

Im Beutel sind 29 schwarze Steine (Felsen) + 1 weißer sowie 30 Edelsteine: 15 klare, 10 blaue, 5 rote. Ein Startspieler wird bestimmt. Je Spieler sind 2 Würfel im Spiel.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Der Startspieler wirft alle Würfel und sortiert sie nach Werten. Er wählt 1 Würfel und führt 1 Aktion aus. Der genutzte Würfel bleibt zunächst vor ihm liegen.
- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran. Er wählt 1 Würfel und führt 1 Aktion aus. Der genutzte Würfel bleibt zunächst vor ihm liegen.
- ◆ Waren alle Spieler am Zug, geht es NOCH EINMAL reihum. Nun wählt jeder Spieler einen 2. Würfel, der aber mehr Augen zeigen muss, als der jeweils 1. Würfel des Spielers. Ggf. kommt so nicht jeder Spieler nochmal dran und ggf. sind einige Spieler erneut dran, da solange gespielt wird, bis alle Würfel genutzt sind.

Ende einer Runde:

- ➡ Die Spalte mit dem Boot wird gewertet. Jedes Zelt dort bringt seinem Spieler so viele SP wie links in der Reihe angezeigt sind, also 1 bis 6 SP. Danach fährt das Boot 1 Spalte vorwärts und eine neue Runde beginnt. Die Würfel gehen zum neuen Startspieler (links vom bisherigen).

Spielende:

- ➡ Nach Wertung der letzten Spalte endet das Spiel.
- ➡ Alle 6 Reihen mit Zelten werten:
Wer in der jeweiligen Reihe die meisten Zelte hat, erhält die RECHTS von der Reihe angezeigten SP: 2 / 4 / 6 / 8 / 10 / 12.
Patt: Die Beteiligten teilen sich die SP und runden ggf. ab.
- ➡ 1 SP je Edelstein im Besitz des Spielers.
- ➡ SP aus Aktions-Karten mit SP-Funktion
- ➡ Leert eure Schatzkisten:
Jeder Spieler, der das wenigste Geld gespendet hat, ist aus dem Spiel.

Es gewinnt, wer die meisten SP erreicht hat.

Patt: Beteiligter mit höherer Spende gewinnt, danach der mit mehr platzierten Zelten.

Anpassungen für das 2 Personen-Spiel:

Hat ein Spieler alle seine Zelte platziert, muss er ab dann eig. 1 Zelt auf dem Spielbrett versetzen, wenn er die Aktion "Zelt platzieren" nutzt. Kosten sind trotzdem zu zahlen. Es gibt auch erneut SP nach Platzierung.

Spielende:

Bei der Schatzkiste gilt eine andere Regel:

- ➡ Der Spieler mit den bis dahin meisten SP wirft 4 Würfel und ermittelt die Augensumme. Wer weniger gespendet hat, ist aus dem Spiel, ggf. auch beide Spieler.

AKTIONEN:

- | | |
|-----------------|--|
| ZIEHE 1 Karte: | Ziehe 1 Karte vom Stapel auf die Hand. Ausspielen darf man in seinem Zug beliebig viele Karten. |
| NIMM Münzen: | Nimm den Augenwert deines Würfels in Münzen. |
| GRABE in Mine: | Ziehe so viele Steine aus dem Beutel wie Augenwert deines Würfels. Jederzeit in seinem Zug darf man Edelsteine für ihren Wert verkaufen.
klar = 1 Münze, blau = 3, rot = 5.
Verkaufte Edelsteine und schwarze Steine werden beiseite gelegt. Wurde der WEISSE Stein gezogen, werden alle beiseite gelegten + auch die gerade gezogenen Steine in den Beutel zurück geworfen. |
| ZELT bauen: | Platziere 1 Zelt in der Spalte des Bootes entsprechend in der Reihe, die zum Augenwert deines Würfels passt.
Kosten: 1 bis 6 Münzen, je nach Angabe oberhalb des Bootes. Sind schon Zelte auf dem Feld der Platzierung, zahle je anderem Zelt 1 Münze, auch wenn die Karte ggf. freies Platzieren erlaubt. |
| SPENDE leisten: | Jederzeit im eigenen Zug darf man beliebig viel Geld in seine Schatzkiste stecken (keine Würfel-Aktion nötig). Man sagt "SPENDE" an, ohne den Betrag nennen zu müssen. Wer am Ende zu wenig gespendet hat, ist aus der Wertung raus. |

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.07.25

Die Funktionen der Karten:



benötigt für das
Ausspielen 1 Würfel



Platziere 1 Zelt, ohne übliche Platzierungs-Kosten
auf dem Fluss zu zahlen.

Dazu muss 1 Würfel genutzt werden, denn das Zelt
kommt in die Reihe gemäß Augenzahl.

Die Spalte ist die, wo das Boot liegt.



Platziere 1 Zelt mit üblichen Platzierungs-Kosten.

Die Reihe ist aber frei wählbar.

Dazu muss 1 Würfel genutzt werden, dessen
Augenwert jetzt nicht relevant ist.

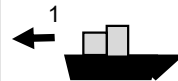


Platziere 1 Zelt, ohne übliche Platzierungs-Kosten
auf dem Fluss zu zahlen.

Die Platzierung muss in einer Reihe erfolgen, wo du
schon einmal ein Zelt gewertet hast.

Dieses Zelt bringt in dieser Runde keine Punkte.

Das Ausspielen der Karte benötigt keine Würfel und
keine Aktion.



Setze das Boot um 1 Feld zurück, was damit auch die
aktuelle Spalte für den Zeltbau markiert.

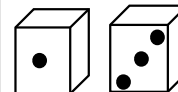
Es werden in dieser Runde dann auch bereits
früher platzierte Zelte gewertet.

Das Ausspielen der Karte benötigt keine Würfel und
keine Aktion.

4

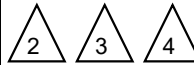
Nimm 4 Geld vom Vorrat.

Das Ausspielen der Karte benötigt keine Würfel und
keine Aktion.



Spielst du diese Karte aus, **musst du 2 Würfel nutzen**,
jeden einzeln. Der 2. Würfel muss höher sein als der
zuerst genutzte.

Das Ausspielen der Karte benötigt keine Würfel und
keine Aktion.



Erhalte angezeigte SP.

Das Ausspielen der Karte benötigt keine Würfel und
keine Aktion.

Markt

Verkaufe beliebige Edelsteine und erhalte Geld + SP.

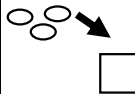
Das Ausspielen der Karte benötigt keine Würfel und
keine Aktion.

Farbe	Ertrag	
klar	1 Münze	+ 1 SP
blau	2 Münzen	+ 2 SP
rot	3 Münzen	+ 3 SP



Ziehe 3 Steine aus dem Beutel.

Das Ausspielen der Karte benötigt keine Würfel und
keine Aktion.



MINEN-CRASH:

Jeder Spieler muss sofort alle seine gesammelten Edelsteine
sofort in den Beutel werfen und zieht als Ersatz 1 Karte.
Edelsteine und Steine abseits kommen nicht in den Beutel.



Du darfst beide Karten zusammen nutzen (wenn in
deinem Besitz) und kannst kostenlos 1 Zelt in der
Boots-Spalte platzieren.

Dazu muss 1 Würfel genutzt werden, dessen
Augenwert jetzt nicht relevant ist.

