

DIE GNOME VON ZAVANDOR

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren von Torsten Landsvogt

Willkommen in der Welt der Gnome von Zavandor. Wie die meisten Gnome haben sie zwei große Vorlieben: glitzernde Steine und wundersame Maschinen. Rund um das Minenstädtchen Diamantina gibt es die begehrten Edelsteine. An der Edelsteinbörse können sie verkauft und gekauft werden, windige Händler sind immer für Tauschgeschäfte zu haben, und schließlich kann man mit den Edelsteinen auch noch wichtige Schürfrechte, Artefakte und Schmuckstücke erwerben. Wer wird der erfolgreichste Mogul des Edelsteinhandels?

SPIELMATERIAL

- ▶ 1 Spielplan mit Kursanzeiger
- ▶ 1 Puzzle-Spielplan aus 6 Teilen
- 1** 15 Karten mit Schmuckstücken
- 2** 12 Karten mit Artefakten
- 3** 6 Karten mit Tauschhändlern
- 4** 80 Karten mit Edelsteinen in 4 Farben (davon je 15 mit 1 Edelstein und 5 mit 4 Edelsteinen)
- 5** 5 Karten mit Edelsteinjokern
- 6** 65 Karten mit Goldtalern
- 7** 24 Plättchen mit Schürfrechten (davon 4 mit heller und 20 mit dunkler Rückseite)
- 8** 8 Anzeiger für den Spielplan
- 9** 10 Rabattmarken
- ▶ 2 zusammensetzbare Wandergnome als Schürfgbietanzeiger (1 in Reserve)
- ▶ 1 zusammensetzbaren Gnom als Startspielerfigur
- ▶ alternativ 1 Startspieler-Scheibe



SPIELVORBEREITUNG

Spielplan

Das Spielbrett wird zusammengesetzt: Der Diamantina-Teil wird in die Mitte gelegt, die 5 Schürfggebiete in der Reihenfolge I – V angebaut **1**. Der Spielplan mit dem Kursanzeiger wird für alle gut sichtbar daneben ausgelegt.

Startkapital, Goldtaler und Edelsteine

Jeder Spieler erhält 23 Goldtaler. Die restlichen Goldtaler, die Edelsteine und die „Joker“-Edelsteine werden sortiert neben dem Spielplan als allgemeiner Vorrat (kurz: Bank) abgelegt.



Hinweis: Goldtaler werden auf die Hand genommen, Edelsteine offen ausgelegt.

Stadt-Anzeiger

Auf eines der Schürfggebiete (*zufällig ermittelt, nicht Diamantina!*) wird der kleine „Wandergnom“ gestellt **2**. (Es sind zwei Wandergnome im Spiel; sucht euch aus, welchen ihr verwenden wollt.)



Schürfrechte

Die 24 Schürfrechte werden verdeckt gemischt und auf dem Spielplan um die Schürfgelände herum verteilt (siehe Abbildung).

Dazu werden zunächst die 4 Diamantina-Schürfrechte mit der hellen Rückseite gemischt und verdeckt in die vier Lücken rund um Diamantina gelegt **3**. Die restlichen 20 Schürfrechte werden nach dem Mischen ebenfalls verdeckt um die Schürfgelände herum verteilt **4**.



Artefakte und Schmuckstücke

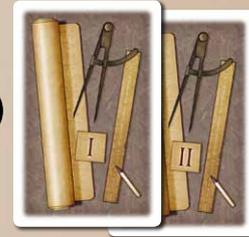
Die Karten der Artefakte und Schmuckstücke sind auf den Rückseiten mit „I“, „II“ bzw. „I“, „II“ und „III“ gekennzeichnet. Sie werden nach ihren Rückseiten auf Stapel sortiert, getrennt gemischt und verdeckt abgelegt.

