

Die Gnome von Zavador - KSR

Jeder Spieler erhält 23 Goldtaler. Die restlichen Goldtaler, die Edelsteine und "Joker"-Edelsteine werden sortiert neben dem Spielplan als allgemeiner Vorrat (Bank) abgelegt. Goldtaler werden auf die Hand genommen, Edelsteine offen vor sich ausgelegt.

Das Spiel verläuft abwechselnd in Aktions- und Schürfrunden.

Aktions-Runde:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler führt reihum jeder Spieler je 1 Aktion aus, bis jeder Spieler insgesamt DREI Aktionen ausgeführt hat.
- ◆ VOR JEDER AKTION kann der Spieler beliebig viele **Bodenproben** entnehmen, wobei jede Probe **1 Goldtaler** kostet. Dazu schaut er sich auf dem Spielplan ein beliebiges Plättchen der Schürfrechte an, nicht einsehbar für die Mitspieler. Die Abbildung auf dem Plättchen gibt an, welche Edelsteine auf diesem Feld geschürft werden können.

Mögliche Aktionen:

- ◆ KAUF von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte: 1 - 4 Karten einer Edelsteinsorte zum aktuellen Preis kaufen. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis pauschal +1.
- ◆ VERKAUF von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte: 1 - 4 Karten einer Edelsteinsorte zum akt. Preis verkaufen. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis pauschal -1.
- ◆ 2 KARTEN eines verdeckten Stapels ZIEHEN, 1 behalten: Obere 2 Karten von Artefakten oder Schmuckstücken ziehen und 1 Karte auf die Hand nehmen, die andere verdeckt unter ihren Stapel zurücklegen. Hat der Spieler schon einen Gegenstand auf der Hand, muss er eine weitere Karte unter den passenden Stapel zurücklegen. Man darf max. 1 Gegenstand auf der Hand halten.
- ◆ KAUF eines SCHÜRFRECHTES: ... bringt Punkte ... In Diamantina oder im Schürfgebiet mit dem Wandergnom darf man eines der verdeckten Schürfrechte erwerben. Dazu sind die neben dem Schürfrecht abgedruckten Kosten in Edelsteinen zu zahlen (sie kommen auf ihre Vorrats-Stapel). **Zielpreis je Sorte steigt um Anzahl** gezahlter Edelsteine. Ein erworbenes Schürfrecht legt man offen vor sich ab.
- ◆ KAUF eines GEGENSTANDES (Artefakt / Schmuckstück): 1 offen liegenden Gegenstand oder den auf der Hand kaufen. Kosten = wie im oberen Bereich der Karte angegeben. **Zielpreis je Sorte steigt um Anzahl** gezahlter Edelsteine. Eine erworbene Karte legt man offen vor sich ab. Danach muss ggf. die Anzahl offen ausliegender Artefakte bzw. Schmuckstücke vom passenden Stapel ergänzt werden. Immer müssen je 3 Artefakte + 3 Schmuckstücke ausliegen.
- ◆ TAUSCH-Händlerkarte nehmen bzw. austauschen: (aus der Tischmitte) 1 offen liegende Tauschhändlerkarte nehmen und offen vor sich ablegen. Hat man schon eine Tauschhändlerkarte, muss man diese wieder zurück zu den anderen legen.
- ◆ TAUSCH-Händlerkarte anwenden: (in beiden Richtungen nutzbar) 1 oder 2 Edelsteine der abgebildeten Sorte in gleiche Anzahl Edelsteine der anderen abgebildeten Sorte tauschen. Je möglicher Tausch-Kombi gibt es genau 1 Tauschhändler.
- ◆ 4 GOLDTALER nehmen: Der Spieler erhält 4 Goldtaler aus der Bank.

Schürf-Runde:

