

## Manual

### Spielidee und Regeln

Vorhandene Spielkarten: Wegkarten (44), Aktionskarten (27), Goldkarten (28), Rollenkarten

Vor Spielbeginn werden die Rollen verteilt. Jeder Spieler erfährt, ob er Goldsucher oder Saboteur ist. Diese Information ist jeweils geheim. Das Ziel der Goldsucher ist es, einen Weg vom Start zum Gold zu bauen. Die Saboteure wollen dies jedoch verhindern.

Es spielen immer 3 Spieler zusammen. Dabei gibt es jeweils zwei Zwerge und einen Saboteur.



Abb. 1: Der Zwerg



Abb. 2: Der Saboteur

Die Spieloberfläche ist ein 10x9 Feld.

Die Startkarte und die Zielkarten liegen von Anfang an auf der Spieloberfläche. Das zu bauende Weglabyrinth entsteht ausgehend von der Startkarte. Auf einer der drei Zielkarten ist der Schatz, auf den anderen beiden nur Steine. Sie werden gemischt und verdeckt hingelegt.



Abb. 3: Das Startfeld

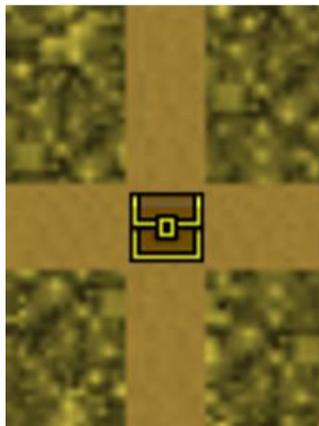


Abb. 4: Das Zielfeld

Die restlichen 40 Wegkarten und die Aktionskarten liegen gemischt und verdeckt auf einem Stapel. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 6 Karten.

Wer an der Reihe ist, muss als allererstes eine Karte ausspielen. Das kann sein, eine Wegkarte ins Labyrinth zu legen, eine Aktionskarte auszuspielen oder eine Karte auf den Ablagestapel zu legen. Als nächstes bekommt er eine neue Karte.

*Wegkarten ausspielen:* Durch das Ausspielen dieser Karte entsteht ein Weg von der Startkarte hin zum Ziel. Diese Karte muss an ein existierendes Wegstück angesetzt werden. Sie kann nicht willkürlich irgendwo auf dem Feld platziert werden. Zu beachten ist, dass alle Wege aller Seiten aufeinanderpassen müssen. Zudem darf die Karte nicht quer abgelegt werden. Es muss eine ununterbrochene Verbindung

zwischen der Startkarte und der neu gelegten existieren (siehe Explosionskarten). Das Ziel der Goldsucher ist es eine Verbindung vom Start zum Ziel zu legen. Die Saboteure wollen dies jedoch verhindern. Allzu offensichtlich dürfen sie dies jedoch nicht tun (siehe Aktionskarten).

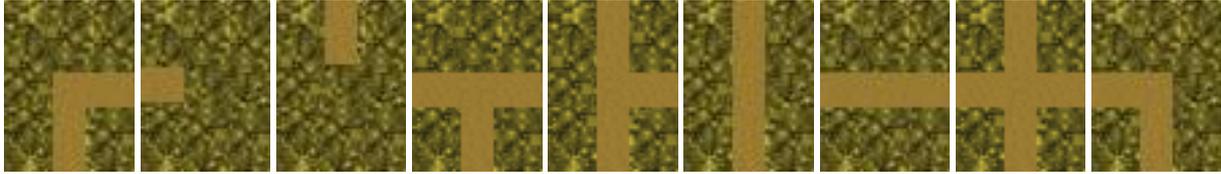


Abb. 5: Es existieren insgesamt 9 verschiedene Arten von Wegkarten.

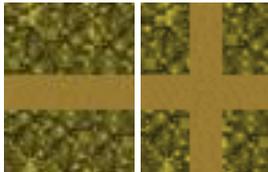


Abb. 6: Diese zwei Wegkarten können nebeneinandergelegt werden, da ihre Ausgänge übereinstimmen.

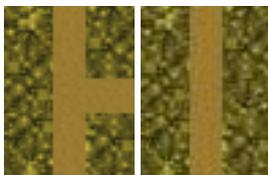


Abb. 7: Diese zwei Wegkarten können nicht nebeneinandergelegt werden, da ihre Ausgänge nicht übereinstimmen.

Zusätzlich gibt es von jeder Weg-Karte auch eine Ausführung, bei der die einzelnen Ausgänge nicht miteinander verbunden sind. Mit einer solchen Karte ist also der Weg unterbrochen.

