



# FOOL'S GOLD

BY JOSHUA BALVIN

## GAME RULES

1848年の冬、コロマ・カリフォルニア州のサッターの工場で金塊が発見されました。その後の7年間にわたって、この発見は米国の西海岸のあるべき風景を再構築することになりました。発見の噂が急速に広まり、1894年には90000人もの人々が世界中からやってきました。新しい都市が各地にできあがりしました。

1855年、30万人以上の冒険家が、一攫千金を夢見てカリフォルニアに殺到していました！幾人かは、早速財産を築きましたが、ほとんどの人々（1850年の後に到着した人は特に）は、ほんのわずかの財産を得るか、むしろ多くを失うことになりました。”フールズ・ゴールド”では、プレイヤーは、だれよりも早く、金塊を奪うために、各地に鉱夫を送り込む、裕福な投資家となります。ゲームの初期のラウンドでは、金塊は簡単に見つかります。ゲームが進むにつれて、資源は枯渇し、プレイヤーは、わずかな望みをかけて絶望的な試みに頼らなくてはならなくなります。最も、バランスの良い資金や場所やタイミングが幸運をもたらすのです！



### 内容物

フールズ・ゴールドに含まれて  
いるのもの



ゲームボード 1



ついたて 5



調査ダイス 10



冬のダイス 1



鉱山デッキ 5  
各44枚ずつ

コイン 1 2 1



鉱夫コマ 40 (5色各8個ずつ)



ルール 1



スタートプレイヤー  
トークン 1

## ゲームのセットアップ

- ① ゲームボードをテーブルの中央に置きます
- ② 各プレイヤーは、色を選び、ついたてとプレイヤー人数に応じた鉱夫コマを取ります。

3人プレイ 各4個ずつ

4人プレイ 各3個ずつ

5人プレイ 各2個ずつ

各プレイヤーはコイン6枚を取ります。自分の鉱夫コマとコインはついたての後ろに隠して持ちます。



5人プレイ時のセットアップ



## プレイヤーが取るもの

3人プレイ：鉱夫コマ4個

4人プレイ：鉱夫コマ3個

5人プレイ：鉱夫コマ2個

コイン6枚

- ③ 各色の追加の鉱夫を1850年、1851年、1852年、1853年のスペースに1個ずつ置きます（1849年は空けたままにしておきます）。鉱夫コマがない最も年の新しいスペースが、ゲーム中の現在の“年”を表します。さらに、1850～1853年のスペースの上に、プレイヤー人数と等しい数のコインを重ねて置きます。
- ④ カードを5つの鉱山デッキに分けます。それぞれをよく混ぜ、ゲームボードの対応するスペースに山札とします。
- ⑤ 10個の調査ダイスをゲームボードの中央に置きます。コインの残りと冬のダイスはゲームボードのそばにおき、共通のストックとします。
- ⑥ 最も金歯を持っているプレイヤーがスタートプレイヤートークンを取ります。ゲームの準備はできました！





## コイン

コインは金塊や宝石を探すための資金です。毎年使える「経費」を持っています。使ったコインは全体のストックには戻しません。代わりに、自分のついたての前に置きます。調査フェイズの終わりに、使ったコインを取り、ついたての後ろに戻します。

補足：全てのお金は戻ってくるので、調査フェイズの終わりにお金を残していても何の得もありません。

6枚のコインでゲームを始めます。毎年の始めに1枚のコインがもらえます。しかし、毎年1人の鉱夫を受け取り、鉱山ではすぐに過密状態の問題が起こります。ゲームが進むにつれて、よりお金がかかる場所に鉱夫を送る必要が出てきます。

探掘フェイズにカードを取らないときは、追加のコインを得ることができます。ゲーム中この方法で、コインをより多く集めなくてはならないわけではありませんが、経費を増やさない場合は、ゲームを進めていく上で、選択肢がとて少なくなるでしょう。

## ゲームの目的

あなたは、鉱夫にお金をかけて、金鉱や宝石を探す鉱山投資家です。ゲームボード上の異なる5カ所の鉱山（丘、森、山、川、湖）に自分の鉱夫を送り込みます。

各鉱山は、独自のデッキを持っています。それぞれのデッキは、金塊や泥や宝石や災難が違った割合で含まれています。各鉱山のカードの構成は、ついたての裏に一覧表としてのっています。