- ◆ Gemäß eigener offen ausliegender Schürfvorkommen **erhält man Edelsteinkarten** aus dem Vorrat auf die Hand. Das erfolgt am besten in Spielerreihenfolge (w/Joker aus Diamantina).
 - 1 Edelstein für das **erste** Schürfrecht einer Sorte
 - 2 Edelsteine für jedes **weitere** Schürfrecht derselben Sorte
 - 1 beliebigen Edelstein für jedes **Joker**vorkommen (egal ob Sorte, die man sowieso schürft)
- Der **Zielpreis fällt** um die **Anzahl** der geschürften Edelsteine.
- ◆ **Preise für nächste Runde festlegen:** Edelsteinplättchen, die aktuellen Preis zeigen, an den Zielpreis anpassen (= neuer aktueller Preis).
- Marktwert:** Die Werte können nur im Bereich von 1 bis 15 sein.
- ◆ **Aufwertung der Artefakte** (optionale Regel für Fortgeschrittene):
 - ◆ Die 3 ausliegenden Artefakte werden aufgewertet.
 - ⇒ Liegt über einem Artefakt noch keine Karte, so wird über diesem Artefakt 1 Edelsteinkarte der Sorte **quer** abgelegt, deren Anzahl auf der Artefaktkarte **fett in gelb umrahmt** ist. Die gelbe Zahl bestimmt auch das Maximum an Edelsteinen durch Aufwertung.
 - ⇒ Liegt über einem Artefakt schon 1 Karte quer, so wird sie **hochkant** gedreht.
 - ⇒ Liegen über einem Artefakt schon 1/mehrere Karten offen aus, so wird quer 1 weitere Karte der gleichen Sorte draufgelegt.
 - ◆ Wird in einer folgenden Runde ein Artefakt gekauft, so erhält der Spieler beim Kauf des Artefaktes die hochkant darüber liegenden Edelsteinkarten kostenlos dazu. Eine ggf. quer liegende Karte geht dagegen in den Vorrat zurück.
 - ◆ Bei der Veränderung des Marktpreises verrechnet man die Aufwertungs-Edelsteine mit dem Kaufpreis. Man zahlt also weniger.

Vorbereitungen für nächste Runde:

- ◆ **Wandergnom** im Uhrzeigersinn ins nächste Schürfgebiet versetzen, sofern in der Runde mind. 1 Schürfrecht des bisherigen Gebietes erworben wurde (Diamantina ist tabu für Gnom). Landert der Wandergnom in einem Gebiet ohne Schürfrecht, wird er in das nächste Gebiet mit mind. 1 Schürfrecht gezogen.
- ◆ **Startspieler-Stein** an den Nachbarn zur Linken weitergeben.
- ◆ **Nur bei Beginn der 2. Runde:** Jeder Spieler erhält einen Betrag von Goldstücken, der dem Marktwert der aktuell teuersten Edelsteinsorte entspricht. Danach wird der aktuelle und der Zielpreis dieser Sorte reduziert: Für je 4 Edelsteinkarten im Besitz aller Spieler* von dieser Sorte fällt er um 1. Patt bei teuerster Sorte: Alle beteiligten Sorten sind betroffen.

Spielende: Das Spiel endet, sobald bei 2, 3, 4 Spielern ein Spieler mindestens 20, 18, 16 Siegpunkte erreicht hat. Siegpunkte stehen auf Artefakten, Schmuckstücken und Schürfrechten. Die aktuelle Aktionsrunde wird noch zu Ende gespielt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Patt: Den Beteiligten wird der aktuelle Preis ihrer evtl. übrigen vorhandenen Edelsteine ausbezahlt. Wer dann von diesen mehr Goldtaler hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.10.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Man addiert alle Edelsteinkarten aller Spieler.

