



Klondike

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

20

MINUTEN

Klondike versetzt euch in die Zeit des Goldrausches am Yukon: Ihr zieht Kugeln aus einem Beutel und versucht, die Kieselsteine durch geschicktes Schwenken der Goldwaschpfanne herauszuschleudern. Die Mitspielenden wetten dabei jedes Mal darauf, wie viele Goldnuggets am Ende in der Pfanne liegen bleiben. Wer am Schluss das meiste Gold besitzt, gewinnt.

Spielziel

Sammelt möglichst viele Goldnuggets – durch geschicktes Waschen und durch gewonnene Wetten. Wer am Ende die meisten Nuggets hat, gewinnt.

Vorbereitung

Stellt den Teller in die Tischmitte und legt den Begrenzungsring darum. Alle Kugeln kommen gemischt in den Beutel, der daneben liegt. Jede Person wählt eine Farbe und bekommt eine Schale, die drei Wettkarten 0, 1 und 2, einen Wettbecher sowie 4 Nuggets als Startkapital.

So spielt ihr

- 1 Zieh blind genau 3 Kugeln aus dem Beutel und leg sie in den Teller.
- 2 Bei 3 Kieselsteinen passiert nichts, bei 3 Nuggets kassierst du sofort (ein Nugget geht an den Besitzer des Waschbären).
- 3 Bei einer Mischung legen alle anderen verdeckt eine Wettkarte und einen Wetteinsatz in ihren Becher.
- 4 Du hebst den Teller über den Ring und schwenkst so lange, bis kein Kiesel mehr darin liegt.
- 5 Du nimmst die verbliebenen Nuggets. Falsche Tipps zahlen dir ihren Einsatz, richtige Tipps zahlst du aus.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn jemand ohne Gold dasteht oder der Beutel fast leer ist. Wer dann die meisten Nuggets zählt, gewinnt.

Spielziel

Ihr seid Goldwäscherinnen und Goldwäscher am Klondike und wollt so viele Goldnuggets wie möglich in eure Schale bekommen. Gold gibt es auf zwei Wegen: Du wäschst es selbst aus der Kies-Mischung heraus, oder du gewinnst es als Wetteinsatz, wenn du richtig einschätzt, wie geschickt die anderen sind. Auch der Waschbär bringt gelegentlich ein Nugget ein. Am Spielende gewinnt, wer den größten Goldvorrat besitzt.

Spielmaterial

1 Teller (Goldwaschpfanne)

1 Begrenzungsring

1 Waschbär

4 Schalen

4 Wettbecher

12 Wettkarten

8 Kleine Karten (Landanteile)

50 Gelbe Kugeln (Goldnuggets)

13 Schwarze Kugeln (Kieselsteine)

7 Graue Kugeln (Kieselsteine)

1 Beutel

Spielaufbau

- Stellt den Teller, also die Goldwaschpfanne, in die Mitte des Tisches.
- Legt den Begrenzungsring um den Teller. Er markiert den Claim und hält die herausgeschleuderten Kugeln auf dem Tisch.
- Füllt alle Kugeln in den Beutel, mischt gut durch und legt den Beutel neben den Teller.
- Jede Person wählt eine Farbe und nimmt sich die passende Schale, die drei Wettkarten mit 0, 1 und 2 sowie einen Wettbecher.
- Jede Person legt 4 Nuggets als Startkapital in ihre Schale.
- In der Einstiegsregel bleiben die 8 kleinen Karten mit den Landanteilen in der Schachtel.

Spielbeginn

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind macht den ersten Zug, die älteste Person bekommt zu Beginn den Waschbären vor sich gestellt. Vor der ersten Partie lohnt es sich, das Schwenken des Tellers mit drei Kugeln kurz zu üben.

Spielablauf

1. Ziehen aus dem Beutel

Bist du am Zug, langst du blind in den Beutel und holst genau 3 Kugeln heraus. Diese kommen in den Teller. Was danach passiert, hängt von der Mischung ab.

Nur Kiesel (schwarz und/oder grau): In diesem Zug wird nicht gewaschen und nicht gewettet. Schubse die Kiesel vom Teller in den Claim, dann ist die nächste Person dran.