MINE PROFILES									
HILLS	4	5	7	-	-	16	6	3	3
FOREST	3	5	5	3	-	16	6	3	3
MOUNTAINS	4	4	4	4	-	16	6	3	3
RIVER	4	3	2	3	4	16	6	3	3
LAKE	3	2	6	2	3	16	6	3	3

探掘の5年間の後、最も金塊や宝石を稼いだプレイヤーの勝利です。金塊と宝石は得点価値が違います（最終得点を参照）。コインは、ゲーム終了時には何の価値もありません。

## ゲームの進め方

フルズ・ゴールドでは、5ラウンド=5年にわたってプレイします。各年の初め、（最初の年の1849年を除く）全てのプレイヤーは、ゲームボードのその年のスペースから鉱夫コマ1個とコイン1枚を取り、ついたての後ろに置きます。





各年は、2つのフェイズに分けられています。

- 1 調査フェイズ
- 2 採掘フェイズ

すべてのプレイヤーは、次のフェイズが始まる前に、各フェイズを完遂しなくてはなりません。

## 調査フェイズ

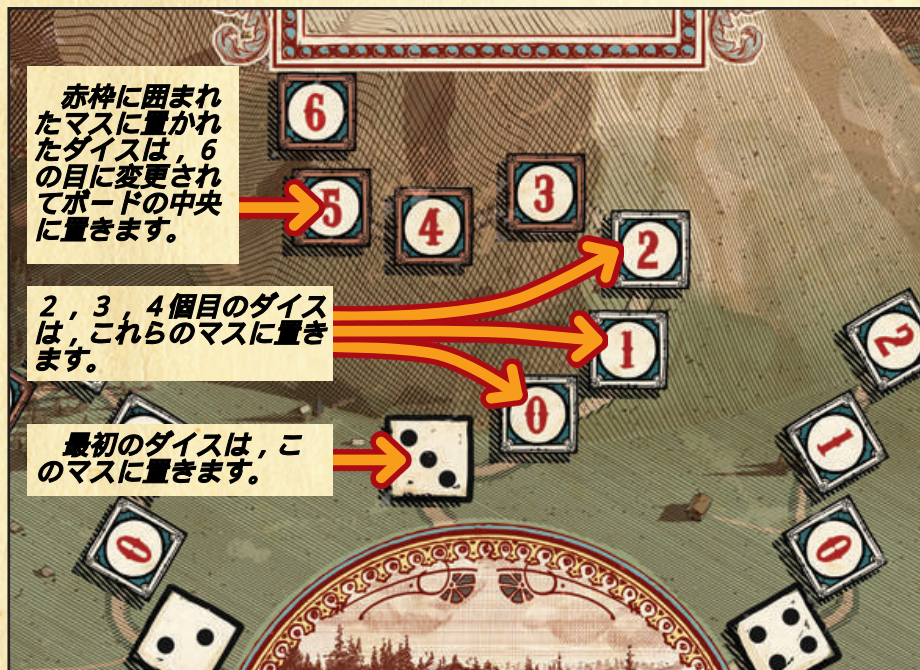
調査フェイズ中、その年に探したい鉱山に自分の鉱夫を送ります。調査フェイズは2つのステップで行います。

### ステップ1：調査ダイスを振る

各鉱山には、ダイスの目を表す四角いマスが描かれています。そして、0から6までの数字で道のマスがあります。通り道の4つのマスは、赤い枠で囲まれています。これらの道と調査ダイスが、各年にどれだけ鉱石が発掘されるかを表しています。

スタートプレイヤーは、10個の調査ダイス全てを振り、目によって分けます。それぞれのダイスは、ダイスの目と一致する通り道のマスに置きます。ダイスの6の目は、ジョーカーで、ゲームボードの中央の鉱山のキャンプに常に置いてください。

鉱山に置かれる最初のダイスは、そのダイス目の場所になります。あとの同じ目のダイスは、0から鉱山のデッキに向かって（小さい数字から大きい数字順）通り道に1こずつ置いていきます。通り道のマスには、1個しかダイスを置くことはできません。



**重要：**ダイスは、赤い枠のマスには置かれませんが、一つの鉱山に4個を超えるダイスの目が出た（赤い枠以外すべて埋まっている）場合、余分なダイスは6の目に換えて、ボードの中央のキャンプに置きます。この制限は、毎年の調査ダイスにのみ適用されます。ジョーカー・ダイスは、その年の後で、置かれることもあります。

