Wollen Sie sofort wissen, wie das Spiel „Im Reich der Jadegöttin" gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

www.profeasy.de

und schauen Sie Marlene und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy

ENTDECKER

IM REICH DER JADEGÖTTIN

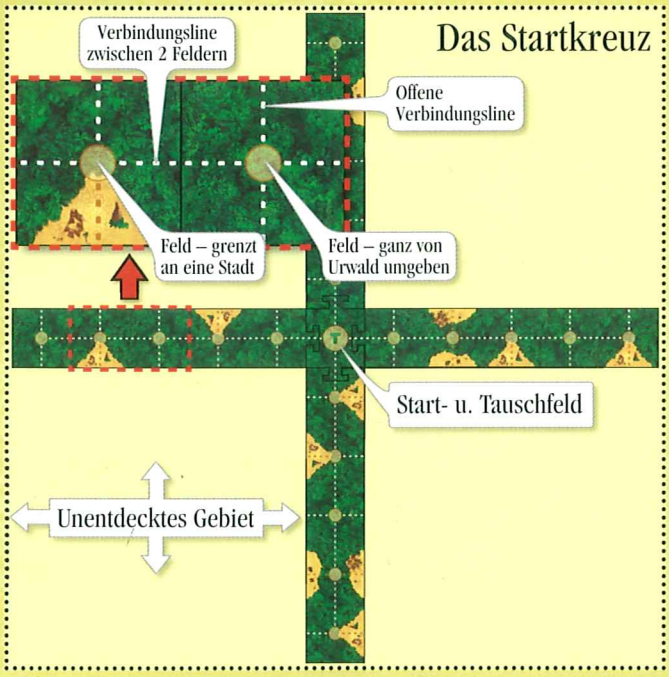
Spielmaterial

- 85 Entdeckerkärtchen
- 38 Goldmünzen (32 x 1er, 6 x 5er)
- 1 Startkreuz mit einem Zentralfeld (Start- und Tauschfeld) und 4 Leisten
- 4 Figurensätze in 4 Farben, bestehend aus je 1 Jeep, 3 Figuren mit einem Archäologen und je einmal eine Figur mit 2 und 3 Archäologen.
- 72 Artefaktplättchen
- 4 Stellwände mit je 2 Standfüßen und je 6 Ablageleisten

Um was geht es?

Tief im Urwald werden Überreste der „vergessenen Stadt", einer untergegangenen Kultur, entdeckt. Die Spieler dringen mit ihren Jeeps in den Urwald vor, entdecken weitere Teile der vergessenen Stadt und setzen dort Archäologen ab. Ist ein Bezirk der vergessenen Stadt komplett entdeckt, werden Gold und Bruchstücke (Artefakte) von Statuen der berühmten Jadegöttin gefunden. Jeder Spieler versucht, mit seinen gefundenen Bruchstücken möglichst gut erhaltene Statuen zusammen zu setzen.

Spielvorbereitung



Das Startkreuz wird aus dem Start- und Tauschfeld und den 4 Leisten zusammengesetzt. Auf dem Startkreuz sind runde Felder abgebildet, die durch Linien miteinander verbunden sind. Die Felder sind vom Urwald umgeben. Manche Felder grenzen an einen Teil der vergessenen Stadt. Der Bereich außerhalb des Kreuzes ist unentdecktes Gebiet. Zu diesem führen **offene Verbindungslinien**.

- Alle Entdeckerkärtchen werden auf ihre Rückseite gedreht, gemischt und in sechs etwa gleich große Stapel aufgeteilt. Diese werden mit ihrer Rückseite nach oben neben der Spielfläche bereit gelegt.

- Jeder Spieler zieht ein Kärtchen von einem Stapel und legt es als Auslage offen vor sich ab.

- Die Artefaktplättchen werden an einer Seite der Spielfläche als Haufen verdeckt ausgelegt. Fünf beliebige Artefaktplättchen werden aufgedeckt. Es gibt gut erhaltene Artefakte (Buchstabe auf goldenem Feld) und schlecht erhaltene Artefakte (Buchstabe auf schwarzem Feld).

- Jeder Spieler erhält eine Stellwand, 2 Standfüße und 6 Ablageleisten. Die Ablageleisten werden in die waagrechten Schlitze der Stellwand eingeklinkt. Die Füße werden mit ihren Schlitzen in die Schlitze der Stellwand geschoben. Jeder Spieler stellt seine Stellwand so vor sich hin, dass die Mitspieler keine Einsichtmöglichkeit haben.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe einen Figurensatz.

- Jeder Spieler stellt seinen Jeep auf das Start- und Tauschfeld.

