SchatzJäger

Ein Spiel von Richard Garfield
für 2-6 Schatzjäger ab 8 Jahren

Spieleinleitung und Spielziel

In Schatzjäger sind die Spieler auf der Jagd nach sagenumwobenen Schätzen. Ihre Suche führt sie an drei Orte: Die eisigen Höhen der Frostberge, das Dickicht des Dschungels und die Tiefen der Lavahöhlen.

Zu Beginn jeder der 5 Spielrunden stellen die Spieler eine Hand aus 9 Karten zusammen, welche aus Abenteurern, Wachhunden, Münz- und Aktionskarten besteht. Dann geht es auf die Suche nach den Schätzen. An jedem der drei Orte kann man zwei Schätze erbeuten. Einen erhält der Spieler, der die Abenteurergruppe mit der höchsten Gesamtsumme hat – den anderen Schatz der Spieler mit der niedrigsten Gesamtsumme. Spieler, die weder das höchste noch das niedrigste Ergebnis haben, gehen hier leer aus. Mit Hilfe von Aktionskarten können Spieler noch vor der Vergabe der Schätze ihr Ergebnis verbessern.

Unter den zu erbeutenden Schätzen befinden sich wertvolle Artefakte, Zauberrollen, die viele Münzen bringen können, aber auch Dinge, die man lieber nicht bekommen möchte. Sind die Schätze verteilt, müssen noch die hinterlistigen Goblins mit Hilfe der Wachhunde abgewehrt werden. Wer nicht genügend Wachhunde besitzt, muss einige seiner hart verdienten Münzen wieder abgeben. Am Ende der 5 Runden zählen die Spieler ihre Schätze und Münzen zusammen und ermitteln so den erfolgreichsten Schatzjäger.

Spielmaterial

- **1 Spielplan (doppelseitig – bestehend aus 2 Teilen)**

Rückseite: Zählleiste für das Ermitteln der Münzwerte am Ende des Spiels.

- **1 Rundenmarker**

- **12 Zählmarker**

Zum Ermitteln der Münzwerte am Ende des Spiels.

- **82 Münzen**

42x Kupfer *20x Silber* *20x Gold*

- **39 Edelsteine**

Edelsteine haben einen Münzwert von 10 bzw. 20

27x 10er *12x 20er*

- **22 Goblins**

Rückseite

- **54 Schätze**

30x Artefakte (25x positive & 5x negative) *Rückseite*

20x gelbe Zauberrollen

4x graue Zauberrollen

- **75 Spielkarten**

36x Abenteurer (12x Frostberg, 12x Dschungel, 12x Lavahöhle) *Rückseite*

12x Münzkarten (je 4x Gold-, Silber- und Kupfermünzen) *12x Wachhunde* *15x Aktionskarten*

- **1 Spielregel & 1 Beiblatt**

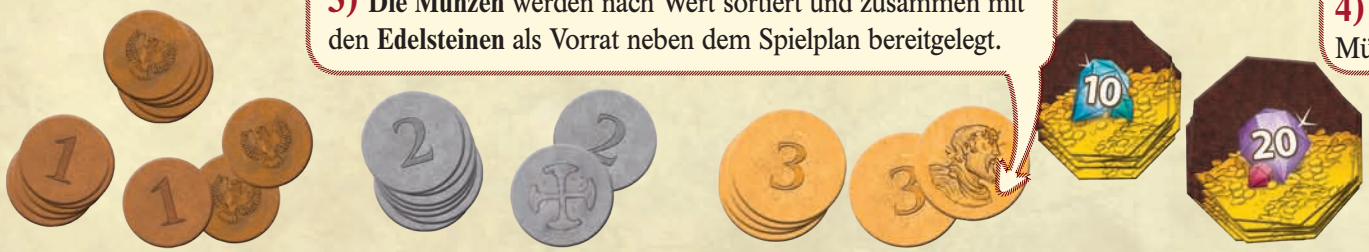
Spielaufbau

1) **Der Spielplan** wird zusammengesetzt und in die Mitte des Tisches gelegt. Dargestellt sind die Rundenanzeige, die drei Orte Frostberg, Dschungel und Lavahöhle, an denen es jeweils zwei Schätze zu erbeuten gibt sowie die Ablagefelder für die Goblinplättchen.