**例：**

調査ダイスを振ったら、以下のようにになりました。



ダイスの目と一致する鉱山の通り道にダイスを置きます。

5つのダイスが3の目で、マウンテン鉱山の道になります。最初のダイスは、3の目のマスに置かれます。

続く3つのダイスは、0, 1, 2のマスに置かれます。

5つ目の最後のダイスは、赤い枠のマスには置けないので、調査フェイズでダイスを置く間には、道には置かれませんが、

このダイスは6の目になり、ボード中央のキャンプに置きます。これでジョーカーダイスとなり、後で任意の鉱山に置かれます（赤い枠のマスも含む）。



**補足：**ダイスは、その年に、どの鉱山が最も産出するかを決めます。採掘フェイズで解決するとき、鉱山の鉱夫の数と調査ダイスの数を掛け、金塊や宝石を得るチャンスに影響する何枚のカードを引くのが決まります。





**例：**  
青は、鉱夫をマウンテン鉱山に置きたいと思いを。2のマスに鉱夫を置き、2コインをついたの前に支払います。



**例：**  
緑は、リバー鉱山の価値を高めたいと思いを。ボードの中央から6の目のダイスを1個取り最も小さい数字のマス(2)に置きます。

既にこのリバー鉱山の道にはダイスが1個置いてあるので、緑はコインを1枚支払わなくてはなりません。



## ステップ2：アクション

ダイスを振り、全てがボードに置かれたら、プレイヤーのアクションを行います。スタートプレイヤーが最初のアクションを行い、以下時計回りに、順に行います。

全てのプレイヤーがパスをするまで手番を繰り返します。  
手番では、以下の4つのアクションのうち1つを実行しなくてはなりません。

### 1 利用できる鉱山の1つに1個鉱夫を置く

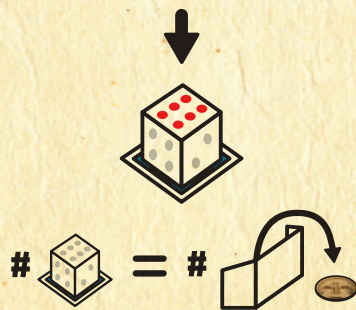


自分の鉱夫を1個取り、任意の鉱山の、任意の空いているマスに置きます。そのスペースに書いてある数字の分のコストをコインで支払います(0は無料)。支払うコインは、ついたの前に置くことを忘れないでください。

1つの鉱山の道に、少なくとも1個の調査ダイスが置かれている場合のみ、鉱夫を置くことができます。ダイスがない鉱山は使えません。その鉱山は、後でジョーカーダイスが置かれると、使えるようになることもあります。

補足：いくつかのマスは、すでに調査ダイスが置かれています。それぞれのマスには、1個のダイスが1個の鉱夫のみ置くことができます。

### 2 任意の鉱山にジョーカーダイスを置く



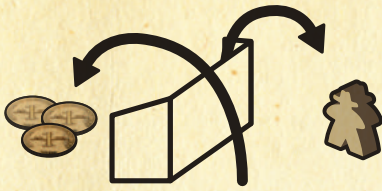
ボードの中央からジョーカー・ダイスを1個取り、任意の鉱山に置きます。そのダイスは6の目を上にして、空いているマスの最も小さい数字のマスに置きます(鉱夫とワイルド・ダイスが通り道に入り交じることもあります)。

その道にすでに置かれているダイスの数1個につき1コインを支払わなくてはなりません。(最初のダイスは無料です。すでに4個ダイスが置かれていれば、コストは4コインです。)