- ▶ Bei **3 Spielern** wird **je eine** Karte von den beiden „I“-Stapeln gezogen und verdeckt aus dem Spiel entfernt.
- ▶ Bei **2 Spielern** werden **jeweils zwei** Karten von den beiden „I“-Stapeln gezogen und verdeckt aus dem Spiel entfernt.

Anschließend werden zwei Stapel gebildet: einer mit den Artefakten in der Reihenfolge I-II **5** und einer mit den Schmuckstücken in der Reihenfolge I-II-III **6**. Von beiden Stapeln werden die obersten drei Karten aufgedeckt und offen neben den Spielplan gelegt.

Die Rabattmarken für die beiden Emeromobile (A und B) werden bereitgelegt.

5



6



Tauschhändler

Alle sechs Tauschkarten werden neben dem Spielplan offen bereitgelegt.

Marktwert

Der Kursanzeiger zeigt den Marktwert der 4 Edelsteinsorten Diamant, Rubin, Saphir und Smaragd an. Die Plättchen mit den Edelsteinen zeigen den aktuellen Preis an, die Plättchen mit den Pfeilen die aktuelle Preisentwicklung, d.h. den Zielpreis an.

Zu Beginn des Spiels sind aktueller Preis und Zielpreis identisch. Der Startwert für die vier Edelsteinsorten **7** ist auf dem Spielplan aufgedruckt:

-  **Diamant:** 5 Goldtaler
-  **Rubin:** 4 Goldtaler
-  **Saphir:** 4 Goldtaler
-  **Smaragd:** 3 Goldtaler

7

	Diamant	Rubin	Saphir	Smaragd
15				
14				
13				
12				
11				
10				
9				
8				
7				
6				
5	5	4	4	3
4	5	4	4	3
3	5	4	4	3
2	5	4	4	3
1	5	4	4	3



Hinweis: Der Kurswert kann nie über 15 steigen oder unter 1 fallen. Würde also der Kurswert über 15 steigen, bliebe er auf 15 stehen.

Marktbeobachter/Bankhalter

Einer der Spieler wird als **Marktbeobachter** bestimmt. Er verändert während des Spiels auf der Anzeigentafel gemäß den Regeln den Preis und den Zielpreis für die 4 Edelsteinsorten.

Ein anderer Spieler ist **Bankhalter** und bedient den allgemeinen Vorrat.

Startspieler

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser erhält die Startspielerfigur und beginnt das Spiel.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft abwechselnd in **Aktions-** und **Schürfrunden**.

In **Aktionsrunden** hat jeder Spieler **3 Aktionen**. Beginnend mit dem Startspieler führt reihum **jeder Spieler 1 Aktion** aus, bis jeder Spieler alle seine Aktionen ausgeführt hat.

Danach folgt eine **Schürfrunde**, in der die Spieler ihre erworbenen Schürfrechte nutzen können, um Edelsteine zu erhalten. Außerdem werden die Marktpreise für die folgende Runde festgelegt.

Anschließend wird die Startspielerfigur weitergegeben und die nächste Runde beginnt mit dem neuen Startspieler. Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Siegpunkten erworben hat.

Aktionsrunden

Bodenproben

Vor jeder Aktion kann der Spieler **beliebig viele Bodenproben** entnehmen, wobei jede Bodenprobe 1 Goldtaler kostet. Bei der Bodenprobe schaut sich der Spieler auf dem Spielplan ein beliebiges Plättchen der Schürfrechte an, ohne dass die Mitspieler den bzw. die auf der Karte abgebildeten Edelsteine erkennen können! Die Abbildung auf dem Plättchen gibt an, welche Edelsteine auf diesem Feld geschürft werden können.

