

Der Geröll-Wettkampf

*Es werden das Grundspiel und „Der Sternenschild“ benötigt.
Es wird auf der Vorderseite des Grundspielplans gespielt.*

Benötigtes Material:

4 Heldenfiguren; 1 großer schwarzer Würfel; 1 roter Würfel; 11 Diamanten;
8 Geröllplättchen; 6 Pergamente; folgende Goldmünzen: 1x 5, 1x 2, 5x 1;
6 Lichtplättchen (eines mit dem Wert 4 aussortieren); 9 Sternchen

Vorbereitung:

- Mischt die Geröllplättchen, Diamanten, Pergamente und Lichtplättchen.
- Legt je ein verdecktes Geröllplättchen auf die Felder 15, 26, 32, 33, 41, 49, 59 und 66.
- Legt die 5er-Goldmünze auf Feld 71, die 2er-Münze auf Feld 63 und eine 1er-Münze auf Feld 72.

- Würfelt die Edelsteine ein, indem ihr jeweils mit einem schwarzen und einem roten Würfel würfelt und die beiden Werte addiert. Für die ersten zwei addiert ihr noch 10, für die nächsten drei 20, für die nächsten drei 30 und für die letzten drei 40. Das Ergebnis ergibt die Feldzahlen, auf die je ein verdeckter Edelstein gelegt wird. Ist ein Feld bereits durch einen anderen Edelstein, Gold oder ein Geröllplättchen belegt, würfelt für diesen Edelstein noch einmal.

- Erwürfelt die Positionen der übrigen vier 1er-Goldmünzen wie oben beschrieben. Addiert für die erste 10, für die zweite 20, für die dritte 30 und für die vierte 40. Auch hier wird erneut gewürfelt, falls ein Feld schon besetzt ist.

- Jeder Spieler nimmt sich eine Heldenfigur.
- Stellt diese Heldenfiguren auf Feld 0.
- Je nach Spieleranzahl erhält jeder Spieler Sternchen:
Bei zwei Spielern 4; Bei drei Spielern 3; Bei vier Spielern 2.

- Jeder Spieler erhält ein verdecktes Lichtplättchen und ein verdecktes Pergament und schaut sie sich an, ohne dass die anderen Spieler die Zahlen sehen. Danach legt jeder sein Lichtplättchen und sein Pergament verdeckt vor sich ab. Er darf sie sich jederzeit wieder anschauen. Die Zahlen sind Feldzahlen. Diese beiden Felder sind die des Spielers (Oder nur eines, wenn es dieselben Zahlen sind; Es können auch zwei Spieler ein gleiches Feld haben). Diese Felder können alle Spieler normal betreten.

Ziel des Spiels:

Je nach Spieleranzahl muss ein Spieler Geröll auf seinem Feld bzw. auf seinen Feldern ablegen (Dabei ist es egal, ob alles auf einem oder auf verschiedenen Feldern abgelegt wird):

Bei zwei Spielern im Wert von 18; Bei drei Spielern im Wert von 13;

Bei vier Spielern im Wert von 9.

Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt (roter Würfel), beginnt. Wer am Zug ist, würfelt mit dem roten Würfel. Er darf so viele Felder wie die Hälfte der angezeigten Zahl gehen (aufgerundet), also bei einer 1 oder 2 ein Feld, bei einer 3 oder 4 zwei Felder und bei einer 5 oder 6 drei Felder. Man darf auch weniger Felder gehen. Wenn man ein Sternchen abgibt, kann man auch so viele Felder gehen, wie der Würfel anzeigt (z. B. 6).

Edelsteine und Gold:

Betritt ein Spieler ein Feld mit einer Münze, darf er sie sich nehmen (nicht im Vorbeigehen) und legt sie vor sich ab. Betritt er ein Feld mit einem Edelstein, darf er ihn sich anschauen. Wenn er ihn nehmen will, legt er ihn offen vor sich ab. Wenn nicht, legt er ihn wieder verdeckt auf dem Feld ab (nicht im Vorbeigehen). Ein Spieler darf zusammen höchstens 3 Münzen und Edelsteine gleichzeitig haben (z. B. 2 ES und 1G). Er darf sie jederzeit auf einem Feld ablegen.