ワイルド・ダイスを置く時には、マスの数字は関係ありません。



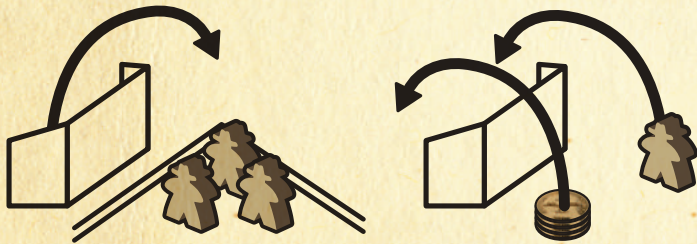
### 3 鉱夫を1個ついたての前に出し，コイン3枚を戻す



鉱夫を1個自分のついたての前置き，コイン3枚を戻します。この鉱夫は，このラウンド，他のアクションには使えませんし，リザーブに置くこともできません。

**重要：**これらのコインはついたての前から取るものであり，共通のストックからではありません。このお金は，あなたの全財産を殖やすものではありませんが，さらに鉱夫を置いたり，ワイルド・ダイスを置いたりすることに使うことができます。

### 4 パス



これは，調査フェイズにできる最後のアクションです。一度パスをすると，この調査フェイズでは，もうアクションはできません。

パスをするには，ついたての後ろから使っていない鉱夫を取り出し，任意の鉱山（複数可）のリザーブ・スペース（カードデッキの隣）に置きます。一つの鉱山に複数置いてもいいですし，違ういくつかの鉱山に置いて構いません。

リザーブ・スペースに置ける鉱夫の数に制限はありません。



その後，ついたての前にある全てのコインと鉱夫を戻します。そして，他のプレイヤーがパスをするのを待ちます。

全員がアクションを終えたら，調査フェイズは終了し，採掘フェイズに入ります。

**例：**黄は，お金がなくなりました。それで，鉱夫を1個ついたての前に出し，前に使ったお金を手元に戻します。黄は，使ったお金の3コインを取り，ついたての後ろに戻します。





例：

湖鉱山で、通り道には3個の鉱夫と2個の調査ダイスがあります。鉱山デッキの6枚のカードがめくられます。リザーブの鉱夫は数えませんが、



例：

川鉱山の鉱夫です



青と緑は、共に2個の鉱夫を置いています（1個は道に、1個はリザーブに）。赤は道に1個の鉱夫を置いています。赤の鉱夫が、最も大きい数字のマスに置いてありますが、他の二人の鉱夫の方が数が多いので、最初の権利はありません。青と緑では、緑の鉱夫がより大きい数字のマスにあるので、緑が最初にアクションをします。

## 採掘フェイス

採掘フェイスでは、鉱夫たちが鉱山から何かを発見するでしょう。

最初に、全ての鉱山デッキをシャッフルします。各プレイヤーは、自分に近いところのデッキを取り、よくシャッフルします。5人未満のプレーの時は、誰かが複数のデッキをシャッフルしましょう。

補足：調査ダイスや鉱夫が1個も置かれていない鉱山のデッキは、シャッフルする必要はありません。

最初のデッキ（丘）から始めて、順番に1カ所ずつ解決していきます。以下の3つのステップを行います。

### ステップ1：カードをめくる

そのデッキをシャッフルしたプレイヤーは、対応する鉱山の通り道に置かれている鉱夫の数と、調査ダイスの数を掛け算します。（ダイスの数であって、目の数ではありません。）リザーブにある鉱夫は数えませんが、その数のカードをデッキからめくります。

一カ所ずつデッキをめくります（カードを種類ごとに分けていくと良いと思います。泥で1つの山札、金でも一つ、宝石で3つ目、4つ目が危険）。

めくられるカードの合計枚数は、引かれた悪天候カードによって1枚ずつ少なくなります（10ページ参照）

必要なカードを引いたら（鉱夫×調査ダイス－悪天候）、お騒がせカードを直ちに解決します（10ページの災難参照）

### ステップ2：鉱夫のアクション

全てのお騒がせカードが解決されたら（ある場合）、プレイヤーは、その鉱山にある自分の鉱夫1個につき1回のアクションを行います。

鉱夫は優先順位に従ってアクションをします。鉱夫の優先順位は、次の通りです。

- 1 その鉱山に最も多くの鉱夫（リザーブも含む）を置いているプレイヤーが、最優先です。そして1回アクションを行います。
- 2 複数のプレイヤーが最多で同じ場合は、その鉱山の道の最も大きい数字に鉱夫が置いてあるプレイヤーが最優先です。

優先権のあるプレイヤーが鉱夫のアクションを行うとき、通り道の最も大きい数字のマスに置いてある自分の鉱夫を使わなくてはなりません。

そのプレイヤーによるアクションが終わったら、上記のルールに従って次の優先権のあるプレイヤーを決めます。優先権のあるプレイヤーがアクションを行い、もっとお大きい数字の鉱夫を使います。そうして、通り道の鉱夫をすべて取るまでアクションを行います。