Drei gelbe Nuggets: Du kassierst sofort. Zwei Nuggets legst du in deine Schale, das dritte nimmt sich der Waschbär und geht an die Person, bei der er gerade steht. Steht er bei dir, behältst du alle 3. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Gemischt: Es folgen Wetten, Waschen und Abrechnen.

Wichtig: Ist eine graue Kugel bei deinem Zug dabei, steht dir der Waschbär zu – hol ihn dir.

2. Wetten

Alle anderen am Tisch müssen wetten, du selbst nicht. Der Tipp lautet darauf, wie viele Nuggets am Ende des Waschens noch im Teller sind. Dazu wählt jede Person eine ihrer Wettkarten mit 0, 1 oder 2 und legt sie verdeckt neben den eigenen Wettbecher. Anschließend kommt der Wetteinsatz in den Becher: in der Einstiegsregel 1 oder 2 Nuggets.

Die waschende Person darf vorher prüfen, ob wirklich alle einen Einsatz im Becher haben. Wurde er vergessen, wird vor der Abrechnung noch ein Nugget nachgelegt.

3. Waschen

Nimm den Teller an seinem Rand in beide Hände und hebe ihn ein Stück hoch, sodass er über dem Begrenzungsring schwebt. Durch vorsichtiges Drehen, Schwenken und Kippen versuchst du, die Kiesel herauszuschleudern und die Nuggets im Teller zu halten. Du wäschst so lange weiter, bis kein einziger Kiesel mehr im Teller liegt. Danach stellst du den Teller wieder in den Claim. Alle herausgefallenen Kugeln bleiben im Claim liegen, egal welche Farbe sie haben.

4. Abrechnen

Zuerst nimmst du dir alle Nuggets, die noch im Teller liegen, und legst sie in deine Schale. Ist der Teller leer, gehst du leer aus.

Nun werden die Wettkarten der übrigen Personen umgedreht. Nacheinander im Uhrzeigersinn wird jeder Tipp mit der Zahl der Nuggets verglichen, die im Teller lagen:

- Tipp falsch: Der Einsatz aus dem Becher wandert zur waschenden Person.
- Tipp richtig: Die waschende Person zahlt aus ihrem eigenen Vorrat genau so viele Nuggets aus, wie gesetzt wurden.

Anschließend nimmt sich die nächste Person den Beutel und zieht drei Kugeln.

Beispiel

Anna zieht 2 Nuggets und 1 schwarzen Kiesel. Tina tippt auf 2 und setzt 1 Nugget, Jan tippt auf 0 und setzt 2 Nuggets. Anna gelingt es, den Kiesel herauszukippen. Sie nimmt sich die beiden Nuggets aus dem Teller, kassiert Jans Einsatz und zahlt Tina 1 Nugget aus.

Der Spielzug

- 1 Ziehe blind genau 3 Kugeln aus dem Beutel und lege sie in den Teller.
- 2 Nimm dir den Waschbären, falls eine graue Kugel dabei ist.
- 3 Prüfe die Mischung: Bei 3 Kieseln endet dein Zug, bei 3 Nuggets kassierst du sofort (1 Nugget an den Waschbär-Besitzer).
- 4 Bei gemischten Kugeln legen alle anderen verdeckt eine Wettkarte und einen Einsatz in den Wettbecher.
- 5 Wasche über dem Claim, bis kein Kiesel mehr im Teller liegt.
- 6 Nimm die verbliebenen Nuggets, kassiere falsche Einsätze und zahle richtige Tipps aus deinem Vorrat aus.

Sonderregeln

- Der Waschbär wechselt den Besitzer: Wer eine graue Kugel zieht, darf ihn sich nehmen.
- Wer 3 Nuggets zieht, gibt eines an die Person mit dem Waschbären ab. Nur wer den Waschbären selbst hat, behält alle 3.
- Bei 3 gezogenen Kieseln wird weder gewettet noch gewaschen.
- Wer den Wetteinsatz vergisst, muss vor der Abrechnung nachträglich 1 Nugget in den Becher legen.
- Herausgeschleuderte Nuggets bleiben im Claim liegen und gehören niemandem.
- Du selbst wettest nie auf deinen eigenen Waschgang, alle anderen müssen wetten.