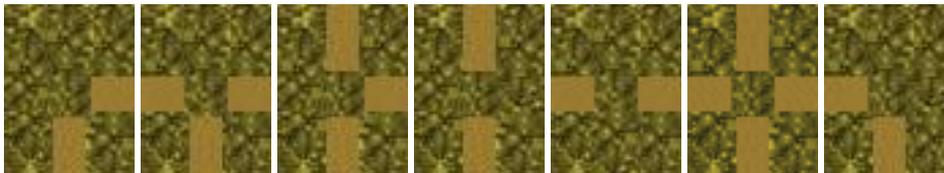


Abb. 8: Es existieren insgesamt 7 verschiedene Arten von Wegkarten, bei denen die Ausgänge nicht verbunden sind.

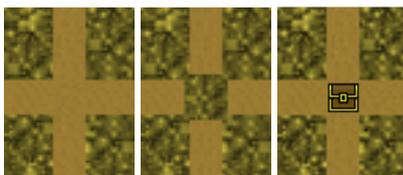


Abb. 9: In diesem Fall würde das Gold nicht erreicht, da es keinen ununterbrochenen Weg gibt.

**Aktionskarten ausspielen:** Aktionskarten werden beim Ausspielen vor einen Spieler hingelegt, dies kann ein Mitspieler sein oder man selber. Wenn eine Blockadenkarte vor einen Spieler abgelegt wird, so darf dieser keine Wegkarten mehr ausspielen, bis er befreit wird. Alle anderen Karten können weiterhin gespielt werden. Hiervon gibt es drei Typen. Man darf nur mit einer Karte vom gleichen Typ blockiert werden. Mit Hilfe einer Befreiungskarte kann die Blockade wieder aufgehoben werden. Man kann diese für sich selber ausspielen oder einem Mitspieler so helfen. Anschliessend werden beide Karten auf den Ablagestapel gelegt. Der Typ der Befreiungskarte und der Blockadenkarte müssen aber übereinstimmen. Mit Hilfe einer Explosionskarte ist es einem Spieler möglich, eine Wegkarte aus dem bestehenden Labyrinth zu entfernen (werden anschliessend auf Ablagestapel gelegt). Ein Saboteur kann so die Verbindung zum Start unterbrechen, ein Goldsucher kann eine Sackgasse entfernen. Durch das Ausspielen einer «Spezialkarte» ist es dem Spieler möglich, unter eine der Zielkarten zu schauen (Karte auf Ablagestapel). Dadurch weiss er, ob es sich lohnt, einen Weg dorthin zu bauen oder nicht.



Abb. 10: Die 4 Typen von Aktionskarten (Blockade, Befreiung, Explosion und «Spienzeln»).

Wenn ein Spieler keine seiner Karten spielen möchte, kann er eine Handkarte auf den Ablagestapel legen.

Sobald ein ununterbrochener Weg zwischen der Startkarte und einer der Zielkarten gebaut wurde, wird das Ziel aufgedeckt.

- Goldschatz → Runde ist beendet
- Stein → Spiel geht weiter

Ansonsten wird die Runde beendet, wenn kein Spieler mehr Karten in der Hand hat und der Kartenstapel verbraucht wurde.

Goldzuordnung:

- Goldsucher haben gewonnen, wenn das Gold gefunden wurde
- Saboteure haben gewonnen, wenn keine Karten mehr im Spiel vorhanden sind

Das Gold wird zufällig an die Gewinner verteilt.

Anschliessend beginnt eine weitere Runde. Das Spielbrett wird wieder in den Anfangszustand versetzt und die Rollen werden neu verteilt. Das Gold bleibt jedoch bei den Spielern.

Das Spiel ist nach drei Runden fertig. Der oder die Spieler mit dem meisten Gold haben gewonnen.

Während des Spiels können sich die Spieler via Chat miteinander austauschen. Es können Vermutungen darüber geäußert werden, wer Saboteur ist oder wo das Gold ist. Selbstverständlich dürfen die Saboteure hierbei auch lügen und so die Goldsucher in die Irre führen.

