SchatzJäger – Goblin's Loot

Richard Garfield

Die Goblins sind zurück und dieses Mal sind sie stärker und gieriger. Ebenfalls haben sie ihre Schätze mitgebracht, die nun wirklich kein Abenteurer finden möchte! Ein Glück gibt es neue Karten, um den Goblins Herr zu werden.

Queen Games

Spielmaterial

- **22 Goblins**

- **7 Spielkarten**

3x Viggo Adlerauge *3x Grimbold Edelstein*

3x Wachhunde

1x Goblinjäger

- **3 Lila Zauberrollen**

Änderungen im Spielaufbau

Alle Goblins des Basisspiels werden mit denen dieser Erweiterung getauscht.

Die 3 Viggo Adlerauge und Schlossknacker Tim Spielkarten des Basisspiels werden mit den neuen Viggo Adlerauge und Grimbold Edelstein Spielkarten ersetzt.

Die 3 Wachhunde sowie der Goblinjäger werden mit unter die anderen Spielkarten gemischt.

Die lila Zauberrollen werden zusammen mit den anderen Schätzen des Basisspiels gemischt.

Änderungen im Spielablauf

Die neuen Spielkarten:

Viggo Adlerauge:

Viggo Adlerauge gibt dem Spieler in dieser Runde einen zusätzlichen Pfotenwert von 1. Der zusätzliche Pfotenwert zählt auch, wenn die Spieler untereinander ihre Pfotenwerte vergleichen.

Anmerkung: Viggo zählt immer noch 4 zur Summe am entsprechenden Ort.

Grimbold Edelstein:

Grimbold Edelstein gibt dem Spieler eine zusätzliche Silbermünze, wenn der Spieler seine Münzen erhält. Er zählt jedoch nicht für die gelbe Zauberrolle „Münzregen“, da er keine Münzkarte ist.

Anmerkung: Grimbold zählt immer noch 5 zur Summe am entsprechenden Ort.

Neue Wachhunde:

Sehr treue und starke Wachhunde mit einem Pfotenwert von 3. Der Disziplinwert beträgt 13, 14 und 15.

Goblinjäger:

Der Goblinjäger muss gespielt werden, wenn die Spieler ihre Pfotenwerte untereinander vergleichen und ein Gewinner ermittelt wird. Dieser muss einen besiegten Goblin inklusive der eventuell darauf liegenden Münzen an den Spieler der Goblinjäger Karte abgeben.

Lila Zauberrollen:

Lila Zauberrollen haben einen negativen Effekt, der sofort eintritt, sobald ein Spieler die lila Zauberrolle an sich nimmt. Hat der Spieler den Effekt ausgeführt, legt er die Zauberrolle zurück in die Spieleschachtel.

Angsthasen:

Der Spieler wählt 2 seiner Wachhundkarten aus seiner Hand und legt diese unter den Nachziehstapel. Sie stehen ihm diese Runde nicht mehr zur Verfügung. Besitzt der Spieler nur eine Wachhundkarte, gibt er diese ab. Besitzt er keine Wachhundkarte, muss er keine Karte ablegen.

Beispiel: Ani erhält die „Angsthasen“ und muss sofort zwei ihrer Wachundkarten abgeben und entscheidet sich für die beiden Karten mit Pfotenwert 1.

Münzverlust:

Der Spieler wählt 2 seiner Münzkarten aus seiner Hand und legt diese unter den Nachziehstapel. Sie stehen ihm diese Runde nicht mehr zur Verfügung. Besitzt der Spieler nur eine Münzkarte, gibt er diese ab. Besitzt er keine Münzkarte, muss er keine Karte ablegen.

Beispiel: Ani erhält den „Münzverlust“ und muss sofort zwei ihrer Münzkarten abgeben und entscheidet sich für eine Kupfer- und eine Sibermünzkarte.

Der Hund hat meine Münzen gefressen:

Der Spieler wählt 1 seiner Münzkarten sowie 1 seiner Wachhundkarten aus seiner Hand und legt diese unter den Nachziehstapel. Sie stehen ihm diese Runde nicht mehr zur Verfügung.

Beispiel: Ani erhält „Der Hund hat meine Münzen gefressen“ und muss sofort eine ihrer Münz- und Wachhundkarten abgeben. Da sie nur eine Wachhundkarte hat, muss sie diese abgeben. Bei den Münzkarten entscheidet sie sich für die Sibermünzkarte.

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.