

**Ablauf eines Zuges in 2 Phasen:**

**A: Prüfen der Regionen auf Respektpunkte\*:**

Für **jeden fremden Zwerg** in einem Gebiet mit einer **eigenen Schenke** (also eigener Wirt) gibt es **jetzt 1 Respektpunkt\***.

**B: Aktion auswählen:**

Der aktive Spieler darf **eine** Aktion ausführen:

**1.) Einen Zwerg des eigenen Klans aufstellen:**

- In beliebige Region 1 Zwerg aus eigenem Vorrat aufstellen.

**2.) Einen eigenen Zwerg/Wirt versetzen:**

- Man versetzt 1 eigenen Zwerg/Wirt in eine direkte Nachbarregion, die per Straße erreichbar ist.

**3.) In einer Region nach Gold suchen:**

- **Goldsucherfigur** 1 Feld weiterziehen, falls diese **noch nicht** auf der Mine steht. Erreicht oder steht die Goldsucherfigur auf der Mine, ist die **Aktion 3 nicht mehr möglich**.
- **Würfeln** und entsprechend 1 - 5 Goldklumpen in **1 beliebige leere** Region **oder mit Gold** bestückte Region legen.  
Es dürfen in der Region **weder Schenke noch Ooops** vorhanden sein.  
**Aus jeder direkten** benachbarten Region mit Straßenanbindung zur mit gerade mit Gold bestückten Region **muss** der aktive Spieler **1 beliebig. Zwerg in die aktuelle Region ziehen**.
- **Würde "Ooops"** gewürfelt, legt man etwas Ooops in eine leere Region (=keine Schenke, kein Ooops, kein Gold). **In diese "Ooops"-Region muss** der Spieler aus **jeder** damit direkt benachbarten **Region** mit Straßenanbindung **1 beliebigen Zwerg ziehen (nie den Wirt)**. Gibt es keine leere Region, muss der Spieler aussetzen.

**4.) Goldklumpen sammeln:**

- Spieler nimmt so viele Goldklumpen einer beliebigen Region auf, **wie eigene Zwerge** dort stehen (Wirt zählt nicht mit) und erhält **je Gold 1 Respektpunkt\***.
- Ist das Gold erschöpft, wird Ooops in die Region gelegt.

**5.) 1 Schenke eröffnen:**

- **1 Schenke** aus eigenem Vorrat in eine **beliebige Region** stellen, wo keine Schenke steht. Je Region kann nur insgesamt 1 Schenke existieren.  
**Der Klan mit den meisten** (=auch Gleichstand) **Zwergen** dort stellt **1 Zwerg** dieser Region **auf die Schenke**. Als Zwerg gilt auch der Wirt.
- Wer 1 Schenke besitzt, darf keine weitere bauen. Es kann aber ein Wirtwechsel erfolgen, wodurch man Besitzer mehrerer Schenken werden kann.

**Wirtwechsel (keine Aktion):**

- Sollte ein **Klan mehr Zwerge** als der Schenken-Klan haben, setzt der **überlegene Klan 1 eigenen Zwerg** dieser Region **SOFORT** als neuen Wirt ein. Der alte Wirt wird Normal-Zwerg.

**6.) Schenke versetzen:**

- Der Besitzer (Wirt) einer Schenke versetzt diese **in eine beliebige Region ohne Schenke**. Der ehemalige Wirt verbleibt in der alten Region.  
In der gewählten Region übernimmt der **stärkste Klan** die Schenke und stellt den Wirt ein.

**Spiel-Ende:**

Ist in allen Regionen das Gold erschöpft, d.h., es liegt nur noch Ooops, endet das Spiel sofort. Der Klan mit den meisten Respektpunkten\* gewinnt.

**\*zusätzliche Respektpunkte:**

Erreicht oder überholt man die Goldsucherfigur, zieht man 1 Feld gratis weiter.

Wird man dagegen von der Goldsucherfigur eingeholt, fällt man auf das Feld hinter ihr zurück.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine*

*SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner*

*Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*