








## Die Minen von Zavador - KSR

Man spielt immer 4 Phasen im Uhrzeigersinn.

### 1) Einkommen:

-  ● Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum erhält jeder Spieler:
  -  Edelsteinkarten oder Aufwertungssteine aus dem Familiencan (aufgedruckt auf Plan) und Karten von den Zwergencans (aus Erweiterungen). Karten auf die Hand nehmen.
  -  ● Aufwertungssteine darf man sofort kostenlos legen, andernfalls verfallen sie.\*
  -  Platzierte Aufwertungssteine dürfen niemals entfernt werden.
  -  ● Man darf immer nur Einkommen der aktuellen Stufe (nicht niedrigere Stufe) nehmen.
  -  ● Pro Runde darf man über seine Clans/Familiencan max. 6 Edelsteinkarten nehmen.
  -  ● Bei einer Limit-Überschreitung entscheidet man sich (ohne sich bereits Teile seines Einkommens anzuschauen) für die Stapel, von denen man ziehen möchte. Einmaliges Einkommen (zB durch Drachenhort und Spruchrollen) zählt dabei nicht mit. Nach vollständiger Aufwertung des Packdrachens gibt es kein Limit mehr.

**Spruchrollen:** Nachdem alle Spieler ihr Einkommen erhalten haben, können sie im Uhrzeigersinn Spruchrollen anwenden. Rolle ist nach Gebrauch aus dem Spiel.

*Die Rollen zählen nicht beim Limit mit* Ist ein Kartenstapel leer, wird sein Ablagestapel gemischt. Wird eine Karte eines Stapels benötigt und es ist keine vorhanden, bekommt der Spieler eine Karte der nächsten noch erhältlichen niedrigeren Sorte. Keine Holzlorenkarte da? ==> Karte nächst höherer erhältlichlicher Sorte nehmen.

### 2) Handel:

Alle Spieler handeln gleichzeitig beliebig viele Edelsteinkarten mit anderen Spielern/Bank.

**Handel mit der Bank** (auch mehrfach möglich):

- 2 beliebige Karten abwerfen = 1 beliebige Karte aus den Ablagestapeln heraussuchen.
- Man sucht immer in dem Ablagestapel nach einem Edelstein, der am wahrscheinlichsten ist.
- Findet sich die gewünschte Sorte nicht, darf man beim entsprechenden Loren-Stapel Karten aufdecken (und ggf. ablegen), bis die gewünschte Karte auftaucht.

Saphir	⇔	Holzlore	Diamant	⇔	Eisenlore
Smaragd	⇔	Kupferlore	Rubin	⇔	Bronzeloze

### 3) Versteigerung von Erweiterungen:

- Jeder Spieler nimmt verdeckt 1 - x Edelsteinkarten in die linke Hand und hält diese über den Tisch.
- Alle decken ihr Gebot nach Edelsteinsorten sortiert gleichzeitig auf.
- Nacheinander werden die 4 Teile der Versteigerung ausgewertet, von oben nach unten.

**Rubin:** Wer die meisten Karten geboten hat, gewinnt. Patt: Beteiligter, der in Spielreihenfolge eher dran kommt. Wurde keine Karte geboten, gibt es keinen Gewinner. Der Gewinner legt sein Gebot auf die passenden Ablagestapel, die anderen Spieler lassen ihr Gebot vorerst vor sich auf dem Tisch liegen.

Wer die Versteigerung gewinnt, erhält je nach Umfang seines Gebotes:

- für 1 oder 2 Rubin-Karten = 1 Siegpunkt
- für 3 o. mehr Karten= Erweiterung ganz rechts in der entsprechenden Reihe ODER 1 Punkt
- und zusätzlich für 6 oder mehr Rubin-Karten= 4 Siegpunkte
- Die neue Erweiterung auf eigenes Bergwerk legen.
- Falls kein Platz: 1 andere Aufwertung inkl. Aufwertungssteinen ersatzlos aus dem Spiel nehmen.

**Diamant:** Wie die Rubin-Versteigerung abwickeln, Bonus von 4 Punkten erst ab 7 Karten.

**Smaragd:** Wie die Rubin-Versteigerung abwickeln, Bonus von 4 Punkten erst ab 8 Karten.

**Saphir:** Wie die Rubin-Versteigerung abwickeln, Bonus von 4 Punkten erst ab 9 Karten. Der Sieger dieser Versteigerung setzt den Königsstein in Pfeilrichtung 1 Halle weiter. Hat niemand eine Karte gespielt, bewegt der Startspieler den Königsstein.

➡ Erreicht der König die Krönungshalle, **endet das Spiel** am Ende dieser Runde.

- Alle nicht genommenen Erweiterungen der rechten Spalte gehen aus dem Spiel.
- Die Erweiterungen der mittleren Spalte rücken nach rechts auf.
- Die jeweils oberste Karte der Stapel in der linken Spalte wird in die mittlere Spalte gelegt.
- Bei 2 - 3 Spielern gibt es keine Erweiterung für den Gewinner der Rubin-/Diamantversteigerung.

### 4) Aufwertung: (Steine sind als unbegrenzt anzusehen):

Beginnend beim Startspieler hat jeder Spieler die Möglichkeit zu Aufwertungen.

- Jedes Objekt (Erweiterungen, Familiencan, Packdrachen) darf man 1 Stufe/Runde aufwerten.
- Man zahlt die auf der Karte genannten Aufwertungskosten mit Karten aus der Hand. Das können Edelsteinkarten sein wie angegeben oder Siegpunkte. Ist die Königsfigur angegeben, gilt der Preis in der aktuellen Halle des Königs. Die gezahlten Karten werden auf die entsprechenden Loren-Ablagestapel gelegt.
- Aufgewertet wird von oben nach unten ohne Überspringen von Stufen. Nach einer Aufwertung kann der dadurch gewonnene Vorteil sofort genutzt werden.

**Aufwerten:** Aufwertungsstein nehmen und auf oberstes freies Aufwertungsfeld legen.

### Es geht weiter:

- Nach dem Aufwerten nehmen die Spieler die Karten wieder auf die Hand, die sie als unterlegene Gebote vor sich abgelegt hatten.
- Ist der König noch nicht in der Krönungshalle angekommen, geht die Startspielerfigur nach links. Dann geht es weiter mit Phase 1.

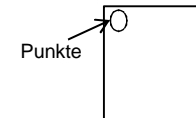
### Spielende (tritt in Phase 3 ein):

Alle Spieler können nun beliebig oft je 3 beliebige Edelsteinkarten in 1 Punkt wandeln. Dann werden alle Punkte gezählt inklusive die der vollständig aufgewerteten Objekte.

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Patt: Der Beteiligte, der noch nach dem 3:1-Eintausch die meisten Edelsteinkarten besitzt, entscheidet das Spiel für sich.

Bei erneutem Patt gibt es mehrere Sieger.



\* Kostenlose Aufwertungssteine auf Clans/Packdrachen erhöhen Einkommen erst ab Folgerunde.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.03.11  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)