Aktionen ausführen

Beim Ausführen jeder Aktion hat der Spieler die folgende Auswahl:

- ▶ **Kauf** von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte
- ▶ **Verkauf** von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte
- ▶ 2 Karten eines der **verdeckten Stapel** (Schmuckstücke oder Artefakte) ziehen und eine davon auswählen
- ▶ Kauf eines **Schürfrechts**
- ▶ Kauf eines **Gegenstands** (Schmuckstück oder Artefakt)
- ▶ **Tauschhändlerkarte** nehmen bzw. austauschen
- ▶ Tauschhändlerkarte 1-2mal **anwenden**
- ▶ **4 Goldtaler** nehmen

Aktionsübersicht
Edelsteine kaufen
Edelsteine verkaufen
verdeckten Gegenstand nehmen
Schürfrecht kaufen
Gegenstand kaufen
Tauschhändler nehmen/austauschen
Tauschhändler anwenden
4 Goldtaler nehmen

Beispiel: Alfons, Berta und Carolin spielen.

1. Aktion: Alfons **kauft** 4 Diamanten. Danach nimmt sich Berta **4 Goldtaler**. Anschließend **verkauft** Carolin 2 Saphire.

2. Aktion: Nun führt Alfons für zwei Goldtaler zwei Bodenproben aus und **kauft** dann 3 Smaragde, Berta **kauft** 3 Rubine und Carolin **nimmt** sich eine **Tauschhändlerkarte**.

3. Aktion: Nun **kauft** Alfons ein **Schürfrecht**, Berta **kauft** sich ein **Schmuckstück** und Carolin **wendet** ihre **Tauschhändlerkarte** an.

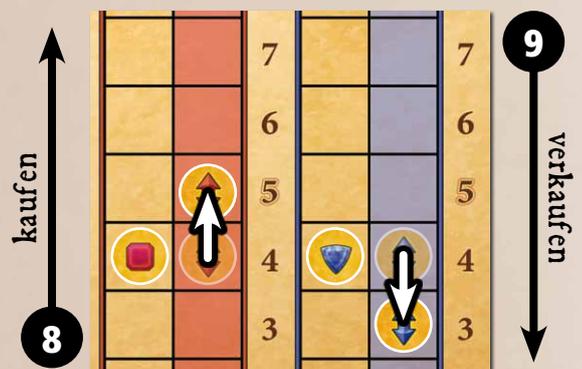
Da nun alle Spieler ihre 3 Aktionen ausgeführt haben, endet die Aktionsrunde, es folgt eine Schürfrunde.

▶ Kauf von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte

Der Spieler kann bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte zum aktuellen Preis kaufen. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis für die eine Aktion **unabhängig von der gekauften Anzahl um einen nach oben (+1) 8**, da die Nachfrage den Marktwert steigen lässt.

▶ Verkauf von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte

Der Spieler kann bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte zum aktuellen Preis verkaufen. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis für die eine Aktion **unabhängig von der verkauften Anzahl um einen nach unten (-1) 9**, da der Verkauf den Marktwert fallen lässt.



Beispiel: In der oben beschriebenen Aktionsrunde verändern sich die Zielpreise wie folgt: Diamant um eins nach oben (+1), Saphir um eins nach unten (-1), Smaragd um eins nach oben (+1) und Rubin um eins nach oben (+1).

► 2 Karten eines der verdeckten Stapel ziehen und eine davon auswählen

Der Spieler wählt einen der verdeckten Stapel Artefakte bzw. Schmuckstücke und zieht von diesem die obersten 2 Karten. Er wählt eine der beiden Karten aus und nimmt sie **auf die Hand**. Die andere Karte legt er verdeckt zurück **unter** den entsprechenden Stapel. Hat er bereits einen Gegenstand auf der Hand, so muss er eine weitere Karte unter den entsprechenden Stapel zurücklegen, da er **insgesamt nur eine Karte** (Artefakt oder Schmuckstück) auf der Hand haben darf.

