

Goldland - KSR

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

Wer am Zug ist, DARF bis zu 3 Aktionen in beliebiger Reihenfolge je einmal durchführen, allerdings jeweils vollständig vor der nächsten Aktion.

1) ABENTEUERER-FIGUR BEWEGEN:

- ◆ Anzahl freie Plätze im Rucksack direkt vor Bewegung = max. Feldweite.
- ◆ Jede Geländetafel = 1 Feld. Je Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.
- ◆ Es darf nur auf Wegen gegangen werden und über kein Feld mehrmals.
- ◆ Vor dem Bewegen darf man Ausrüstungs-Gegenstände zurücklassen, um seine Bewegungsweite zu erhöhen.
- ◆ Felder mit Abenteuer können nur betreten/überschritten werden, wenn man die in der Ausrüstungszeile rot umrandeten Gegenstände abgibt.

Camps:

- Damit darf man 1 eigenes Camp dort aufstellen bzw. 1 eigenes Camp von anderer Stelle dorthin versetzen, wenn man keinen Vorrat mehr hat.
- ◆ Beliebige viele Camps aller Spieler dürfen auf einem Abenteuerfeld stehen.
 - ◆ Ein eigenes Camp berechtigt bei späteren Zügen zum Passieren des Abenteuerfeldes, ohne dass erneute Kosten entstehen.
 - ◆ Bei jedem erneuten Erreichen/Überschreiten eines Abenteuerfeldes kann man 1 weiteres Camp dort errichten gegen Abgabe geforderter Ausrüstung.

Abenteuer-Marke:

- ◆ Der erste Spieler, der ein Abenteuer einer Art besteht, erhält sofort die Abenteuer-Marke und legt sie gut sichtbar vor sich ab (2 - 5 Gold wert).
- ◆ Sobald ein anderer Spieler mehr Camps auf Feldern mit einem Abenteuer gleicher Art besitzt, erhält er die entsprechende Abenteuer-Marke.

Strapaze:

- ◆ Gegen Abgabe von 4 beliebigen Ausrüstungs-Gegenständen darf man ein Feld betreten, das keinen direkten Weg zu einem Nachbarfeld hat.
- ◆ Ist das Ankunfts-feld der Bewegung ein Abenteuerfeld, müssen unter den 4 Gegenständen auch diejenigen sein, die man zum Bestehen des Abenteurers* benötigt (rot umrandet).

2) AUSTRÜSTUNGS-GEGENSTÄNDE ERWERBEN:

- ◆ Auf dem Startfeld gibt es 3 Proviant und 2 Perlen ohne Bedingung.
- ◆ Sonst gilt: In seinem Zug darf der Spieler 1x ENTWEDER auf dem Feld, auf dem er seine Bewegung beginnt ODER auf dem Zielfeld seiner Bewegung Ausrüstungs-Gegenstände erwerben. Die Ausrüstungszeile des Feldes zeigt an, ob man die Wahl zwischen verschiedenen (schwarz umrandeten) oder mehreren Gegenständen hat. Man muss aber keine Gegenstände nehmen bzw. kaufen.
- ◆ Während des eigenen Zuges darf man Gegenstände abgeben, um Abenteuer/Strapazen zu bestehen.
- ◆ Erworbene Gegenstände kommen in den Rucksack.
- ◆ Fehlen Gegenstände im Vorrat, hat man Pech.
- ◆ Abgegebene Gegenstände kommen in den Vorrat.

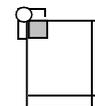
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.02.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

3) ENTDECKEN:

- ◆ Nur wenn eine Abenteuer-Figur auf einem Feld steht, an das waagrecht oder senkrecht eine Tafel angelegt werden kann, darf man entdecken: Also 1 Tafel nehmen und an das Feld mit der Figur anlegen, ggf. an Stelle eigener Wahl.
- ◆ Die Tafel kann beim Anlegen beliebig gedreht werden.
- ◆ Der Spieler erhält 1 Entdeckungs-Marke (falls vorhanden) vom Vorrat und legt sie vor sich ab. Die Marken sind während des eigenen Zuges jederzeit eintauschbar.
Für 4, 3 oder 2 Marken (bei 2, 3 oder 4 - 5 Spielern) nimmt man einen beliebigen Gegenstand und legt die Marken in den Vorrat.
- ◆ Eingetauschte Gegenstände, die man im aktuellen Zug verwendet, müssen nicht in den Rucksack gelegt werden.
- ◆ Ist auf einer neuen Tafel ein Schatz abgebildet, wird ein Schatz aus dem Vorrat dorthin abgelegt.
Wer hier seinen Zug beendet, darf den Schatz gegen Abgabe von 2x Proviant heben und muss ihn in den Rucksack legen. 1 Schatz ist 3 Gold wert.

Zieltafel aufdecken:

Wird eine Tafel auf das Zielfeld gelegt, legt man den Tempel an die Tafel. Tempel + Tafel gelten nun als ein einziges Feld.



Amulett und Goldstücke:

- ◆ Wer zuerst das Zielfeld mit dem Tempel erreicht und dort stehen bleibt, erhält das Amulett in den Rucksack und 2 Gold vom Bonusfeld des Tempels. Andere Spieler, die in der gleichen Runde dort stehen bleiben, erhalten die gleichen Dinge.
- ◆ Gold wird nicht in den Rucksack gelegt.
- ◆ Kommt der Spieler wieder dran, der Erster im Tempel war, wird restliches Bonus-Gold in Vorrat gelegt. Wer jetzt noch ankommt, erhält nur 1 Amulett.
- ◆ Wer 1 Amulett besitzt, erhält zu Beginn eines jeden Zuges 1 Goldstück vom Tempelvorrat.
- ◆ Jeder Spieler kann nur 1 Amulett besitzen.
Wer ein Amulett besitzt, darf im Folgezug den Tempel wieder verlassen, um weitere Abenteuer zu bestehen und Schätze zu heben.

4) Der nächste Spieler ist am Zug.

Spielende:

- ◆ Sobald jeder Spieler 1 Amulett besitzt ODER das letzte Gold vom Tempelvorrat genommen wurde, endet das Spiel.
- ◆ Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.
Hätte ein Spieler noch Gold vom Vorratsfeld zu erhalten, bekommt er es aus der Schachtel.

Wertung (Gold):

Jedes Goldstück = 1, Schatz = 3, Amulett = 3, Abenteuer-Marke = 2 - 5 Gold
Die höchste Gesamtsumme in Gold gewinnt.

*Tafeln mit Abenteuer zeigen immer rot umrandete Ausrüstungs-Gegenstände.

○ Gegenstände im ROTEN Rahmen muss man abgeben, um das Abenteuer zu bestehen.
Besitzt man im Rucksack den Gegenstand im WEISSEN Rahmen, erhält man den Gegenstand rechts vom Pfeil.
GELB umrandeter Gegenstand: Bei Abgabe der angegebenen Gegenstände hebt man den Schatz dort (freiwillig).
Sind mehrere Rahmen angegeben, entscheidet man sich für einen Rahmen bzw. eine Gruppe von überlappenden Rahmen.