Zusammengefasst:

1. Spieler werden in Goldsucher und Saboteure eingeteilt. Die eigene Rolle bleibt dabei geheim.
2. Start- und Zielkarten liegen auf dem Brett. Niemand weiss, wo sich das Gold befindet.
3. Jeder Spieler hat eine Anzahl Karten auf der Hand. Ist er an der Reihe, kann er entweder eine Wegkarte legen, eine Aktion durchführen oder passen.
4. Durch das Legen von Wegkarten entsteht mit der Zeit ein Weg zwischen Start und Ziel. Wegkarten müssen aneinandergelegt werden, die Wege müssen zueinander passen und Karten dürfen nicht quer liegen.
5. Goldsucher wollen eine Verbindung zum Gold bauen. Die Saboteure wollen dies verhindern.
6. Mit Aktionskarten können sich Spieler gegenseitig helfen oder sich behindern oder Informationen über den Aufenthaltsort des Goldes erlangen.
7. Die Runde wird beendet, wenn das Gold gefunden wurde (Goldsucher haben gewonnen) oder wenn es keine weiteren Karten gibt (Saboteure haben gewonnen).
8. Gold wird verteilt und es beginnt eine weitere Runde.
9. Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

## Starten des Spiels

Um den Server zu starten werden folgende Parameter benötigt:

➔ server port

Um den Client zu starten werden folgende Parameter benötigt:

➔ client serverIP:port (optional username)

## Die Lobby

Nach Starten des Clients öffnet sich ein Chat Frame. In diesem Fenster kann der Spieler mit anderen Spielern chatten und verschiedene Informationen vom Server abfragen.

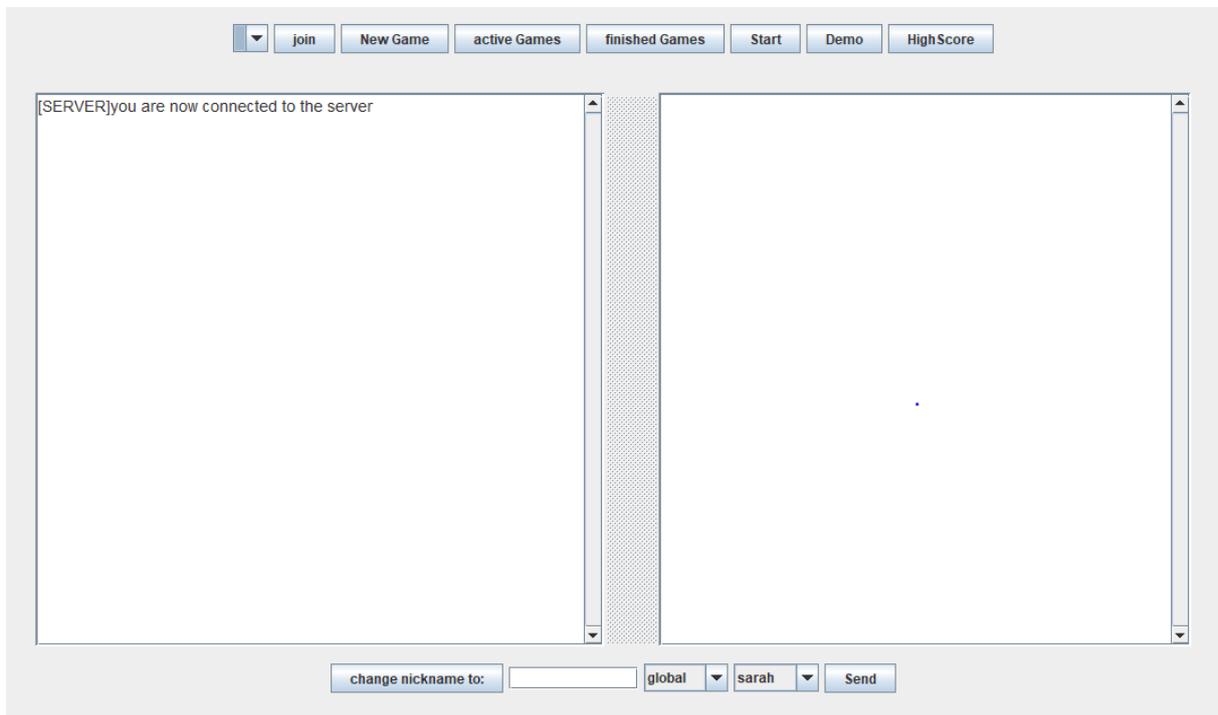


Abb. 11: Chat Frame

## Namen ändern

Der Spieler kann seinen Namen ändern indem er den gewünschten Namen in der Eingabezeile unten im Fenster eingibt und anschliessend den «change nickname to:»-Knopf drückt.

## Chatten

Um mit anderen Spielern zu chatten muss die gewünschte Nachricht in das untere Textfeld eingegeben werden. Anschliessend kann man entscheiden an wen die Nachricht gehen soll. Mit der Option «global» kann eine Nachricht an alle Spieler geschickt werden, die mit dem Server verbunden sind. Wenn man sich bereits in einem Spiel befindet kann man mit der Option «ingame» eine Nachricht an alle Spieler schicken, die sich im gleichen Spiel befinden. Mit «whisper» kann man jemandem eine Privatnachricht schicken. Hierzu muss man die gewünschte Person im entsprechenden Auswahlfenster auswählen.