► Kauf eines Schürfrechts

Der Spieler kann entweder in Diamantina oder in demjenigen Schürfgbiet, **in dem sich der Wandergnom befindet**, eines der verdeckt liegenden Schürfrechte erwerben. Für die auf dem Spielplan angegebenen Edelsteine kann der Spieler das Schürfrecht in einem der vier jeweiligen Gebiete erwerben. Die für den Erwerb des Schürfrechts erforderlichen Edelsteine legt er auf die entsprechenden Stapel neben dem Spielplan zurück. Außerdem **steigt** der **Zielpreis** um die **Anzahl** der abgebildeten Edelsteine für die jeweiligen Edelsteinsorten, da die Nachfrage dieser Edelsteine den Zielpreis steigen lässt. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis entsprechend. Die erworbene Karte nimmt der Spieler vom Spielplan und legt sie offen vor sich ab.



Beispiel: Alfons möchte ein Schürfrecht im Schürfgbiet IV erwerben. Da er zuvor eine Bodenprobe entnommen hatte, weiß er, dass unter einem der Plättchen ein Smaragdvorkommen liegt **10**, das er gerne haben möchte. Die Kosten für dieses Schürfrecht betragen 1x Diamant und 3x Rubin. Alfons bezahlt **11** und der Zielpreis für Diamanten verändert sich um +1, der für Rubin um +3. Der Spieler legt das Plättchen offen vor sich aus **12** und hat damit neben dem Schürfrecht auch noch zusätzlich einen Siegpunkt erworben.



Hinweis: Es ist natürlich erlaubt, ein Schürfrecht „blind“ zu erwerben, d.h. ohne zuvor eine Bodenprobe zu entnehmen.

► Kauf eines Gegenstandes (Artefakt oder Schmuckstück)

Der Spieler kann einen der offen liegenden Gegenstände oder den Gegenstand, den er auf der Hand hält, erwerben. Er **zahlt** dafür die im oberen Bereich der Karte **13** angegebenen Edelsteine. Im Gegensatz zu den Schmuckstücken bringen die Artefakte dem Spieler neben Siegpunkten noch weitere Vorteile, die später im Kapitel „Artefakte“ beschrieben werden. Wie beim Erwerb von Schürfrechten verändert der Marktbeobachter den **Zielpreis** entsprechend der zu bezahlenden Edelsteine nach oben. Der Spieler nimmt die erworbene Karte und **legt sie offen vor sich ab**. Falls eine der offen ausliegenden Karten gekauft wurde, wird für das erworbene Schmuckstück/Artefakt vom entsprechenden Stapel sofort eine neue Karte aufgedeckt, so dass **immer drei Artefakte und drei Schmuckstücke** offen liegen.



► Tauschhändlerkarte nehmen bzw. austauschen

Der Spieler nimmt sich eine der offen liegenden Tauschhändlerkarten und legt diese offen vor sich ab. Hat er bereits eine Tauschhändlerkarte, so muss er diese wieder abgeben und zurück zu den anderen legen.

► Tauschhändlerkarte anwenden

Besitzt der Spieler eine Tauschhändlerkarte, so kann er mit der Bank **einen oder zwei Edelsteine** der einen abgebildeten Sorte in die gleiche Anzahl Edelsteine der anderen abgebildeten Sorte tauschen.

Beispiel: Carolins Tauschhändlerkarte erlaubt ihr, einen Rubin abzugeben und sich dafür einen Smaragd zu nehmen. Alternativ könnte sie zum Beispiel auch 2 Smaragde abgeben und sich dafür 2 Rubine nehmen.



Hinweis: Es gibt für jede mögliche Tauschkombination genau einen Tauschhändler.

► 4 Goldtaler nehmen

Der Spieler erhält 4 Goldtaler aus der Bank.

Schürfrunde

Nachdem der letzte Spieler seine 3. Aktion ausgeführt hat, folgt eine Schürfrunde. Besitzer von Schürfrechten schürfen die auf ihren offen ausliegenden Schürfvorkommen abgebildeten Edelsteine, d.h. sie erhalten die entsprechenden Edelsteinkarten aus dem allgemeinen Vorrat und nehmen diese auf die Hand. Jeder Spieler erhält

- ▶ für sein **erstes Schürfrecht** einer Edelsteinsorte **einen Edelstein** der entsprechenden Sorte,
- ▶ für **jedes weitere Schürfrecht derselben Sorte zwei Edelsteine**,
- ▶ für jedes Jokervorkommen **einen Edelstein** seiner Wahl.