2) **Die Spielkarten** werden verdeckt gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt.

8) **Ein Kartengeber** wird zufällig bestimmt.

3) **Die Münzen** werden nach Wert sortiert und zusammen mit den **Edelsteinen** als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.



4) **Jeder Spieler** erhält Münzen im Wert von 15.

5) **Der Rundenmarker** wird auf das unterste Feld der Rundenanzeige gelegt.

7) **Die Schätze** werden verdeckt gemischt und dann in zwei gleichhohe Stapel aufgeteilt.

Einer bildet den Nachziehstapel für die schwer zu findenden Schätze (die Felder neben MAX), der andere für die leicht zu findenden Schätze (die Felder neben MIN). Sie werden wie in der Abbildung dargestellt unterhalb des Spielplans platziert.

Anschließend werden von jedem Nachziehstapel nacheinander 3 Schätze aufgedeckt und von oben nach unten auf die 3 entsprechenden Schatzfelder gelegt.

SCHWER ZU FINDENDE SCHÄTZE

LEICHT ZU FINDENDE SCHÄTZE

6) **Die Goblins** werden verdeckt gemischt und als Stapel (wie abgebildet) unterhalb des Spielplans platziert. Anschließend werden 3 Goblins aufgedeckt und je einer auf eines der 3 Goblinfelder gelegt.

Die Spielkarten

Abenteurer:

Diese Karten zeigen die Abenteurer, mit denen die Spieler auf die Jagd nach den Schätzen gehen. Jedem Abenteurer ist eine Zahl von 1 bis 12 zugeordnet. Der farbige Rahmen gibt an, an welchem Ort der Abenteurer nach Schätzen sucht. Blau = Frostberg, Grün = Dschungel, Rot = Lavahöhle.

Münzkarten:

Für Münzkarten erhalten die Spieler am Ende einer Runde den Karten entsprechend Kupfer-, Silber- oder Goldmünzen.

Wachhunde:

Während sich die Abenteurer auf Schatzsuche befinden, sorgen die Wachhunde dafür, dass die hinterlistigen Goblins nicht das Camp überfallen und Münzen stehlen. Der Pfotenwert gibt die Stärke der Wachhunde an. Der Disziplinwert entscheidet eventuelle Gleichstände.

Aktionskarten:

Mit ihnen können die Spieler das Spielgeschehen zu ihren Gunsten beeinflussen.

Die Aktionskarten werden auf dem Beiblatt genau erläutert.

Die Schätze

positiv *negativ*

Artefakte:

Die aufgedruckte Zahl gibt den Münzwert des Schatzes am Ende des Spieles an. Aber Vorsicht, für einige Artefakte müssen am Ende des Spiels Münzen abgegeben werden.

gelbe Zauberrollen

graue Zauberrollen

Zauberrollen:

Zauberrollen haben keinen festen Wert.

Gelbe: Sie **können am Ende einer Runde** benutzt werden, um Münzen zu erhalten. Jede Zauberrolle stellt eine Bedingung dar, die erfüllt werden muss, um eine bestimmte Anzahl Münzen zu erhalten. Je öfter die Bedingung erfüllt wird, desto mehr Münzen erhält ein Spieler. Ist eine Zauberrolle benutzt, kommt sie aus dem Spiel.

Graue: Sie werden erst am **Spielende** aktiv und bringen dem Spieler zusätzliche Münzen.

Die Zauberrollen werden auf dem Beiblatt genau erläutert.

Die Goblins

Vorderseite:

Pfotenwert *Münzwert*

Rückseite:

Gesammeltes Goblinplättchen = 1 Kupfermünze

Goblins:

Diese hinterlistigen Kreaturen **klauen den Spielern** die wohl verdienten **Münzen,** während sie auf der Suche nach neuen Schätzen sind. Nur mit **Hilfe von Wachhunden** lassen sich die **Goblins aufhalten.**

Der Pfotenwert gibt die Stärke der Goblins an, der Münzwert den Wert, der in Münzen abgeben werden muss, sollten die Goblins nicht abgewehrt werden können.

