

Es werden 5 Runden zu je 3 Phasen gespielt.

1) Karten zusammenstellen:

In Partien zu zweit gibt es Änderungen.

- ◆ Der Kartengeber verteilt vom Nachziehstapel 9 Karten an jeden Spieler, die diese auf die Hand nehmen.
- ◆ Danach wählt jeder Spieler 1 seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Ist jeder Spieler damit fertig, reicht er seine übrigen Karten weiter: In Runde 1 / 3 / 5 nach links, in Runde 2 und 4 nach rechts.
- ◆ Die Prozedur geht solange, bis vor jedem Spieler 9 verdeckte Karten liegen. Jederzeit darf man sich seine verdeckten Karten vor sich ansehen.
- ◆ Zum Schluss nehmen die Spieler ihre verdeckten Karten auf die Hand.

2) Karten ausspielen:

A) Schätze erbeuten:

- ◆ Jeder Spieler legt alle seine Karten mit blauem Rahmen (Frostberg) offen vor sich ab. Die Werte der Karten jedes Spielers werden jeweils addiert.
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler 1 - x Aktionskarten von der Hand spielen, auf die Mitspieler reagieren können und der Ausspieler selbst dann auch wieder. Will niemand mehr weitere Aktionskarten spielen, um das Ergebnis zu beeinflussen, gilt nun das erzielte Ergebnis.
... Man darf so viele Aktionskarten spielen, wie man will.
- ◆ Nur Ergebnisse mit mind. +1 sind relevant.

Ergebnis: Effekt:

höchstes *Der betreffende Spieler nimmt den schwer zu findenden Schatz (neben Feld "MAX") und legt ihn offen vor sich ab.*

niedrigstes *Der betreffende Spieler nimmt den leicht zu findenden Schatz (neben Feld "MIN") und legt ihn offen vor sich ab.*

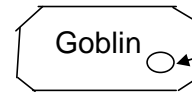
Ein Spieler erhält sogar beide Schätze, wenn nur er Frostberg-Karten hat. Hat niemand Frostberg-Karten gespielt: Beide Schätze = aus dem Spiel. Patt bei Ergebnis: Beteiligter mit höchster gespielter Karte ist im Vorteil.

- ◆ Für Dschungel (grüner Rahmen) und Lavahöhle (roter Rahmen) wird genauso verfahren wie zuvor.

B) Goblins abwehren:

- ◆ Man darf jetzt die Karten "Goblinscheuche" und "Muli" ausspielen.
- ◆ Jeder Spieler legt alle seine Wachhund-Karten vor sich ab und addiert deren Pfotenwerte. Dann vergleicht er diesen Wert mit dem Pfotenwert jedes Goblins.

Ist Pfotenwert des Spielers \geq Pfotenwert vom Goblin: *Goblin abgewehrt*
Ist Pfotenwert des Spielers $<$ Pfotenwert vom Goblin: *Der Spieler muss*



Münzen im angegebenen Wert (1 - 3) auf den Goblin legen.

Hat man keine Münzen, passiert nichts.

- ◆ Höchster Pfotenwert von allen Spielern: Dieser Spieler erhält alle Goblins und Münzen darauf, allerdings nur von Goblins, die er abwehren konnte. Diese Goblins legt er mit Rückseite nach oben vor sich ab. Patt: Beteiligter mit höchstem Disziplinwert (Wachhund) ist im Vorteil.
- ◆ Goblins, die niemand abwehrte, gehen aus dem Spiel.

C) Münzen erhalten:

- ◆ Jeder Spieler legt alle seine Münz-Karten vor sich ab und nimmt sich die entsprechenden Münzen.
- ◆ Nicht gespielte Aktions-Karten (auf Hand) legt man ungenutzt vor sich ab.

3) Gelbe Zauberrollen:

- ◆ Man darf 0 - x seiner Zauberrollen nutzen (gehen aus dem Spiel) und nimmt sich entsprechend dem Ergebnis eine Anzahl Münzen.
- ◆ Außer nach Runde 5 wird die neue Runde vorbereitet:

- ⇒ Alle Spielkarten mischen = neuer Nachziehstapel
- ⇒ Der Spieler links vom Kartengeber wird neuer Kartengeber.
- ⇒ Von den Nachziehstapeln "schwer zu finden" und "leicht zu finden" werden nacheinander je 3 Karten aufgedeckt und von oben nach unten auf die entsprechenden Schatzfelder gelegt.
- ⇒ Auf jedes Goblinsfeld kommt ein neuer Goblin vom Nachziehstapel.
- ⇒ Rundenmarker um 1 Feld nach oben ziehen.
- ⇒ Folgt Runde 5, werden keine gelben Zauberrollen mehr ausgelegt, sondern jeweils durch Folgekarten ersetzt

Spielende:

- ◆ Nach 5 Runden wird das Ergebnis der Partie ermittelt.
- ◆ Dreht den Spielplan auf seine Rückseite und legt für jeden Spieler einen Zählmarker auf die Zählleiste.
- ◆ Die Spieler ermitteln nun ihre Münzwerte und tragen sie ab:

- a) für graue Zauberrollen
- b) für Artefakte
- c) für gesammelte Goblin-Plättchen
- d) für Münzen und Edelsteine

Höchste Summe gewinnt. Ggf. gibt es mehrere Sieger.

Die Aktions-Karten:

- ◆ Sie können nur NACH dem Ausspielen der Abenteuer-Karten und/oder VOR dem Abwehren der Goblins gespielt werden.

Flammenschwert: Es erhöht Ergebnis des Spielers um 4.


Goblinsöldner: Er erhöht Ergebnis des Spielers um 8.
Ausspieler legt auf jeden Goblin 1 Kupfermünze.

Schrumpftrank: Er senkt Ergebnis des Spielers um 2.

Schlaftrunk: Den Wert einer aktuell ausgespielten Abenteuer-Karte (eine eigene) zieht der Spieler von seinem Ergebnis ab. Aktuell = gerade abzurechnender Ort.

Tierische Begleiter: Je nach Ort verdoppelt sich Wert der Abenteuer-Karten, die man ausgespielt hat.

Goblinscheuche: Zahle in dieser Runde keine Münzen an Goblins.

Muli: Oberste Karte vom Stapel auf die Hand nehmen. 
Ist sie eine Abenteuer-Karte für den aktuellen Ort, muss sie gespielt werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.08.18

Ist sie eine Abenteuer-Karte eines schon abgehandelten Ortes, wird sie neben die ausgespielten Karten gelegt, aber ohne Effekt. Andernfalls bleibt die Karte auf der Hand des Spielers.