Mögliche Aktionen:		Mögliche Aktionen:	
◆ KAUF von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte:	1 - 4 Karten <u>einer</u> Edelsteinsorte zum aktuellen Preis kaufen. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis pauschal +1.	◆ KAUF von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte:	1 - 4 Karten <u>einer</u> Edelsteinsorte zum aktuellen Preis kaufen. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis pauschal +1.
◆ VERKAUF von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte:	1 - 4 Karten <u>einer</u> Edelsteinsorte zum akt. Preis verkaufen. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis pauschal -1.	◆ VERKAUF von bis zu 4 Karten einer Edelsteinsorte:	1 - 4 Karten <u>einer</u> Edelsteinsorte zum akt. Preis verkaufen. Der Marktbeobachter verändert den Zielpreis pauschal -1.
◆ 2 KARTEN eines verdeckten Stapels ZIEHEN, 1 behalten:	Obere 2 Karten von Artefakten oder Schmuckstücken ziehen und 1 Karte auf die Hand nehmen, die andere verdeckt unter ihren Stapel zurücklegen. Hat der Spieler schon einen Gegenstand auf der Hand, muss er eine weitere Karte unter den passenden Stapel zurücklegen. Man darf max. 1 Gegenstand auf der Hand halten.	◆ 2 KARTEN eines verdeckten Stapels ZIEHEN, 1 behalten:	Obere 2 Karten von Artefakten oder Schmuckstücken ziehen und 1 Karte auf die Hand nehmen, die andere verdeckt unter ihren Stapel zurücklegen. Hat der Spieler schon einen Gegenstand auf der Hand, muss er eine weitere Karte unter den passenden Stapel zurücklegen. Man darf max. 1 Gegenstand auf der Hand halten.
◆ KAUF eines SCHÜRFRECHTES: <i>... bringt Punkte ...</i>	In <u>Diamantina</u> oder im Schürfgebiet mit dem <u>Wandergnom</u> darf man eines der verdeckten Schürfrechte erwerben. Dazu sind die neben dem Schürfrecht abgedruckten Kosten in Edelsteinen zu zahlen (sie kommen auf ihre Vorrats-Stapel). Zielpreis je Sorte steigt um <u>Anzahl</u> gezahlter Edelsteine. Ein erworbenes Schürfrecht legt man offen vor sich ab.	◆ KAUF eines SCHÜRFRECHTES: <i>... bringt Punkte ...</i>	In <u>Diamantina</u> oder im Schürfgebiet mit dem <u>Wandergnom</u> darf man eines der verdeckten Schürfrechte erwerben. Dazu sind die neben dem Schürfrecht abgedruckten Kosten in Edelsteinen zu zahlen (sie kommen auf ihre Vorrats-Stapel). Zielpreis je Sorte steigt um <u>Anzahl</u> gezahlter Edelsteine. Ein erworbenes Schürfrecht legt man offen vor sich ab.
◆ KAUF eines GEGENSTANDES (Artefakt / Schmuckstück):	1 offen liegenden Gegenstand oder den auf der Hand kaufen. Kosten = wie im oberen Bereich der Karte angegeben. Zielpreis je Sorte steigt um <u>Anzahl</u> gezahlter Edelsteine. Eine erworbene Karte legt man offen vor sich ab. Danach muss ggf. die Anzahl offen ausliegender Artefakte bzw. Schmuckstücke vom passenden Stapel ergänzt werden. Immer müssen je 3 Artefakte + 3 Schmuckstücke ausliegen.	◆ KAUF eines GEGENSTANDES (Artefakt / Schmuckstück):	1 offen liegenden Gegenstand oder den auf der Hand kaufen. Kosten = wie im oberen Bereich der Karte angegeben. Zielpreis je Sorte steigt um <u>Anzahl</u> gezahlter Edelsteine. Eine erworbene Karte legt man offen vor sich ab. Danach muss ggf. die Anzahl offen ausliegender Artefakte bzw. Schmuckstücke vom passenden Stapel ergänzt werden. Immer müssen je 3 Artefakte + 3 Schmuckstücke ausliegen.
◆ TAUSCH-Händlerkarte nehmen bzw. austauschen: <i>(aus der Tischmitte)</i>	1 offen liegende Tauschhändlerkarte nehmen und offen vor sich ablegen. Hat man schon eine Tauschhändlerkarte, muss man diese wieder zurück zu den anderen legen.	◆ TAUSCH-Händlerkarte nehmen bzw. austauschen: <i>(aus der Tischmitte)</i>	1 offen liegende Tauschhändlerkarte nehmen und offen vor sich ablegen. Hat man schon eine Tauschhändlerkarte, muss man diese wieder zurück zu den anderen legen.
◆ TAUSCH-Händlerkarte anwenden: <i>(in beiden Richtungen nutzbar)</i>	1 oder 2 Edelsteine der abgebildeten Sorte in gleiche Anzahl Edelsteine der anderen abgebildeten Sorte tauschen. Je möglicher Tausch-Kombi gibt es genau 1 Tauschhändler.	◆ TAUSCH-Händlerkarte anwenden: <i>(in beiden Richtungen nutzbar)</i>	1 oder 2 Edelsteine der abgebildeten Sorte in gleiche Anzahl Edelsteine der anderen abgebildeten Sorte tauschen. Je möglicher Tausch-Kombi gibt es genau 1 Tauschhändler.
◆ 4 GOLDTALER nehmen:	Der Spieler erhält 4 Goldtaler aus der Bank.	◆ 4 GOLDTALER nehmen:	Der Spieler erhält 4 Goldtaler aus der Bank.