Jedes gesammelte Goblinplättchen zählt **am Ende des Spiels** wie eine Kupfermünze.

Spielablauf

Schatzjäger wird über 5 Runden gespielt, jede Runde gliedert sich in 3 Phasen:

1. Phase: Karten zusammenstellen

2. Phase: Karten ausspielen

3. Phase: Gelbe Zauberrollen benutzen und nächste Runde vorbereiten

Anmerkung: Spiel zu zweit – Änderungen im Spielablauf stehen auf Seite 6 der Regel.

1. Phase: Karten zusammenstellen

Der Kartengeber verteilt vom Nachziehstapel **9 Karten an jeden Spieler.** Diese Karten nehmen die Spieler auf die Hand, die restlichen Karten verbleiben als Nachziehstapel neben dem Spielplan.

Nun **wählt** jeder Spieler **eine seiner Handkarten** und legt sie verdeckt vor sich ab.

Hat jeder eine Karte gewählt, geben die Spieler **ihre übrigen Handkarten** verdeckt an ihre **Nachbarn** weiter. In der 1., 3. und 5. Spielrunde an den linken Nachbarn, in der 2. und 4. an den rechten Nachbarn. Dies wird **solange wiederholt bis jeder Spieler 9 Karten** verdeckt vor sich liegen **hat.**

Anmerkung: Ein Spieler kann jederzeit seine schon gewählten Karten angucken. Bei der letzten Karte hat der Spieler keine Wahl. Er muss die nehmen, die er von seinem Mitspieler bekommt.

Anschließend nehmen alle Spieler ihre verdeckten Karten auf die Hand und es geht weiter mit Phase 2.

Beispiel (Auswahl der ersten 2 Karten):

A) Frank wählt aus seinen 9 Handkarten die blaue 2 aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigen 8 Spielkarten gibt er an seinen linken Nachbarn weiter. (Das Symbol neben dem Rundenmarker zeigt die Richtung in der die Karten weitergegeben werden.)

B) Von seinem rechten Nachbarn hat er 8 Karten erhalten. Aus diesen sucht er sich die rote 12 aus und gibt die übrigen 7 Karten wieder an seinen linken Nachbarn.

2. Phase: Karten ausspielen

Diese Phase gliedert sich in 3 Unterpunkte, die in folgender Reihenfolge gespielt werden: **A: Schätze erbeuten** **B: Goblins abwehren** **C: Münzen erhalten**

A: Schätze erbeuten

Die Spieler gucken nun, wer die schwer und leicht zu findenden Schätze in den drei Orten Frostberg, Dschungel und Lavahöhle erbeutet. Es beginnt beim Frostberg:

Dazu legt jeder Spieler zunächst **alle seine** Frostberg **Abenteurerkarten** (blauer Rahmen) offen vor sich ab. Es ist nicht erlaubt, Karten zurückzuhalten. Anschließend **addieren** die Spieler **die Werte** auf ihren Abenteurern. Jetzt können Spieler noch Aktionskarten von der Hand spielen und so eventuell das Ergebnis beeinflussen (siehe unten).

Steht das Ergebnis endgültig fest, passiert folgendes:

Der Spieler mit dem **höchsten Ergebnis** nimmt sich den **schwer zu findenden Schatz.**
(Der Schatz links neben MAX)

Der Spieler mit dem **niedrigsten Ergebnis** erhält den **leicht zu findenden Schatz.**
(Der Schatz rechts neben MIN)

Herrscht beim höchsten und/oder niedrigsten Ergebnis **Gleichstand**, ermitteln am Gleichstand beteiligte Spieler, wer die Abenteurerkarte **mit der höchsten Zahl** gespielt hat. Derjenige bekommt dann den Schatz.

Wichtig: Spieler, die keine Frostberg Abenteurerkarten (blauer Rahmen) haben oder ihr Ergebnis durch Aktionskarten auf 0 oder ins Negative bringen, können keine Schätze erbeuten.