Hinweis: Wählt man für einen Joker einen Edelstein einer Sorte, die man auch sonst schürft, erhält man trotzdem **nur einen** und nicht zwei Edelsteine dafür.

Der Zielpreis fällt um die Anzahl der geschürften Edelsteine.

Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis entsprechend.

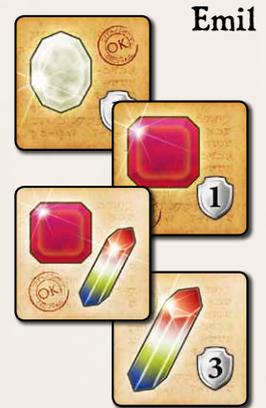


Dina

Beispiel in einem Spiel mit 2 Spielern:

Dina und Emil besitzen die abgebildeten Schürfrechte. In der Schürfrunde erhält Dina deshalb 5x Smaragd (1+2+2) und 1x Diamant. Für den Edelsteinjoker wählt sie einen Diamanten. Emil erhält 1x Diamant, 3x Rubin (1+2) und für die Edelsteinjoker zwei Edelsteine seiner Wahl. Er wählt einen Diamanten und einen Rubin.

Insgesamt wurden also 5 Smaragde (1+2+2), 4 Rubine (1+2+1) und 4 Diamanten (1+1+1+1) geschürft. Der Marktbeobachter vermindert daher den Zielpreis von Smaragd um 5 sowie von Rubin und Diamant um je 4!



Emil



Hinweis: Haben mehrere Spieler Schürfrechte mit Edelsteinjokern aus Diamantina, so erfolgt die Auswahl der Edelsteine im Uhrzeigersinn (beginnend mit dem Startspieler).

Am Ende der Schürfrunde werden die Preise für die nächste Runde festgelegt.

Die Edelsteinplättchen, die den aktuellen Preis anzeigen, werden an den Zielpreis angepasst, d.h. die bisherigen Zielpreise ergeben für die nächste Runde die aktuellen Preise, und zu Beginn der neuen Runde sind aktueller Preis und Zielpreis wieder gleich.

Beispiel: Der Zielpreis für Diamanten ist in der vorherigen Runde von 7 auf 11 Goldtaler gestiegen. Daher beträgt der **aktuelle Preis** für die folgende Runde 11 Goldtaler; das Diamantenplättchen wird neben das weiße Pfeilplättchen gerückt 14. Nach dem gleichen Prinzip werden auch die Preise der anderen Edelsteinsorten für die folgende Runde festgelegt.



Marktwert

Sowohl die Zielpreise als auch die aktuellen Preise können von minimal 1 bis maximal 15 Goldtalern variieren. Darunter oder darüber hinaus werden die Preise nicht verändert.

Beispiel: Sowohl der aktuelle Preis als auch der Zielpreis von Rubin liegt bei 13 Goldtalern. Der letzte Spieler in der Runde kauft ein Schmuckstück für 5 Rubine. Der Zielpreis wird nur auf 15 angehoben, da ein höherer Preis (in diesem Fall 18) nicht möglich ist. In der anschließenden Schürfrunde wird durch das Schürfen von 3 Rubinen der Zielpreis von 15 auf 12 reduziert. Der Preis für die nächste Runde beträgt demnach 12 Goldtaler!

Maximum: 15



Aufwertung der Artefakte (optionale Regel für Fortgeschrittene!)

