

# Kurzspielregel - Candamir

**Beginn des Zuges:** Wenn die Kondition "0" ist, Heiltrank nehmen oder aussetzen.  
*Es kann durchaus sinnvoll sein, auch bei Kondition "1" oder "2" einen Heiltrank einzusetzen oder auszusetzen.*



6.1 **Handeln:** Mit den Mitspielern beliebig, mit der Bank 3:1 tauschen. Naturalien dürfen mit der Bank nicht gegen Rohstoffe und umgekehrt getauscht werden.

Der Zielstein wurde noch **nicht** erreicht.  
Wanderung fortsetzen

Der Spieler ist im Dorf, es ist **kein** Zielstein gesetzt.

3.2 **Wanderungsziel bestimmen:**  
2 Zielkärtchen ansehen, Zielstein auf beliebiges Zielkärtchen setzen.

"Wandern"

"Bauen und Brauen" oder "Wandern" (falls nicht mehr als 5 Rohstoffkarten bzw. Naturalien auf der Hand).

3.2

Wanderung beginnen

"Bauen und Brauen"

3.2 1 Wegekarte aufdecken und anschließende die Spielfigur 1 Feld weiter ziehen - eventuelles Ereignis durchführen:  
 6.2 Bei Würfelprobe eventuell Brigittas Trank einsetzen.  
 5.1 Würfelprobe verloren: 1 oder 2 Kondition abziehen.  
 3.2 Es dürfen nacheinander maximal so viele Wegekarten aufgedeckt werden, wie der Spieler Kondition besitzt.  
 6.2 Bei Zugende eventuell Bonusbewegung durchführen.  
**Rohstoff- und Naturalienbegrenzung (je 5) beachten!**

4.1 Schwerter, Truhen oder Fenster herstellen und Siegpunktsteine entsprechend einsetzen.

4.1

4.2 Eventuell Siegpunktstein auf Sondersiegpunktfeld einsetzen.

4.2

4.2 Heiltränke, Met oder Brigittas Tränke brauen: Tränke -Plättchen einsetzen oder umdrehen.

4.2

"Zielkärtchen erreicht"

"Zielkärtchen nicht erreicht"

4.1 Spielfigur ins Dorf stellen, Zielstein zurücknehmen, Zielkärtchen entfernen und "Belohnung" des Zielkärtchens nehmen:  
 3.1 - Erfahrung → Beliebige Eigenschaft verbessern  
 4.1 - Rind/ Ziege → Siegpunktstein setzen  
 3.1 - Ausrüstung → Spezielle Eigenschaft verbessern  
 4.1 - Rohstoffe → Rohstoffkarten nehmen  
 (bei Ankunft im Dorf darf man mehr als 5 Rohstoffe besitzen)

6.2 **Eventuell "Met" einsetzen.**  
 Der Zug ist beendet, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe

6.2

**Spielziel:**

10 Siegpunktsteine auf dem Spielplan unterbringen

**Anmerkung:** Die Zahlen an den Seiten verweisen auf die Seite/Spalte der Spielregel, auf welcher der betreffende Punkt näher erläutert wird.