Aktionskarten spielen:

Sind die Abenteurerkarten gespielt, hat beginnend beim Kartengeber und dann im Uhrzeigersinn jeder Spieler die Möglichkeit, eine Aktionskarte zu spielen. Jedes Mal, wenn eine Aktionskarte gespielt wird, hat jeder Mitspieler und der Spieler selbst die Chance, zu reagieren und ebenfalls eine Aktionskarte zu spielen. Wenn kein Spieler eine Aktionskarte spielt oder keiner mehr auf eine gespielte Aktionskarte reagieren möchte, werden die Schätze verteilt.

Anmerkung: Die Aktionskarten werden auf dem Beiblatt detailliert erklärt.

Falls nur ein einziger Spieler Frostbergkarten besitzt, erhält er **beide Schätze** (den schwer und den leicht zu findenden Schatz). Hat kein Spieler Frostbergkarten, so gehen die Schätze zurück in die Schachtel.

Die Spieler legen erhaltene Schätze offen vor sich ab.

Beispiel (ohne Aktionskarten):

Ani hat mit 30 das höchste Ergebnis und erhält den schwer zu findenden Schatz (MAX). Frank erhält den leicht zu findenden Schatz, da er mit 3 das niedrigste Ergebnis hat. Jenny geht hier leer aus.

Beispiel (Gleichstand):

Zwischen Jenny und Frank herrscht Gleichstand für das niedrigste Ergebnis. Da Jenny aber die höhere Abenteurerkarte (6) gespielt hat, bekommt sie die gelbe Zauberrolle.

Beispiel (mit Aktionskarten):

1) Bevor die Aktionskarten gespielt werden, hat Frank das höchste Ergebnis (18) und Ani das zweithöchste (16).

2) Dann spielt Ani das Flammenschwert und erhöht ihr Ergebnis um 4 auf 20.

3) Frank reagiert und spielt den tierischen Begleiter und verdoppelt somit seine Summe, wodurch er mit 36 wieder das höchste Ergebnis hat. Er nimmt sich den schwer zu findenden Schatz, da Ani keine weiter Aktionskarte mehr spielt.

Nach dem gleichen Prinzip ermitteln die Spieler nun, **wer die Schätze im** Dschungel **und in der** Lavahöhle **erbeutet.**
Im Dschungel zählen natürlich nur Dschungel Abenteurerkarten (grüner Rahmen) und in der Lavahöhle nur Lavahöhlen Abenteurerkarten (roter Rahmen).

B: Goblins abwehren

Zunächst hat jeder Spieler die Gelegenheit, die Aktionskarten Goblinscheuche oder Muli (s. Beiblatt) auszuspielen.

Dann legt jeder Spieler alle seine Wachhundkarten vor sich ab und addiert die Pfotenwerte.

Anschließend **vergleicht** jeder Spieler **für jeden Goblin einzeln** seinen **Pfotenwert** mit dem Pfotenwert auf dem Goblinplättchen:

Ist der **Pfotenwert** des Spielers **gleich oder höher**, hat er den Goblin abgewehrt und muss **keine Münzen abgeben.**

Ist der **Pfotenwert** des Spielers **niedriger**, muss er **Münzen** entsprechend dem Münzwert **auf dem Goblinplättchen abgeben** und sie auf den jeweiligen Goblin legen.

Anmerkung: In dem seltenen Fall, dass ein Spieler keine Münzen hat, muss er die Goblins nicht bezahlen.

Danach **vergleichen die Spieler ihre Pfotenwerte untereinander** und ermitteln, wer das **höchste Pfotenergebnis** hat. Derjenige Spieler **erhält** anschließend jedes **Goblinplättchen,** welches er abgewehrt hat und alle auf diesem Goblin liegende Münzen.

Der Spieler legt die Münzen und die Goblinplättchen (mit der Rückseite nach) oben vor sich ab.

Gibt es Goblins, die kein Spieler abgewehren konnte, geht das Plättchen zurück in die Schachtel und die Münzen zurück in den Vorrat.