- Jeder Spieler erhält 5 Goldmünzen mit dem Wert „1". Jeder Spieler sollte sein Gold während des Spiels hinter seiner Stellwand geheim halten.

Der Spielablauf

1. Jeep ziehen

Wer an der Reihe ist, darf seinen Jeep ziehen oder auch stehen lassen.

2a. Entdecken

Steht der Jeep eines Spielers auf einem Feld, das mindestens eine offene Verbindungslinie besitzt bzw. hat er den Jeep dort hingezogen, versucht er, ein Entdeckerkärtchen passend anzulegen (zu entdecken).

- ✘ Passt das Kärtchen nicht, legt er es zu seiner Auslage. Danach ist sein regulärer Zug beendet.
- ✘ Passt das Kärtchen, muss der Spieler seinen Jeep auf das Feld dieses Kärtchens ziehen. Zeigt es einen Teil der „vergessenen Stadt", darf er eine **Archäologenfigur absetzen** (siehe Seite 3). Danach ist der reguläre Zug des Spielers beendet.
- ✘ Hat ein Spieler mit einem Kärtchen einen komplett von Urwald umschlossenen Bezirk der vergessenen Stadt geschaffen, kommt es nach seinem Zug zur **Ausgrabung** (siehe Seite 3), bei der Gold und Artefakte gefunden werden.

2b. Artefakte tauschen

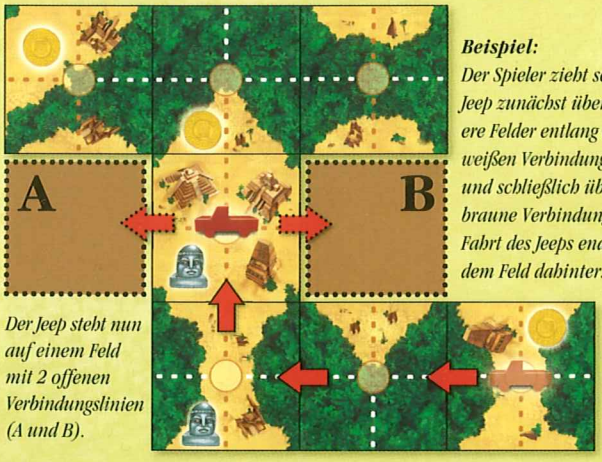
Steht der Jeep eines Spielers auf dem Start- und Tauschfeld bzw. hat er ihn auf dieses Feld gezogen, darf er bis zu zwei seiner Artefakte tauschen. Danach ist sein regulärer Zug beendet.

Bonuszug: Nach jedem seiner regulären Züge darf sich ein Spieler einmal für 1 Gold einen Bonuszug (einen zweiten, direkt anschließenden Zug) kaufen. Wer sich für einen Bonuszug entscheidet, hat nochmals alle Optionen, die er auch im ersten Zug hatte (Jeep ziehen, entweder Artefakte tauschen oder entdecken).

Der Spielablauf im Detail

1. Jeep ziehen

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er seinen Jeep entweder auf dem Feld stehen lassen und von hier aus entdecken, oder auf ein anderes, freies Feld ziehen und von dort aus entdecken. Ein Jeep wird entlang der Verbindungslinien gezogen. Die Felder sind durch weiße oder braune Linien miteinander verbunden. Ein Jeep darf beliebig weit fahren, solange er nur über weiße Verbindungslinien gezogen wird. Sobald ein Spieler jedoch mit seinem Jeep über eine braune Verbindungslinie zieht, endet die Fahrt des Jeeps auf dem Feld dahinter. Das Feld, auf dem der Spieler die Fahrt seines Jeeps beendet, darf nicht von einem anderen Jeep besetzt sein. Einzige Ausnahme: Auf dem Start- und Tauschfeld dürfen auch mehrere Jeeps stehen. Über den Jeep eines Mitspielers darf hinweg gezogen werden.



Beispiel:
Der Spieler zieht seinen Jeep zunächst über mehrere Felder entlang der weißen Verbindungslinien und schließlich über eine braune Verbindung. Die Fahrt des Jeeps endet auf dem Feld dahinter.