Danach werden die drei ausliegenden Artefakte mit Edelsteinen aus dem allgemeinen Vorrat aufgewertet:

- ▶ Liegt über einem Artefakt noch keine Karte, so wird über diesem Artefakt **eine** Edelsteinkarte der Sorte **quer** abgelegt, deren Anzahl auf der Artefaktkarte **fett in Gelb umrahmt** ist.
- ▶ Liegt über einem Artefakt bereits eine Edelsteinkarte **quer** aus, so wird sie hochkant gedreht.
- ▶ Liegen über einem Artefakt bereits ein oder mehrere Edelsteinkarten offen aus, so wird **quer** eine weitere der gleichen Sorte draufgelegt.

Wird **in einer folgenden** Runde ein Artefakt gekauft, so erhält der Spieler dann beim Kauf des Artefakts die **hochkant** darüber liegenden Edelsteinkarten kostenlos dazu (eine **quer** liegende Edelsteinkarte wird hingegen zurück zum Vorrat gelegt)! Bei der Veränderung des Marktpreises werden die Aufwertungselbststeine mit dem Kaufpreis verrechnet (*siehe Beispiel*).



Hinweis: Ein Artefakt kann maximal um die auf der Karte gelb umrahmte Anzahl an Edelsteinen aufgewertet werden!

Beispiel: Über dem Artefakt „Emeromobil A“ lag keine Karte zur Aufwertung, da dieses Artefakt in der letzten Runde aufgedeckt wurde. Da auf diesem Artefakt die **Rubin-Anzahl fett umrahmt** ist, wird jetzt über diesem Artefakt quer ein Rubin gelegt **15**. Über dem Artefakt „Alchemat 10“ lag bereits 2x Saphir, die obere der Karten jedoch quer! Diese Edelsteinkarte wird gedreht **16**. Über dem Artefakt „Gnomunculus“ wird zu den beiden hochkant liegenden Diamanten ein Diamant quer abgelegt **17**. Kauft ein Spieler z.B. in der folgenden Runde das Artefakt „Gnomunculus“, so erhält er neben dem Artefakt auch die zwei hochkant darüber liegenden Diamanten, während der querliegende Diamant zurück zum Vorrat gelegt wird. Der Spieler muss – nach Verrechnung der beiden kostenlosen Diamanten – einen Smaragd und einen Diamanten bezahlen, so dass sich der Marktwert von Smaragd um +1 und der Marktwert von Diamant ebenfalls nur um +1 verändert!



Bevor die neue Runde beginnt

Bevor die neue Runde beginnen kann, wird noch der Wandergnom im Uhrzeigersinn in das nächste Schürfgelb versetzt, **sofern in der Runde mindestens ein Schürfgelb des bisherigen Gebiets erworben wurde**. Damit wandert der Wandergnom von Gebiet zu Gebiet, Diamantina in der Mitte wird jedoch von ihm nie betreten. Sollte der Wandergnom in einem Gebiet landen, in dem sich kein Schürfgelb mehr befindet, so wird er im Uhrzeigersinn weitergezogen, bis er - sofern vorhanden - in einem Gebiet mit mindestens einem Schürfgelb ankommt. Anschließend wird der Startspielernom an den linken Nachbarn weitergegeben und die nächste Runde beginnt mit dem neuen Startspieler.

Wichtig: Zu Beginn der **zweiten** Runde wird der Markt einmalig bereinigt.

Dabei erhält jeder Spieler einen Betrag von X Goldtalern, wobei X dem aktuellen Marktwert der teuersten Edelsteinsorte entspricht! Danach wird der aktuelle und der Zielpreis dieser Sorte abhängig davon reduziert, wie viele Edelsteine dieser Sorte sich in Spielerbesitz befinden:

Für jeweils 4 Edelsteinkarten sinkt der Marktwert dieser Sorte um 1 (bei 0 bis 3 Edelsteinkarten sinkt der Marktwert nicht, bei 4 bis 7 sinkt er um 1, bei 8 bis 11 um 2 usw.).

6

Haben mehrere Sorten den gleichen höchsten Marktwert, so gilt diese Regel für alle diese Sorten.