**重要：**リザーブに置かれた鉱夫は、一切のアクションはできません。それらはその鉱山の優先権を上げるだけです（アクションをする順位を決めるために、その鉱山の鉱夫を数えるので）。リザーブの鉱夫は、通り道に鉱夫がある限り、ボード上に残ります。通り道の鉱夫が全てアクションを行い、取り除かれたら、リザーブの鉱夫はついたての後ろに戻ります。冬のステップのために鉱山に鉱夫を残したら、リザーブの鉱夫も冬までそこに残ります。





鉱夫が選ぶことができる3つのアクションがあります。

## 1 金塊または宝石のカードを1枚取る



選んだカードをついたての後ろに置きます（金塊と宝石のカードは常に他のプレイヤーからは分からないようにします）。そして、鉱夫をついたての後ろに戻します。

**重要：**同じ種類の宝石カードは1枚しか取ることはできません。

## 2 銀行からコイン2枚を取る



お金と鉱夫をついたての後ろに置きます。このアクションを選んだらカードは取れません。覚え：この2枚のコインは、ゲームの残りの間のあなたの資金を増やします。これが資金を増やす唯一の方法です。

## 3 冬まで鉱夫を寝かせて置く



この鉱夫は冬のステップで、アクションを行うことができます。

**重要：**横になった鉱夫は、その鉱山でのアクションの優先順位にはカウントされません。既にアクションを行ったこととなります。冬のステップが始まると再びアクティブになります。

**補足：**金や宝石のカードが取れるとしても、必ずしもそれを取らなくてはならないわけではありません。他の2つのアクションを選ぶことができます。各鉱夫は、優先順位に従って、冬の間も、プレイされることが重要です。あなたの前に何人のプレイヤーがカードを選んだか、常に把握しているでしょう。そのため、冬まで待つリスクが本当に良いかどうか、決断しなくてはなりません。

**例：**  
川鉱山には3個の鉱夫があります。

緑が最初のアクションをします（前ページの例で決まっていた）。この鉱山でめくられた金おカードをとることにします。カードと鉱夫をついたての後ろに置きます。



青が次の番です。冬の方が、何か価値あるものがあるのではと考え、鉱夫を横にすることにします。



赤が最後のアクションです。冬には良いチャンスは残っていないと感じます。なのでコイン2枚を取ることになります（これで、赤は次の年の資金が増えます）。コイン2枚と鉱夫をついたての後ろに置きます。





### 冬のアクションの例

3個の鉱夫がマウンテン鉱山に残っています。最も数字の小さいプレイヤー（赤）が冬のダイスを振り、2が出ました。最悪です！誰かはお金をもらえません。2枚のカードをめくり、共に金のカードでした。青が最も大きい数字のマスにあるので最初に価値の高いカードを取ります。黄が次です。もう1枚を取ります。赤は運がありません。カードが残っていないので何も取れません。



### 悪天候カードの例

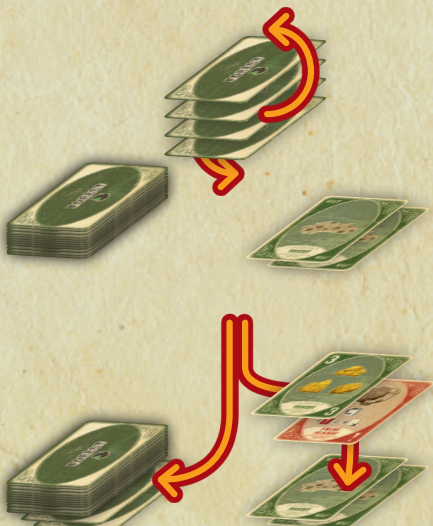
レイク鉱山では6枚のカードが引かれます。めくった2枚目のカードが悪天候でした。あと3枚のカードだけがめくられます。合計5枚になります。

### お騒がせカードの例

この6枚のカードがフォレスト鉱山でめくられました。



2枚のお騒がせカードと金、宝石のカードを混ぜ、2枚をランダムに引き、デッキの下に入れます。



残りの2枚のカードを2枚の泥カードの隣に表向きに戻します。お騒がせカードが残っていても、単純に無視します。

### ステップ3：冬

ある鉱山で全ての鉱夫がアクションを行って、残った金、泥、宝石、災難のカードは鉱山デッキの下に入れます。これらのカードは冬のステップには残しません。

ここで、最も小さい数字のマスに鉱夫が寝ているプレイヤーは冬のダイスを振ります。ダイスの目は、鉱山デッキから何枚のカードを引くかを示します。このカードは、今までと同様に解決していきます。（最初に災難、残った鉱夫が順にアクションを行う）