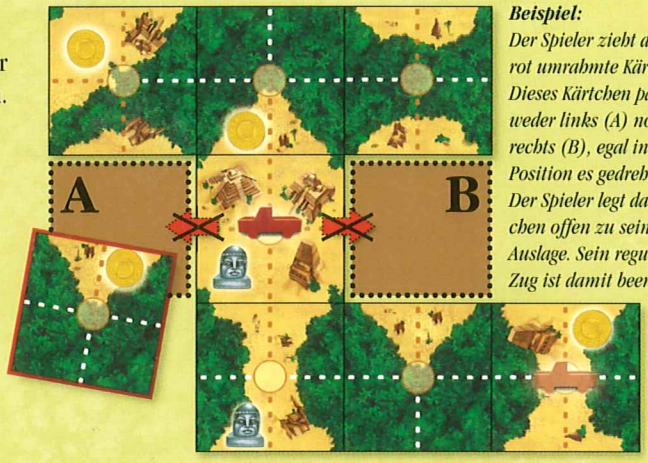
Der Jeep steht nun auf einem Feld mit 2 offenen Verbindungslinien (A und B).

2a. Entdecken

Steht – nach einer eventuellen Bewegung – der Jeep eines Spielers auf einem Feld bzw. zieht er ihn auf ein Feld mit einer oder mehreren offenen Verbindungslinien, zieht er

- ✘ **entweder** ein oberstes Entdeckerkärtchen von einem der Stapel und versucht, es passend an eine offene Verbindungslinie anzulegen;
- ✘ **oder** er zieht kein Kärtchen und legt ein Kärtchen aus seiner Auslage passend an.

Passend anlegen heißt: Das Kärtchen muss so angelegt werden, dass jede seiner Seiten zu den Seiten bereits ausliegender Kärtchen bzw. dem Startkreuz passt: Weiße Linien müssen an weiße Linien (Urwald an Urwald) und braune Linien müssen an braune Linien (vergessene Stadt an vergessene Stadt) grenzen. Meist muss ein Spieler ein Kärtchen drehen, um eine passende Position zu finden.
Gibt es eine passende Position, muss es der Spieler anlegen **und seinen Jeep auf das Feld des Kärtchens ziehen.** Gibt es keine passende Position, legt er das Kärtchen offen zu seiner Auslage.

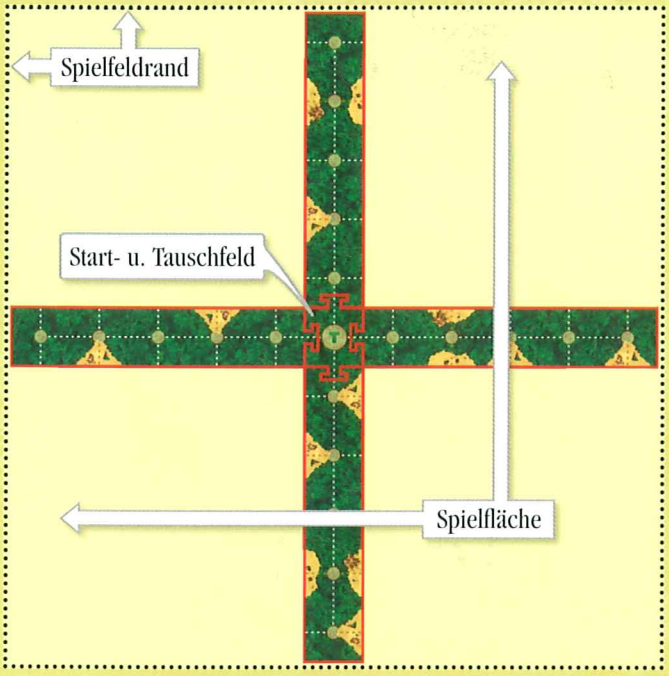


Beispiel:
Der Spieler zieht das rot umrahmte Kärtchen. Dieses Kärtchen passt weder links (A) noch rechts (B), egal in welche Position es gedreht wird. Der Spieler legt das Kärtchen offen zu seiner Auslage. Sein regulärer Zug ist damit beendet.

Urwald: Hat ein Spieler ein Kärtchen angelegt, auf dem nur Urwald abgebildet ist, zieht er seinen Jeep auf das Feld des Kärtchens und darf sofort nochmals mit seinem Jeep ziehen. Je nachdem, auf welches Feld der Spieler seinen Jeep zieht, darf er anschließend ganz normal entdecken oder Artefakte tauschen.