ARTEFAKTE

Es gibt 5 verschiedene Typen von Artefakten; jedes Artefakt bietet seinem Besitzer einen Vorteil:



Gnomunculus

Wer eine dieser Maschinen besitzt, hat in jeder Aktionsrunde eine Aktion mehr – dies gilt auch schon für die Runde, in der der Gnomunculus gekauft wird. Mehrere Gnomunculi addieren ihre Wirkung auf – mit drei dieser Maschinen hat ein Spieler in jeder Aktionsrunde also 6 Aktionen! Die Schürfrunde startet entsprechend später.



Alchemat

Der Besitzer eines solchen Geräts erhält in jeder Schürfrunde die abgebildete Anzahl an Goldtalern dazu. Alchematen gibt es mit Ertrag in Höhe von 10, 12 und 18 Goldtalern. Ein Spieler kann mehrere Alchematen haben, die Wirkung addiert sich auf.



Konvertor

Beim Kauf eines Konvertors erhält der Spieler die abgebildete Menge an Joker-Edelsteinen dazu. Diese Prismen können einmalig als beliebiger Edelstein eingesetzt werden. Einer der Konvertoren bringt zwei Prismen mit, der andere drei.



Absauger

Der Besitzer des Absaugers verdient in der Schürfrunde mit, wenn die anderen Spieler Edelsteine schürfen. Er erhält von jedem Mitspieler für jeden geschürften Edelstein einen Goldtaler (bei 2 Spielern: 2 Goldtaler, bei 3 Spielern: 1,5 Goldtaler, wobei dann die Summe aufgerundet wird. **Beispiel:** Bei 3 Edelsteinen sind 5 Goldtaler zu zahlen, denn $3 \times 1,5 = 4,5$ aufgerundet 5). Befindet sich der Absauger in Spielerhand, so kann jeder andere Spieler nur noch soviel schürfen, wie er auch Goldtaler an dessen Besitzer bezahlen kann. Dabei darf er sich jedoch aussuchen, welche seiner Schürfrechte er zum Schürfen von Edelsteinen nutzen will.



Hinweis: Hat der an den Absauger zahlende Spieler einen Alchematen, so muss er für den Absauger erst bezahlen, nachdem sein Alchemat das Geld ausgespuckt hat.

Beispiel mit 3 Spielern: Alfons ist im Besitz der folgenden Schürfrechte: 1x Diamant, 1x Diamant+ , 1x Smaragd. Er könnte damit 3 Diamanten, einen Smaragd und einen Edelstein seiner Wahl schürfen. Da er jedoch nur 4 Goldtaler besitzt und Carolin den Absauger besitzt, muss er Goldtaler an sie bezahlen und kann dementsprechend auch nur 2 Edelsteine schürfen. Er entscheidet sich für 2 Diamanten und bezahlt 3 Goldtaler an Carolin.

Emeromobil



Ein Spieler, der ein Emeromobil kauft, erhält 5 dazugehörige Rabattmarken. Eine Rabattmarke kann in einer Kaufaktion eingesetzt werden, um Edelsteine unter dem aktuellen Kaufpreis zu erhalten. Verwendet ein Spieler eine dieser Rabattmarken, wird diese ganz aus dem Spiel entfernt. Der Spieler erhält alle in dieser Aktion erworbenen Edelsteine günstiger. Nur eine Rabattmarke kann pro Kaufaktion verwendet werden.

Beispiel: Dina verwendet eine Rabattmarke mit Wert -4 für den Kauf von 3 Rubinen. Der aktuelle Preis für Rubine beträgt 10 Goldtaler, sie bezahlt also $(10-4=)$ 6 Goldtaler pro Rubin, insgesamt daher 18 Taler.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mindestens eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten erreicht hat: 20 Siegpunkte bei 2 Spielern, 18 bei 3 und 16 bei 4.