Spielende und Gewinn

In der Einstiegsregel endet das Spiel sofort, sobald eine Person kein Gold mehr besitzt. Es endet außerdem, sobald der Beutel leer ist oder nur noch eine oder zwei Kugeln enthält. Danach zählt ihr euren Vorrat: Wer die meisten Nuggets hat, gewinnt. In der Profi-Variante wird nur beim (fast) leeren Beutel abgerechnet, und jeder Landanteil zählt zusätzlich 4 Nuggets.

Varianten

- **Erweiterung für Profis (ab 7 Jahren):** Aufbau wie im Grundspiel, zusätzlich erhält jede Person 2 Landanteile (kleine Karten).
- Der Wetteinsatz ist beliebig hoch, Mindesteinsatz ist 1 Nugget.
- Reicht das Vermögen der waschenden Person nicht aus, um alle richtigen Tipps auszusahlen, kassiert sie stattdessen sämtliche Wetteinsätze.
- Wer kein Gold mehr hat, unterbricht das Spiel kurz und tauscht einen Landanteil gegen 4 Nuggets der reichsten Person. Wer weder Gold noch Landanteile hat, scheidet aus.
- Abgerechnet wird erst, wenn der Beutel leer ist oder nur noch 1 bis 2 Kugeln enthält. Jeder übrige Landanteil zählt 4 Nuggets.
- Bluff-Trick für Profis: Statt sauber zu waschen, darf man den Teller einfach umkippen, damit alle Kugeln herunterfallen.

Tipps

- Übe das Kreisenlassen der Kugeln im Teller vor der ersten Partie. Mit Gefühl fallen die Kiesel heraus, während die Nuggets liegen bleiben.
- Achte beim Wetten darauf, wie viele Nuggets überhaupt gezogen wurden. Bei nur einem Nugget im Teller ist die 2 unmöglich.
- Hohe Einsätze lohnen sich nur, wenn du dir bei deinem Tipp sicher bist – ein falscher Tipp geht komplett an die waschende Person.
- Der Waschbär bringt zusätzliche Nuggets ein. Eine graue Kugel im Zug ist deshalb auch ohne Waschen etwas wert.
- In der Profi-Variante kannst du als Waschende bewusst den Teller kippen und alle Nuggets verlieren, um Tipps auf 1 oder 2 zu kassieren.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich drei Kiesel ziehe?

Dann wird in diesem Zug weder gewettet noch gewaschen. Du schubst die Kiesel vom Teller in den Claim, danach ist die nächste Person an der Reihe.

Wer bekommt ein Nugget, wenn ich drei Goldnuggets ziehe?

Du behältst zwei Nuggets, das dritte geht an die Person, bei der der Waschbär gerade steht. Steht der Waschbär bei dir, behältst du alle drei.

Wann wechselt der Waschbär den Besitzer?

Immer wenn du eine graue Kugel gezogen hast, darfst du dir den Waschbären nehmen.

Darf die waschende Person selbst mitwetten?

Nein. Wer wäscht, wettet nicht. Alle anderen am Tisch müssen dagegen eine Wettkarte legen.

Wie lange muss ich waschen?

So lange, bis kein Kiesel mehr im Teller liegt. Erst danach stellst du den Teller wieder in den Claim ab.

Was passiert mit Nuggets, die aus dem Teller fallen?

Alle herausgeschleuderten Kugeln bleiben im Claim liegen, auch die gelben. Du bekommst nur die Nuggets, die im Teller geblieben sind.

Was gilt, wenn jemand den Wetteinsatz vergessen hat?

Dann wird vor der Abrechnung nachträglich ein Nugget in den Wettbecher gelegt.

Was passiert in der Profi-Variante, wenn ich die Gewinner nicht auszahlen kann?

Reicht dein Vermögen nicht für alle richtigen Wetteinsätze, kassierst du stattdessen sämtliche Wetteinsätze.

Wann endet das Spiel in der Einstiegsregel?

Sofort, wenn eine Person kein Gold mehr besitzt, oder sobald der Beutel leer ist beziehungsweise nur noch eine oder zwei Kugeln enthält.

Darf ich den Teller absichtlich umkippen?

In der Profi-Erweiterung ist das als Bluff-Trick ausdrücklich erlaubt. Alle Kugeln fallen heraus, und wer auf deine Geschicklichkeit gesetzt hat, verliert den Einsatz.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Autoren	Christian Wolf, Stefanie Rohner
Erscheinungsjahr	2000
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Habermas (HABA), zuletzt geprüft am 30.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/klondike/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/klondike/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026