der Schürfphase jede Aktion einmal in beliebiger Reihenfolge aus:

1. Schürfe nach Erz (Pflicht!).
2. Verkaufe Erz **ODER** erfülle **einen** Auftrag.  
ACHTUNG: Der Auftraggeber darf max. 4 Felder entfernt sein!
3. Erz auf dem Plättchen einsammeln.

Am Ende deines Zuges so viele Karten ablegen, wie du willst und neue ziehen, bis du insgesamt 5 auf der Hand hast (Aktions- und Auftragskarten)

Am Ende des Spielzugs des letzten Spielers, den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weitergeben und Rundenmarker ein Feld weiter schieben.

### **Aktionskarten:**

Spiele Schürfkarten in deinem Zug.

Spiele Überraschung!-Karten in dem Zug des Mitspielers.

Spiele Bewegungskarten in jedweder Bewegungsphase