Die aktuelle Aktionsrunde wird jedoch noch zu Ende gespielt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand wird den entsprechenden Spielern für ihre evtl. übrigen vorhandenen Edelsteine der aktuelle Preis (nicht der Zielpreis) ausbezahlt. Die Anzahl der Goldtaler entscheidet dann über den Sieg.

Beispiel mit 3 Spielern:

Alfons hat 17, Berta 15 und Carolin 16 Siegpunkte. In der 9. Runde ist Carolin Startspielerin. Mit ihrer 4. Aktion (sie hat zwei Gnomunculi!) kauft sie 3x Smaragd. Alfons hat einen Gnomunculus und erwirbt mit seiner 4. Aktion ein Schmuckstück **A**. Damit hat er 19 Siegpunkte.



Da die Runde erst beendet ist, nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden, kann Carolin mit ihrer 5. Aktion noch das Schürfrecht in Diamantina erwerben. Aufgrund der 3 Siegpunkte auf diesem Schürfrecht **B** hat Carolin nun ebenfalls 19 Siegpunkte. Da alle Aktionen ausgeführt wurden und Carolin und Alfons die gleiche Anzahl an Siegpunkten haben, entscheiden nun die Goldtaler über den Sieg.



Alfons erhält für seinen Diamanten den aktuellen Preis von 9 Goldtalern und für seinen Edelsteinjoker  14 Goldtaler; weil dieses der höchste aktuelle Preis aller Edelsteinsorten ist. Zusammen mit seinen 3 übrigen Goldtalern hat er am Ende 26 Goldtaler.

Carolin erhält für ihre 2 übrigen Diamanten noch 18 Goldtaler. Zusammen mit ihren 12 übrigen Goldtalern hat sie insgesamt 30 Goldtaler und gewinnt damit das Spiel!

HINWEISE ZUR STRATEGIE

Folgendes sollte beachtet werden:

- ▶ Zu Beginn des Spiels sollte man für ausreichende Schürfrechte sorgen, oder aber durch geschickte Käufe / Verkäufe zu Goldtalern kommen.
- ▶ Schmuckstücke bringen wichtige Siegpunkte, ein zu frühes Erwerben dieser Karten kann aber z.B. einen ausreichenden Erwerb von Schürfrechten und damit den Nachschub an Edelsteinen verzögern. Andererseits kommen im späteren Verlauf des Spiels kaum noch Karten mit hoher Siegpunkteanzahl ins Spiel.
- ▶ Erwirbt man ein Artefakt, so sollte man versuchen, den dadurch gegebenen Vorteil auch konsequent zu nutzen.
- ▶ Ein Emeromobil ist nur dann sinnvoll, wenn man auch oft genug (4) Edelsteine kauft. Dafür benötigt man natürlich genügend Goldtaler, d.h. ein Kauf ist eher möglich, wenn zumindest eine Edelsteinsorte einen relativ niedrigen Preis hat, was wiederum eher möglich ist, wenn viele Edelsteine dieser Sorte geschürft werden.
- ▶ Ein früh erworbener Gnomunculus ermöglicht es dem Spieler über das ganze Spiel hinweg, eine Aktion mehr ausführen zu können. Nutzt man diesen Vorteil jedoch fast ausschließlich für die Aktion „4 Goldtaler nehmen“, so wäre z.B. der Erwerb eines Alchemats sinnvoller.

DANKSAGUNG

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Autor insbesondere bei Gaby Landsvogt, Andreas Hagemann, Matthias Hagemann, Manuel Hagemann, Thomas Selbach, Stefan Schneider, Katja Hormann, Jörg Köhler, Thomas Kropp & Kerstin Rudolph, Ingeborg Meinck, Eva Romanovski, Familie Roehrkasse und allen Testspielern der „Löwenherz-Con“.

Autor: Torsten Landsvogt

Redaktion: Hanno Girke

Illustrationen: Klemens Franz | atelier198

www.zavandor.de



© 2011 Lookout Games

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