Herrscht Gleichstand beim Pfotenwert, gucken am Gleichstand beteilige Spieler, wer auf einer seiner Wachhundkarten den **höchsten Disziplinwert** hat. Derjenige bekommt dann die Goblinplättchen.

Pfotenwert

Jenny

Beispiel

(Goblins abwehren):

Jenny hat einen Pfotenwert von 2. Damit wehrt sie den untersten und mittleren Goblin ab. Den oben liegenden Goblin wehrt sie nicht ab, da er einen Pfotenwert von 3 hat. Jenny muss nun die geforderte Silbermünze auf den Goblin legen.

Jenny Frank Ani

Beispiel

(Goblins erhalten):

Ani hat mit 6 den höchsten Pfotenwert und nimmt sich alle 3 Goblinplättchen inklusive der Silbermünze, die Jenny an die Goblins bezahlen musste.

Jenny Ani

Beispiel (Gleichstand):

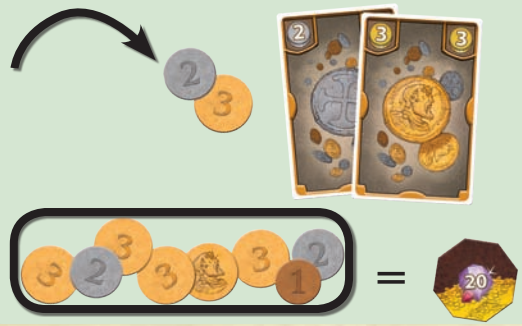
Jenny und Ani haben beide einen Pfotenwert von 3. Ani hat aber den höchsten Diziplinwert auf ihrer Wachhundkarte und gewinnt somit den Gleichstand.

C: Münzen erhalten

Zuletzt legt jeder Spieler **alle seine Münzkarten** vor sich ab und **nimmt** sich den Karten **entsprechend Kupfer-, Silber- und Goldmünzen aus dem Vorrat.**

Anmerkung: Die Edelsteine (Werte 10 und 20) sind zum einfacheren Nachhalten gedacht und können jederzeit von Spielern gegen Münzen umgetauscht werden. Am Ende des Spiels haben die Edelsteine einen Münzwert von 10 bzw. 20.

Haben die Spieler nun noch ungespielte Aktionskarten auf der Hand, legen sie diese ungenutzt vor sich ab.



Beispiel:

Frank nimmt sich eine Silber- sowie eine Goldmünze aus dem Vorrat und tauscht danach Münzen im Wert von 20 gegen einen Edelstein ein.

3. Phase: Gelbe Zauberrollen benutzen und nächste Runde vorbereiten

Zauberrollen benutzen:

Jeder Spieler hat nun die Möglichkeit, **eine oder mehrere** seiner gelben Zauberrollen zu **benutzen.**

Wenn eine Zauberrolle benutzt wird, nimmt sich der Spieler **entsprechend dem Ergebnis Münzen** aus dem Vorrat und legt die **Zauberrolle zurück in die Schachtel.**

Eine Zauberrolle muss nicht in der Spielrunde benutzt werden, in der man sie erhalten hat.

Alle am Spielende nicht eingesetzten gelben Zauberrollen sind keine Münzen wert.

Anmerkung: Alle Zauberrollen werden auf dem Beiblatt detailliert erläutert.

Zauberrolle „Starkes Team“

Beispiel:

Ani hat in dieser Runde 4 Dschungel Abenteurerkarten gespielt, benutzt nun ihre gelbe Zauberrolle „Starkes Team“ und erhält 4 Silbermünzen. (4 x 2)

Nächste Runde vorbereiten:

- **Alle Spielkarten** werden **gemischt** und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.
  Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Kartengeber.

- Vom **Nachziehstapel** für die schwer und leicht zu findenden Schätze werden **nacheinander jeweils 3 Schätze aufgedeckt** und von oben nach unten auf die entsprechenden Schatzfelder gelegt.

- Auf jedes Goblinfeld wird ein neues Goblinplättchen vom Nachziehstapel gelegt.

