

DIE MINEN VON ZAVANDOR

Ein Spiel von Alexander Pfister für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

www.zavandor.de

KARTENÜBERSICHT



CLANS:

Sie bringen dem Spieler in **jeder** Runde Einkommen. Zu beachten ist das **Einkommenslimit von 6 Karten**. Wird dieses überschritten, muss der Spieler vor dem Anschauen der Edelsteinkarten entscheiden, von welchem Stapel er wie viele ziehen möchte.



GALGADS DRACHENHORT:

Diese Karte kann nicht aus der eigenen Minenauslage entfernt werden. Sobald der Spieler einen Aufwertungsstein drauflegt, erhält er die angegebenen 13 Edelsteine und **die Karte zählt -3 Siegpunkte bei Spielende**. Die Edelsteine stehen sofort zur Verfügung.



SPRUCHROLLEN (NORMAL):

Sie bringen einen **einmaligen** Effekt, wenn man die Spruchrolle abgibt. Diese kommt dann aus dem Spiel.



VORARBEITER:

Zählen bei Spielende 4 / 7 Siegpunkte für 3 / 4 fertige Clans. **Beachte:** Der Familienclan zählt auch mit, wenn er fertiggestellt wurde.



SPRUCHROLLE (SPEZIAL):

Der Spieler erhält abhängig von der Ausbaustufe 1 oder 2 Aufwertungssteine. Diese legt er **sofort** auf 1 oder 2 Erweiterungskarte(n), den Familienclan oder den Packdrachen. **Es ist auch erlaubt beide Steine auf die gleiche Karte zu legen.**

Wird damit ein Clan aufgewertet, erhöht dies das Einkommen erst in der nächsten Runde. Wird eine andere Spruchrolle aufgewertet, so kann diese anschließend aufgelöst werden. **Zusätzlich** darf dieser Spieler anstatt des Gewinners der Saphir-Versteigerung den König bewegen.



ERDIKT DER DRUIDE BOTOLO DER MAGIER WARELIA DIE ELFE:

Zählen bei Spielende 4 / 7 Siegpunkte für 2 / 3 fertige Schreine.



ALTÄRE:

Altäre bringen Siegpunkte, wenn der Spieler die betreffende Versteigerung gewinnt. Bietet jeder Spieler 0, gibt es keinen Gewinner. In diesem Fall gibt es auch keinen Startspielervorteil.



© 2010 Lookout Games

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de



SMARAGDEULEN-SCHREIN:

Gegen Abgabe von 1 Siegpunkt in der Aufwertungsphase darf der Spieler 2 Karten vom Eisenloren-Stapel ziehen. Diese stehen sofort zur Verfügung.



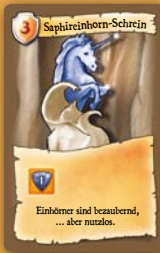
RUBINKRÖTEN-SCHREIN:

Gewinnt Gleichstände bei Versteigerungen und ist spielentscheidend bei Punktegleichheit am Spielende.



RUBINMAULWURF-SCHREIN:

Hier darf man **Karten einer Sorte** bei der Versteigerung wieder auf die Hand nehmen, so dass sie zur Aufwertung zur Verfügung stehen.



EINHORN-SCHREINE:

Bringen schnelle Punkte, sind nett anzusehen, aber ansonsten vollkommen nutzlos!



ECHSEN-SCHREINE:

Zählen bei Spielende 4 / 7 Siegpunkte für 12-17 / 18+ Aufwertungssteine. Dazu zählen **alle** Aufwertungssteine auf dem Tableau des Spielers.



KATER-SCHREINE:

Zählen bei Spielende 4 / 7 Siegpunkte für Handkarten der betreffenden Sorte bei Spielende. Diese Karten dürfen nicht 3:1 für Siegpunkte eingetauscht werden.



SMARAGDDRACHEN-SCHREIN:

Funktioniert gleich wie der Packdrache. **Beachte:** Wird durch einen Gratisaufwertungsstein in der Einkommensphase das Limit aufgehoben, so erhöht dies das Einkommen erst in der nächsten Runde.



FUCHS-SCHREINE:

Auf der höchsten Stufe dürfen für **alle** Aufwertungen Saphire bzw. Smaragde als Joker verwendet werden. Der Saphirfuchsschrein wird mit je 2 Siegpunkten ausgebaut, d.h. der Spieler muss bereits Siegpunkte in Silber- oder Goldmünzen gesammelt haben. **Beispiel Saphirfuchsschrein:** Kostet eine Aufwertung 2 Diamanten darf der Spieler stattdessen auch 1 Diamant und 1 Saphir oder 2 Saphire bezahlen. Dies gilt auch für Aufwertungen mit dem Königsymbol (schwarzer Pöppel).



DIAMANTRABEN-SCHREIN:

Der Spieler darf in der Aufwertungsphase gegen Abgabe von 2 Silber einmal pro Runde eine ganz links liegende Karte kaufen. **Dies ist die oberste Karte eines der Nachziehstapel.** Ist dieser bereits aufgebraucht, kann in dieser Zeile die Karte aus der 2. bzw. 3. Spalte erworben werden. Die erworbene Karte kann sofort in der aktuellen Aufwertungsphase ausgebaut werden. Ist der Diamantraben-Schrein im Spiel, kann es gegen Spielende passieren, dass sich in einer Zeile keine Karte mehr befindet. **Beachte:** Die Spieler dürfen die Nachziehstapel der Erweiterungskarten jederzeit einsehen. Da die Erweiterungskarten nach der Versteigerung und somit vor der Aufwertungsphase weitergeschoben werden, ist dieses Recht für den Diamantrabenbesitzer sehr wichtig.



KÄFER-SCHREINE:

Sie **erhöhen** das eigene Gebot in der betreffenden Edelsteinsorte um 2. **Beispiel Diamantkäfer-Schrein:** Wer bei der Versteigerung 0 Diamanten bietet, hat ein Gebot von 2. Falls er gewinnt, erhält er 1 Siegpunkt bzw. 4 Siegpunkte, wenn er den Diamantaltar besitzt. Hätte er 1 Diamanten geboten und gewonnen, hätte er die Erweiterungskarte oder 1 Siegpunkt nehmen können.



PHÖNIX-SCHREINE:

Hat der Spieler bei Spielende 10 bis 17 Siegpunkte gesammelt, so ist dieser bei Fertigstellung 4 (Rubinphönixschrein: 6) Siegpunkte wert, ab 18 Siegpunkten bringt er sogar 7 (Rubinphönixschrein: 10) Siegpunkte. **Beachte:** Die bei Spielende erworbenen Siegpunkte durch das 3:1 Tauschen der überschüssigen Handkarten zählen dazu!