Geröll:

Wenn ein Spieler auf dem Feld eines Geröllplättchens steht, darf er ein Sternchen abgeben. Wenn er das tut, darf er sich den Wert des Gerölls anschauen. Dann legt er es wieder verdeckt auf das Feld. Er darf es sich nur noch einmal anschauen, wenn er wieder auf dem entsprechenden Feld ein Sternchen abgibt. Er sollte sich den Wert merken. Wenn er den entsprechenden Wert an Diamanten, Gold oder einer Mischung daraus hat und auf dem Feld des Geröllplättchens steht, kann er es kaufen. Es muss passend gezahlt werden. Das funktioniert folgendermaßen: Er sagt, was er glaubt bzw. weiß, welchen Wert das Geröllplättchen hat. Dann gibt er den entsprechenden Wert in Edelsteinen bzw. Gold ab. Erst dann wird das Geröllplättchen umgedreht. War der Wert richtig, darf er es sich nehmen. War er falsch, muss er es offen liegen lassen und ein Sternchen abgeben. Die Edelsteine bzw. das Gold bekommt er nicht wieder. Ein Spieler darf ein Geröllplättchen nur auf seinen Feldern ablegen. Er darf nur eins auf einmal haben. Er darf trotzdem noch drei Edelsteine/Gold haben.

Ist ein Spieler auf einem seiner Felder und ist er am Zug, kann er, statt zu würfeln, das Geröll ablegen. Dann deckt er das Pergament bzw. Lichtplättchen mit der entsprechenden Feldzahl auf und legt das Geröll darauf (auf das Pergament/Lichtplättchen; hat ein Spieler zweimal dasselbe Feld, dann auf ein beliebiges der beiden).

Felder entdecken:

Glaubt ein Spieler, ein Feld eines anderen Spielers zu kennen, da der andere mit einem Geröllplättchen darauf steht, dann sagt er es laut. Das geht jederzeit. Wenn es stimmt, deckt der Spieler, dessen Feld entdeckt wurde, das jeweilige Pergament bzw. Lichtplättchen auf (Wenn beide dasselbe Feld anzeigen, ein beliebiges der beiden). Es kommt aus dem Spiel. Dieses Feld gehört ihm nun nicht mehr (außer er hatte zweimal dasselbe). Außerdem muss er ein Sternchen abgeben. Das Geröll darf er behalten. Stimmt es nicht, muss derjenige Spieler, der geglaubt hat, es sei ein Feld des anderen, dem anderen (dem, von dem er geglaubt hat, ein Feld zu wissen) ein Sternchen geben. Sobald ein Spieler auf einem seiner Felder ein Geröllplättchen abgelegt hat, ist dieses Feld sicher. Dann kann niemand sagen, dass er glaube, es gehöre diesem Spieler.

Tipp: Man kann antäuschen, dass es ein eigenes Feld ist, indem man erst auf ein anderes geht.

Ende des Spiels:

Das Spiel kann durch drei verschiedene Gründe enden:

- 1.: Ein Spieler legt den geforderten Wert an Geröll auf seinem Feld bzw. auf seinen Feldern ab. Dann endet das Spiel sofort und der Spieler ist Sieger (es können auch noch die übrigen Plätze ausgespielt werden).
- 2.: Ein Spieler hat kein Feld mehr, da er das Pergament und das Lichtplättchen abgeben musste. Er scheidet dann aus dem Spiel aus. Ist dann nur noch ein Spieler übrig, ist dieser Sieger.
- 3.: Ein Spieler muss ein Sternchen abgeben, hat aber keines mehr. Er scheidet dann aus dem Spiel aus. Ist dann nur noch ein Spieler übrig, ist dieser Sieger.

Übersicht:

Diamanten: 5x 2er, 5x 4er, 1x 6er
Pergamente: 7, 8, 10, 11, 14, 17

Geröll: 8, 8, 7, 7, 6, 5, 5, 2
Lichtplättchen: 2, 4, 6, 8, 10, 14