Wichtig: Beim Vorbereiten der 5. Runde werden keine gelben Zauberrollen mehr ausgelegt. Es wird so lange weitergezogen, bis jeder Platz entweder mit einem Artefakt oder einer grauen Zauberrolle belegt ist.

- Der Rundenmarker wird ein Feld nach oben bewegt und die neue Runde kann beginnen.

Anmerkung: Am Ende der letzen Runde (5) entfällt das Vorbereiten und es folgt das Spielende.

Spielende

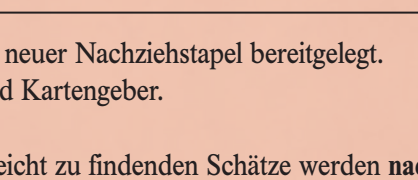
Nach der 5. Runde ist das Spiel beendet. Jetzt ermitteln alle Spieler ihr Ergebnis:

Dazu wird der Spielplan auf die Rückseite gedreht.

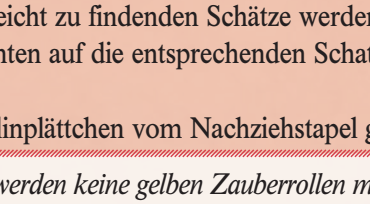
Anschließend nimmt sich jeder Spieler zwei Zählmarker in einer Farbe. Einen legt er neben die Zählleiste, den anderen vor sich.

Dann ermitteln die Spieler ihre Münzwerte und tragen sie jeweils auf der Zählleiste ab:

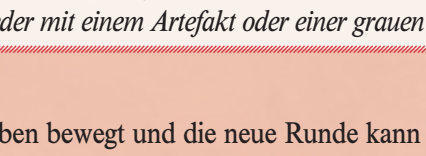
1) Münzwert für **graue Zauberrollen** = *6*



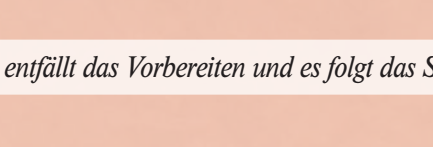
2) Münzwert für **Artefakte** = *26*



3) Münzwert für gesammelte **Goblinplättchen** = *3*



4) Münzwert für **Münzen und Edelsteine.** = *41*



Beispiel:
Ani zählt ihre Münzwerte: 6 (graue Zauberrolle) + 26 (Artefakte) + 3 (Goblinplättchen) + 41 (Münzen und Edelsteine).

Diese Werte trägt sie nacheinander auf der Zählleiste ab und erreicht somit einen Münzwert von insgesamt 76.

Der Spieler mit dem höchsten Münzwert ist der Sieger und somit erfolgreichster Schatzjäger. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Änderungen im Spiel zu zweit