冬のアクションをする場合、コインを得るアクションはできません。金か宝石のカードを得るか、何も得ないかです。冬の冷徹さを実感する鉱夫のリスクなのです。

全ての鉱夫がアクションを終えたら、残ったカードはその鉱山デッキに戻します。シャッフルする必要はありません。全てのデッキは、次の採掘フェイズの最初にシャッフルされます。ここで次の鉱山の解決を順番に行います。

### 災 難

各デッキには3枚ずつ2種類の6枚の災難カードが含まれています。災難カードはプレイヤーが鉱夫のアクションを行う前に解決します。



#### 悪天候！

悪天候に襲われ、鉱夫の金を求める仕事が妨げられます。

悪天候カードが引かれたらその年のその鉱山で引くカードの合計枚数（悪天候カードも含む）から1枚少なくします。

もし悪天候カードがその鉱山で引いた最後のカードであれば、影響はありません。



#### お騒がせ！

未熟な鉱夫が金を探していると、どんな光る物でも目を引きませんが、残念な結果となるのです。鉱山の全てのカードが明らかになった後、全てのお騒がせカードと金、宝石のカードを取り、それらをよく混ぜます。引いたお騒がせカード1枚ごとに、混ぜたカードの中から1枚をランダムに取り、この鉱山のデッキの下に入れます。残ったカードを再び表に向けて、鉱夫のアクションを始めます。

補足：お騒がせカードの効果は一度だけです。お騒がせカードが、残ったカードに含まれていても、再びシャッフルをしたりカードをデッキの下に入れたりしません。

### 一年の終わり

全ての鉱山のアクションを解決したら、その年が終わります。鉱山に残っている鉱夫は、取り除き、ついたての後ろに置きます。

スタートプレイヤートークンを時計回りに隣に渡します。

次の年を始めます。

### ゲームの終了

5年目を終えたら、ゲーム終了です。最終得点計算をします。



## 最終得点計算

まず、鉱山ごとに金塊のカードを分けます(例: フォレスト鉱山からのカードをいっしょにする)。5つの鉱山につき、最低1枚の金塊カードを持っていない場合、金塊カードがない鉱山一か所につき-5点のペナルティがあります。宝石はこれには数えませんが、ペナルティを逃れるためには、全てのデッキから少なくとも1枚の金塊カードが必要なのです。

そして、各鉱山ごとの金塊の価値、描かれている金塊の数、を合計します。例えば、フォレスト鉱山の1個、3個、3個の金塊が付いている3枚のカードなら7です。合計の価値が最も高くなった鉱山は、"Fool's Gold" (全くの偽物、黄鉄鉱でした) となってしまいます! その他のカードの金塊は、それぞれ、金塊の数を合計していき、得点となります。

最後に、宝石カードの種類を数えます。集めた宝石カードの種類の数によって得点を得ます。

宝石の種類	得点
1	1点
2	3点
3	6点
4	10点
5	15点

補足: 得点は宝石のセットコレクション全体での得点で、宝石ごとではありません。



得点の概要は、宝石カードにも記されています。

金塊カードの得点と宝石カードの得点を足したものが、最終得点となります。

最も高い得点を得たプレイヤーが勝利です。

もし、同点の場合は、そのプレイヤーは、2番目に価値が高い(最も高いのは偽物で避けられています)金塊の得点を足します。そして高い方が勝者です。それでも同点の場合は、以下3番目、4番目と比べていき、勝者を決めます。

BGGフォーラム補足:

手元に金塊の数が最大の鉱山が複数あった場合は、どれか一カ所のみ Fool's Goldとして捨てます。

### CREDITS

A big thanks to all the playtesters who made this game possible: Christopher Peterson, Kerrie Maynes, Trevor Owen, Giulio Pellegrini, Amy Logan, Eric Logan, Aaron Patterson, Nicole Browning, Anne Browning, Jay Heiny, Adam Pearson, Kelly Wyse, Nick Vivion, Kevin Farrell, Jason Malone, Rory Nordeen, Jeff Averill, Jeff Robbins, Ian Todd, Tom Garner, Samuel Rodarte, David Caldwell, Brendan Toner, Jacqui Gilroy, Rod Maplestone, Clint Keithley, Christopher Webb, Gerry Doherty, Daniel Billelt, Anthony Curtis, Jared Balvin, Heather Balvin, Rachael Smith, John Smith, Todd Suscovich, Ian Good, Ryan Durand, Elizabeth England, Leif Norcott, Stephanie Norcott, Chris Fiske, Kevin Phillips, Morgan Ross, Brittany Aubert, Steve Chiavelli, Ken Berg, Dan Bothman, Amanda C., Amy Wyman, David Wyman, Matt Shofner, Andrew Kane, Kat Hazzard, Kaitlin Marie-Fritz, Annalise Finkler, Evan Conroy, Jenni Whitney, Blake Fisher, Mike Rohr, Cameron Morrison, Nicholas Eaton, Marius Falbusch, Benjamin Williams, Evan Parker, Nick Abel, Brent Bartlett, Erika Wright, Brian Firfer, Joseph Tringali, Matt Pellicane, Brett Caird, Chris Wells, Chris Taylor, Michael Brunn, Todd Jonker, Adam Espinoza, Sean Haste, Brandon Godfrey, Gary Simmons, Zach Horrocks, Topher Click, David Watson, Jenn Cheung, Casey Muldoon, and Reed Nelson-Saunders.

**About the game designer:** Joshua Balvin is a Seattle, WA based video game and board game designer. His first game, Oktoberfest, was one of four games selected for publication by Rio Grande Games following a 2009 nationwide design competition. His other forthcoming games include *Salem* and *Duomo*.

**About the artist:** Ian O'Toole is an Irish graphic designer and illustrator working in Perth, Western Australia. He is an avid boardgamer and has created art for numerous games.

See more at: [www.ianotoole.com](http://www.ianotoole.com)

Editorial work by William Niebling

## 得点計算例

ゲームの終了時、黄はこれらのカードを持っていました。(鉱山ごとに分けています)



ヒルズ鉱山 = 4つの金塊



フォレスト鉱山 = 5つの金塊



マウンテン鉱山 = 9つの金塊



レイク鉱山 = 7つの金塊



宝石3種類

黄は、リバー鉱山以外の鉱山では1枚以上のカードがあるので、-5点です。

マウンテン鉱山の金塊が他よりも多いので、これらは偽物として捨てられます。

残りの金塊の数を合計し、黄は16点を得ます。

3種類の宝石を持っているので6点を得ます。

黄の合計得点は  
-5 (持っていない鉱山) + 16  
(金塊) + 6 (宝石) = 17点です



# QUICK REFERENCE

## GOLD CARD



LOCATION OF ORIGIN  
CARD VALUE

## SILT CARD



LOCATION OF ORIGIN

## GEM CARD



SCORING BREAKDOWN  
GEM NAME  
GEM ICON

## PERIL CARDS

### FOUL WEATHER!



Draw one less card for each *Foul Weather!* card drawn. A *Foul Weather!* card counts towards the total card count. If the last card drawn is a foul weather, it has no effect

### FALSE ALARM!



Reshuffle all Gold, Gem and *False Alarm!* cards drawn from the mine and discard one card for each *False Alarm!* card. Reveal the remaining cards and proceed as usual. If any *False Alarm!* cards are revealed this time, discard them

## SCORING

-5 points unless you hold at least one GOLD card from each Mine

Discard highest scoring mine as Fool's Gold

Add up remaining Gold cards

Add in score for Gems

### Gem Scoring

Types of Gems	Points Awarded
1 Gem	1 Point
2 Gems	3 Points
3 Gems	6 Points
4 Gems	10 Points
all 5 Gems	15 Points

**TIE BREAKER:** The player with the highest value scoring Mine (NOT the Mine discarded as Fool's Gold) wins. If still tied, proceed to next highest scoring Mine etc.

© 2013 Passport Game Studios™ and Rock Paper Scissors Games LLC. All rights reserved.

For comments, questions, or suggestions, please contact us at:

Passport Game Studios, PO Box 550, Bothell, WA 98041, USA

info@passportgamestudios.com

Additional game information available at [www.passportgamestudios.com](http://www.passportgamestudios.com)