Begrenzung der Auslage auf 3 Kärtchen: Besteht die Auslage eines Spielers aus 3 Kärtchen, darf er kein Entdeckerkärtchen von einem Stapel ziehen. Er muss dann versuchen, seine Auslage um mindestens 1 Entdeckerkärtchen zu reduzieren – also seinen Jeep möglichst auf ein Feld ziehen, das eine offene Verbindungslinie besitzt, an die er ein Kärtchen aus seiner Auslage passend anlegen kann. Kann er kein solches Feld in seinem Zug erreichen, so kann er nur versuchen, seinen Jeep in eine bessere Position zu bringen, um in der nächsten Runde oder in einem eventuell anschließenden Bonuszug, eines der Plättchen seiner Auslage anlegen zu können. Sobald seine Auslage aus weniger als 3 Kärtchen besteht, darf er beim Entdecken auch wieder ein Entdeckerkärtchen vom Stapel ziehen.
Anmerkung: Sehr selten kann der Fall eintreten, dass ein Spieler 3 Kärtchen in seiner Auslage besitzt und es für keines dieser Kärtchen eine Anlegemöglichkeit gibt. Dann darf der Spieler, bevor er seinen Jeep zieht, ein Kärtchen seiner Auslage unter einen Stapel legen und ein oberstes Kärtchen von diesem Stapel ziehen.

Die Begrenzung der Spielfläche: Mit dem Startkreuz ist eine Spielfläche von 11 x 11 Feldern festgelegt. Außerhalb des Spielfeldrandes darf kein Kärtchen angelegt (entdeckt) werden. Kärtchen dürfen zum Spielfeldrand hin sowohl mit einer Urwaldseite als auch mit einer Seite der vergessenen Stadt ausgerichtet werden.

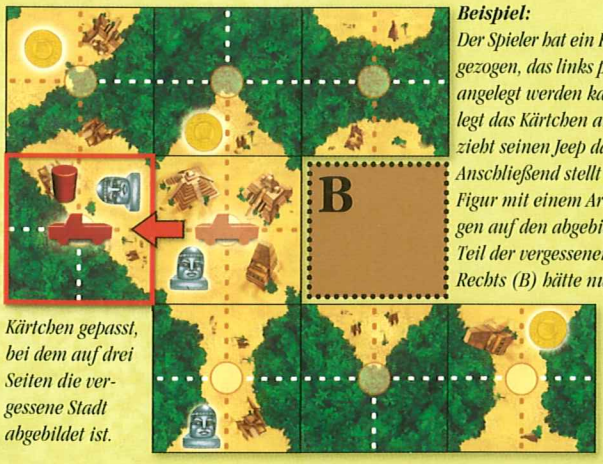


Archäologenfigur absetzen

Hat ein Spieler ein Kärtchen passend angelegt und seinen Jeep auf dieses Kärtchen gezogen, darf er, falls ein Teil der vergessenen Stadt auf dem Kärtchen abgebildet ist, **eine** seiner Archäologenfiguren auf dem Teil der vergessenen Stadt absetzen.

- Das Absetzen einer Figur mit **einem** Archäologen ist kostenlos. Das Absetzen einer Figur mit **zwei** Archäologen kostet 1 Gold und das Absetzen einer Figur mit **drei** Archäologen kostet 2 Gold.
- Zeigt das Kärtchen 2 oder mehr Teile der vergessenen Stadt, die durch Urwald getrennt sind, setzt er seine Archäologenfigur auf einen Teil seiner Wahl.

- Generell gilt, dass eine Archäologenfigur nur auf einem Kärtchen abgesetzt werden darf, das im gleichen Zug entdeckt bzw. angelegt wurde.



Beispiel: Der Spieler hat ein Kärtchen gezogen, das links passend angelegt werden kann. Er legt das Kärtchen an und zieht seinen Jeep darauf. Anschließend stellt er eine Figur mit einem Archäologen auf den abgebildeten Teil der vergessenen Stadt. Rechts (B) hätte nur ein Kärtchen gepasst, bei dem auf drei Seiten die vergessene Stadt abgebildet ist.

Archäologen zurückholen: Setzt ein Spieler in seinem Zug keine Figur ab, darf er eine beliebige seiner Archäologenfiguren vom Spielplan entfernen und zu seinem Vorrat legen. Diese kann er dann im nächsten Zug (auch in einem eventuell anschließenden Bonuszug) wieder einsetzen.

Ausgrabung

Sind zusammenhängende Teile der vergessenen Stadt nur von Urwald bzw. von Urwald und vom Spielfeldrand umgeben, ist ein **Bezirk** der vergessenen Stadt komplett entdeckt und es kommt zur Ausgrabung.

- Der oder die Spieler mit den **meisten Archäologen** in einem Bezirk, dürfen sich so viele verdeckte Artefaktplättchen nehmen, wie Artefaktsymbole (Köpfe) im Bezirk abgebildet sind.
- Der oder die Spieler mit den **zweitmeisten Archäologen** erhalten halb so viele Artefakte, wie der oder die Spieler mit den meisten Archäologen erhalten haben. Eine ungerade Zahl wird vorher aufgerundet.
- Der oder die Spieler mit den **drittmeisten Archäologen** erhalten wiederum halb so viele Artefakte, wie der oder die Spieler mit den zweitmeisten Archäologen erhalten haben. Eine ungerade Zahl wird vorher aufgerundet.
- Der oder die Spieler mit den **wenigsten Archäologen** erhalten wiederum halb so viele Artefakte, wie der oder die Spieler mit den drittmeisten Archäologen erhalten haben. Eine ungerade Zahl wird vorher aufgerundet.
- Wer **keinen Archäologen** in einem Bezirk hat, erhält natürlich keine Artefakte.