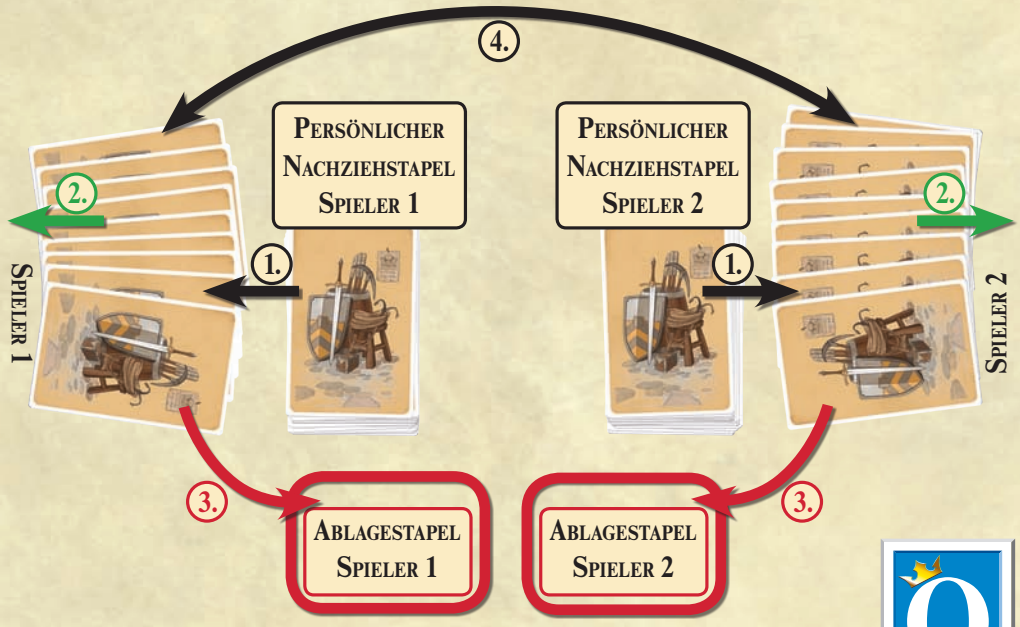
1. Phase: Karten zusammenstellen

Jeder Spieler erhält **9 Spielkarten** vom Nachziehstapel **auf die Hand sowie 9 verdeckte Karten,** die er **als persönlichen Nachziehstapel** vor sich legt.

Jedes Mal, **bevor** ein Spieler eine Karte auswählt, **nimmt** er **eine weitere Karte** von seinem **persönlichen Nachziehstapel auf die Hand.**

Dann wählt er **eine Karte** die er **verdeckt vor sich legt** und **eine, die er abwirft** und verdeckt beiseitelegt. Anschließend gibt er seine Handkarten an sein Gegenüber.

Alle weiteren Regeln bleiben unverändert.



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

Übersicht: Aktionskarten

Aktionskarten **können, müssen aber nicht** gespielt werden. Sie können nur nach dem Ausspielen der Abenteurerkarten und/oder vor dem Abwehren der Goblins gespielt werden. Unbenutzte Aktionskarten müssen am Ende der Runde abgelegt werden.

Diese vier Aktionskarten können nur auf Abenteurerkarten der drei Orte Frostberg, Dschungel und Lavahöhle angewandt werden:

Hat ein Spieler keine Abenteurerkarte des aktuellen Ortes gespielt, kann er diese vier Aktionskarten nicht spielen.

Flammenschwert:

Der Spieler addiert 4 zu seinem Ergebnis.

9 + 11 + 4 = 24

Goblinsöldner:

Der Spieler addiert 8 zu seinem Ergebnis, muss allerdings eine Kupfermünze auf jedes Goblinplättchen legen.

12 + 8 = 20

Schrumpftrank:

Der Spieler zieht 2 von seinem Ergebnis ab.

3 - 2 = 1

Schlaftrunk:

Der Spieler zieht den Wert einer gerade ausgespielten Abenteurerkarte von seinem Ergebnis ab.

1 (+12-12) = 1

Wichtig: *Ein Spieler kann den leicht zu findenden Schatz nur erhalten, wenn sein Ergebnis mindestens 1 beträgt. Sinkt das Ergebnis des Spielers durch die Aktionskarten Schrumpftrunk und/oder Schlaftrunk auf 0 oder ins Negative, so geht er leer aus.*

Tierische Begleiter:

Der Spieler verdoppelt den Wert aller seiner gerade ausgespielten Abenteurer. Dabei kann jede Begleiterkarte nur an einem bestimmten Ort eingesetzt werden. Der Eisbär am Frostberg, der Tiger im Dschungel und der Drache in der Lavahöhle.

Beispiel:
Frank spielt den Eisbär und verdoppelt seine Summe: Er erhöht somit sein Ergebnis auf (3+5+9) x2 = 34.

Goblinscheuche:

Der Spieler muss diese Runde keine Münzen an die Goblins zahlen, auch wenn er nicht genügend oder gar keine Wachhunde besitzt.

