

Emerald - KSR

Ablauf:

Der aktive Spieler führt folgende Aktionen durch:

1. Ritter bewegen (DARF):

- 1 oder 2 Ritter bewegen, nicht 2x den selben.
- Es können beliebig viele Ritter auf einem Feld stehen.
- Jedes Wegfeld kostet 1 Schritt.
- Schrittweite = Anzahl der Ritter, die auf dem Spielfeld/Startplatz stehen, wo der Zug beginnt. Vom Startplatz aus wird direkt mit Feld 1 begonnen.
- Zug-Richtung = nur vorwärts in Richtung Schatzkammer.
Erreicht ein Ritter die **Schatzkammer** (=alle Felder hinter der regulären Höhle), stellt er sich auf eines der Zielfelder und erhält eine **Drachenschatzkarte**.

2. Karte nehmen (MUSS):

- Endet die Bewegung eines Ritters auf einem **Höhlenfeld**, muss er **1 offene Karte** von einem der Stapel neben dem Feld nehmen, d.h., Edelstein oder Gold.
Die nächste Karte darunter wird dann sofort aufgedeckt.
Gold: verdeckt auf die Hand nehmen, Wert von 1 bis 5 möglich.
Edelstein: offen gefächert vor sich ablegen, Wert je 1 Gold.
- **Nimmt** ein Spieler eine Karte, **endet sein Zug** sofort.

Bonus-Karten:

- "4 versch. Edelsteine" = wer zuerst mind. **4 versch. Edelsteine** hat, erhält diese Karte mit Wert 4 **sofort** und behält diese auch bis zum Spielende.
- Die 4 übrigen Karten werden **erst bei Spielende** vergeben, d.h., an den Spieler mit den **meisten Edelsteinen** in der jeweiligen Farbe. Gleichstand: keiner.

3. Drachen bewegen (MUSS):

- Endet die Bewegung eines Ritters auf einem **Feld neben der Leiste oder auf dem Feld mit dem Drachen**, bewegt sich der Drache nun.
Der Spieler nimmt zuvor eine Karte von neben dem Feld auf, falls vorhanden.
- Der Spieler würfelt (1-3 Augen) und bewegt den Drachen entsprechend in die Richtung, in die sein Kopf zeigt. Am Ende der Leiste wendet der Drache umsonst.

4. Ritter fangen (MUSS):

- Der Drache fängt nur, **nachdem** er bewegt wurde und seine Bewegung auf einem Feld mit Ritter/n endet.
- Der aktive Spieler entscheidet, welcher Ritter (bei mehreren Rittern) gefangen wird.
Der Ritter ist damit aus dem Spiel, falls sein Besitzer ihn nicht durch Abgabe einer beliebigen Gold-Karte freikauf (= er bleibt im Spiel), welche aus dem Spiel kommt.

5. Leiste verschieben (MUSS):

- Jedes Mal, wenn der **Drache bewegt wurde**, wird anschließend die Leiste 1 Feld in Richtung Schatzkammer verschoben, max. bis zum letzten Feld der Höhle.
- Der Drache bewegt sich nur im Bereich der Leiste.
Sollte er einmal nach der Verschiebung der Leiste außerhalb stehen, läuft er beim nächsten Ereignis (siehe Punkt 3) in Richtung Schatzkammer.

Spielende:

...sofort, wenn die letzte Drachenschatzkarte vergeben wurde.

.. sofort, wenn 1 Spieler nur noch 1 Ritter im Spiel hat.

Wertung:

- Bonuskarten vergeben zu je 4 Gold (siehe Punkt 2)
- Goldkarten (zählen je 1 bis 5)
- Drachenschatzkarten (Wert: je 5 Gold)
- Edelsteinkarten zu je 1 Gold

Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Goldsumme.

Gleichstand: wer mehr Drachenschatzkarten hat, danach wer mehr Edelsteine hat.

Sonderregel für 2 Spieler:

Jeder Spieler hat 2 Farben. Es dürfen nur Ritter einer Farbe je Zug bewegt werden.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*