Gibt es nur einen Kopf in einem Bezirk, erhält nur der Spieler bzw. erhalten nur die Spieler mit den meisten Archäologen ein Artefakt.

Jeder Spieler, der mit mindestens einem Archäologen auf einem Ausgrabungsgelände vertreten ist, erhält außerdem so viel Gold wie Goldmünzen im Bezirk abgebildet sind.

Beispiel: *Spieler „rot" legt das rot markierte Kärtchen passend an, zieht seinen Jeep darauf und setzt eine Figur mit 2 Archäologen ab. Ein Bezirk der vergessenen Stadt ist komplett entdeckt, da alle Stadtteile des Bezirks vom Spielfeldrand und von Urwald umgeben sind. Der Bezirk birgt 3 Artefaktsymbole (Köpfe) und 3 Goldmünzen. Spieler „gelb" und Spieler „rot" haben mit je 3 Archäologen die Mehrheit im Bezirk und ziehen jeder 3 verdeckte Artefaktplättchen. Spieler „blau" hat die zweitmeisten Archäologen und erhält 2 Artefaktplättchen. Spieler „weiß" erhält noch 1 Plättchen. Jeder Spieler erhält außerdem 3 Goldmünzen. Anschließend nehmen alle Spieler ihre Archäologen zu ihrem Vorrat zurück.*

Haben alle beteiligten Spieler ihre Artefakte und ihr Gold erhalten, entfernen sie ihre Archäologen vom Ausgrabungsgelände und legen sie zu ihrem Vorrat zurück. Jeder Spieler platziert seine erworbenen Artefakte auf seiner Stellwand und versucht, mit ihnen komplette Statuen zu bilden. Sollte es bei einer Ausgrabung nicht mehr genügend verdeckt liegende Artefaktplättchen für alle geben, teilen sich zunächst die besten Ausgräber die verbliebenen Artefakte. Bleibt ein Rest, teilen sich die zweitbesten Ausgräber diesen Rest usw.

2b. Artefakte tauschen

Wer mit seinem Jeep auf dem Tauschfeld steht bzw. dorthin fährt, darf eines seiner Artefakte kostenlos gegen eines der fünf offen liegenden Artefakte tauschen.
Alternativ ist es auch erlaubt, dass man für 1 Gold bis zu 2 verdeckt liegende Artefaktplättchen zieht und 2 beliebige wieder verdeckt ablegt.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Weisen enden.
1. Ein Spieler zieht das letzte Entdeckerkärtchen. Nun ist jeder Spieler (auch der Spieler, der das letzte Kärtchen gezogen hat) noch einmal an der Reihe. Danach endet das Spiel.
2. Es gibt nach einer Ausgrabung keine verdeckten Artefaktplättchen mehr. In diesem Fall endet das Spiel sofort mit dem Zug des Spielers, der die Ausgrabung ausgelöst hat.

Jeder wertet seine Artefaktplättchen aus:

Jedes Artefaktplättchen zählt einen Punkt. Jede komplette Statue, die mit gut erhaltenen und schlecht erhaltenen oder nur mit schlecht erhaltenen Artefakten zusammengesetzt ist, bringt einen Bonus von 3 Punkten. Jede komplette Statue, die nur aus gut erhaltenen Artefaktplättchen besteht, bringt einen Bonus von 5 Punkten.
Wer insgesamt die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand ist der Spieler besser, der die meisten Artefaktplättchen besitzt. Besteht dann immer noch ein Gleichstand, ist der Spieler der bessere, der mehr Gold besitzt.

Statue aus gut erhaltenen Teilen: 5 Bonuspunkte

Statue aus gut und schlecht erhaltenen Teilen: 3 Bonuspunkte

Spielmaterial wegpacken

Die 4 Stellwände passen in den Einsatz, wenn Sie jeweils die beiden Standfüße abziehen. Die Ablageleisten bitte nicht herausziehen.

Autor Klaus Teuber
Lizenz Catan GmbH © 2007

Illustration anoka Illustration & Design / www.anoka.de
Grafik Michaela Schelk / www.fine-tuning.de

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr. 691585
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

T. Nr. 2852314