Anmerkung: *Spielt ein Spieler die Goblinscheuche und hat Wachhundkarten, so vergleicht er weiterhin seinen Pfotenwert mit den Mitspielern, um eventuell die Goblinplättchen zu bekommen.*

Muli:

Der Spieler zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Zeigt die gezogene Karte einen Abenteurer für den aktuellen Ort, muss er gespielt werden und beeinflusst so das Ergebnis. Zeigt sie einen Abenteuer eines Ortes, an dem die Schätze schon vergeben sind, wird sie neben die schon ausgespielten Karten gelegt. Sie bewirkt aber nichts. Andernfalls bleibt die Karte auf der Hand und kann/muss später ausgespielt werden.

Beispiel:
Jenny spielt den Muli und hat Glück. Sie zieht eine Wachhundkarte mit Pfotenwert 2. So kann sie diese Runde doch noch alle Goblins abwehren und muss keine Münzen an die Goblins bezahlen.

Übersicht: Zauberrollen

Gelbe Zauberrollen zum Benutzen in der 3. Phase: Gelbe Zauberrollen benutzen:

Starkes Team:

Der Spieler erhält für jede in dieser Runde gesammelte Abenteurerkarte des geforderten Ortes den dargestellten Münzwert.

Beispiel: Jenny benutzt das „Starkes Team (Goldmünze für rot)“ und bekommt 2 Goldmünzen, eine für jede ihrer Lavahöhlen Abenteurerkarten.

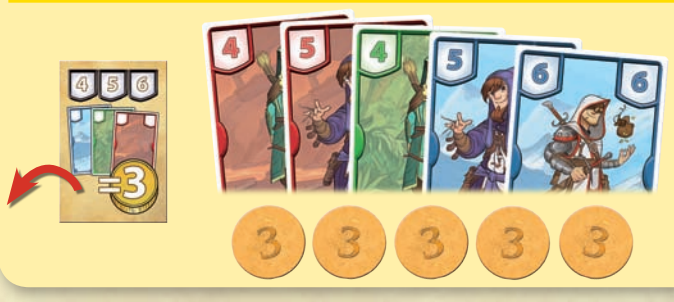
Zuchtmeister:

Der Spieler erhält für jede in dieser Runde gesammelte Wachhundkarte (nicht Pfotenwert) Münzen entsprechend des dargestellten Wertes.

Beispiel: Jenny benutzt den „Zuchtmeister-(Silbermünze)“ und erhält 4 Silbermünzen, eine für jede ihrer Wachhundkarten.

Spezialisten:

Der Spieler erhält eine Goldmünze für jede in dieser Runde gesammelte Abenteurerkarte mit einem der abgebildeten Zahlenwerte. Dabei ist es egal, zu welchem Ort die Abenteurerkarte gehört.



Beispiel: Jenny benutzt die „Spezialisten (4,5,6)“ und bekommt 5 Goldmünzen, eine für jede ihrer Abenteurerkarten mit den Werten 4, 5 oder 6.

Münzregen:

Der Spieler erhält noch ein- oder zweimal den Münzwert seiner in dieser Runde gesammelten Münzkarten.

Beispiel: Jenny benutzt den „Münzregen x2“ und erhält Münzen im Wert von 16.

Diese bekommt sie zusätzlich zu den 8, die sie diese Runde schon in der „2. Phase: Münzen erhalten“ für ihre Münzkarten bekommen hat.

Graue Zauberrollen für das Spielende:

Goblinmeister:

Der Spieler erhält für jedes während des Spiels erhaltene Goblinplättchen den dargestellten Münzwert (zusätzlich zu der Kupfermünze, die ein Goblinplättchen wert ist).

= Münzwert 8

Beispiel:

Frank hat den „Goblinmeister (Silbermünze)“ und erhält somit einen zusätzlichen Münzwert von 8;

2 für jedes seiner gesammelten Goblinplättchen.

Sammelwut:

Der Spieler erhält für jedes noch vor ihm liegende Schatzplättchen den dargestellten Münzwert (hier zählen auch nicht benutzte gelbe Zauberrollen sowie dieses Plättchen selbst).

= Münzwert 6

Beispiel:

Frank hat die „Sammelwut (Kupfermünze)“ und erhält somit einen zusätzlichen Münzwert von 6;

1 für jedes seiner Schatzplättchen (inklusive der Sammelwut selbst).