### High Score

Durch das Drücken des High Score Buttons wird einem (falls vorhanden) die High Score Liste angezeigt mit allen Spielern und ihrem Goldstand. Die High Score Liste wird erst erstellt, wenn man ein Spiel abgeschlossen hat.

### Finished und Active Games

Diese beiden Optionen zeigen dem Spieler alle abgeschlossenen Spiele und alle Spiele die noch im Gange sind.

### Spiel erstellen

Ein neues Spiel kann erstellt werden indem man den Button «New Game» betätigt.

### Einem Spiel beitreten

Alle offenen Spiele werden im Auswahlbereich in der oberen linken Ecke angezeigt. Dort kann man das Spiel aussuchen, welchem man beitreten will. Anschliessend muss man den «join» Button klicken.

### Spiel starten

Falls sich 3 Spieler in einem Spiel befinden, kann das Spiel gestartet werden durch den «Start» Button. Zusätzlich gibt es auch eine Demo-Version. Diese geht nur eine Runde und es liegen bereits einige Karten auf dem Feld.

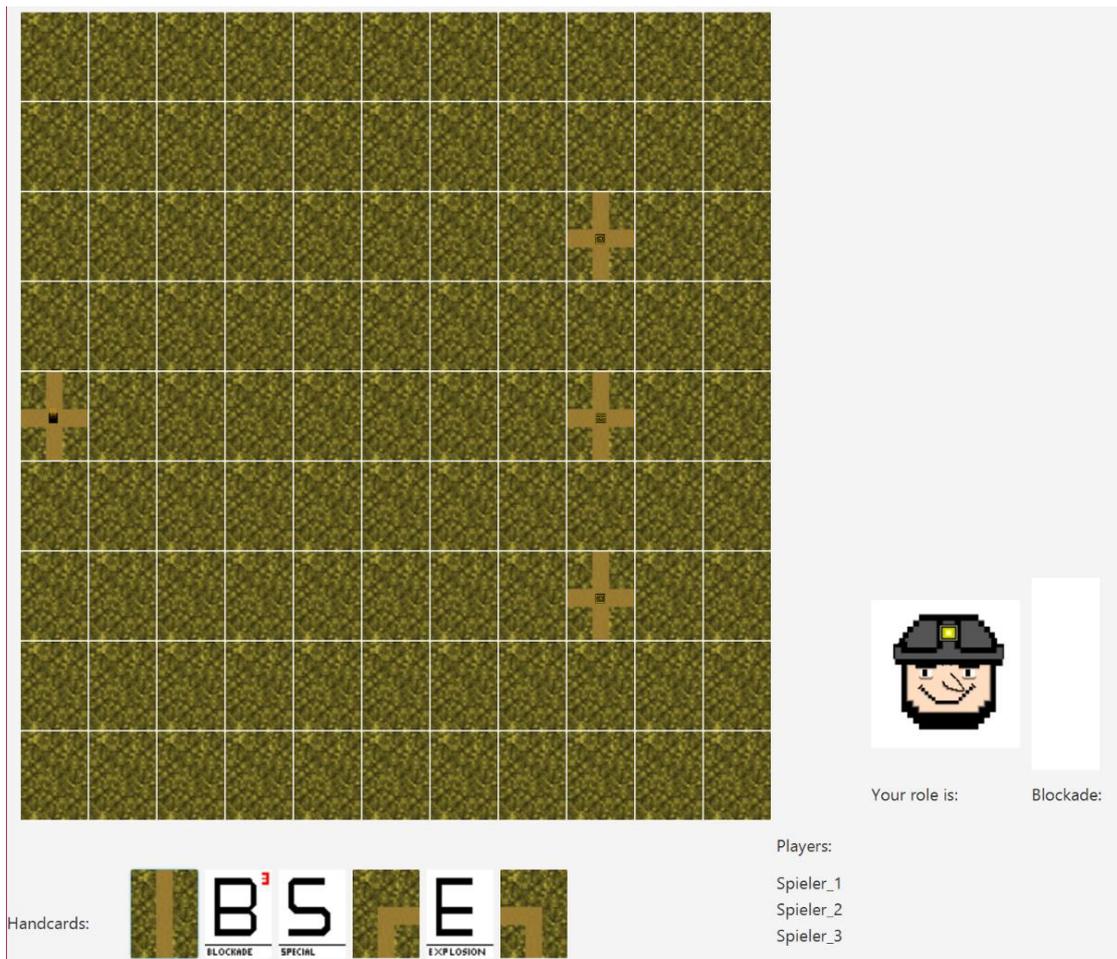


Abb. 12: Das Spielfenster nach dem Starten

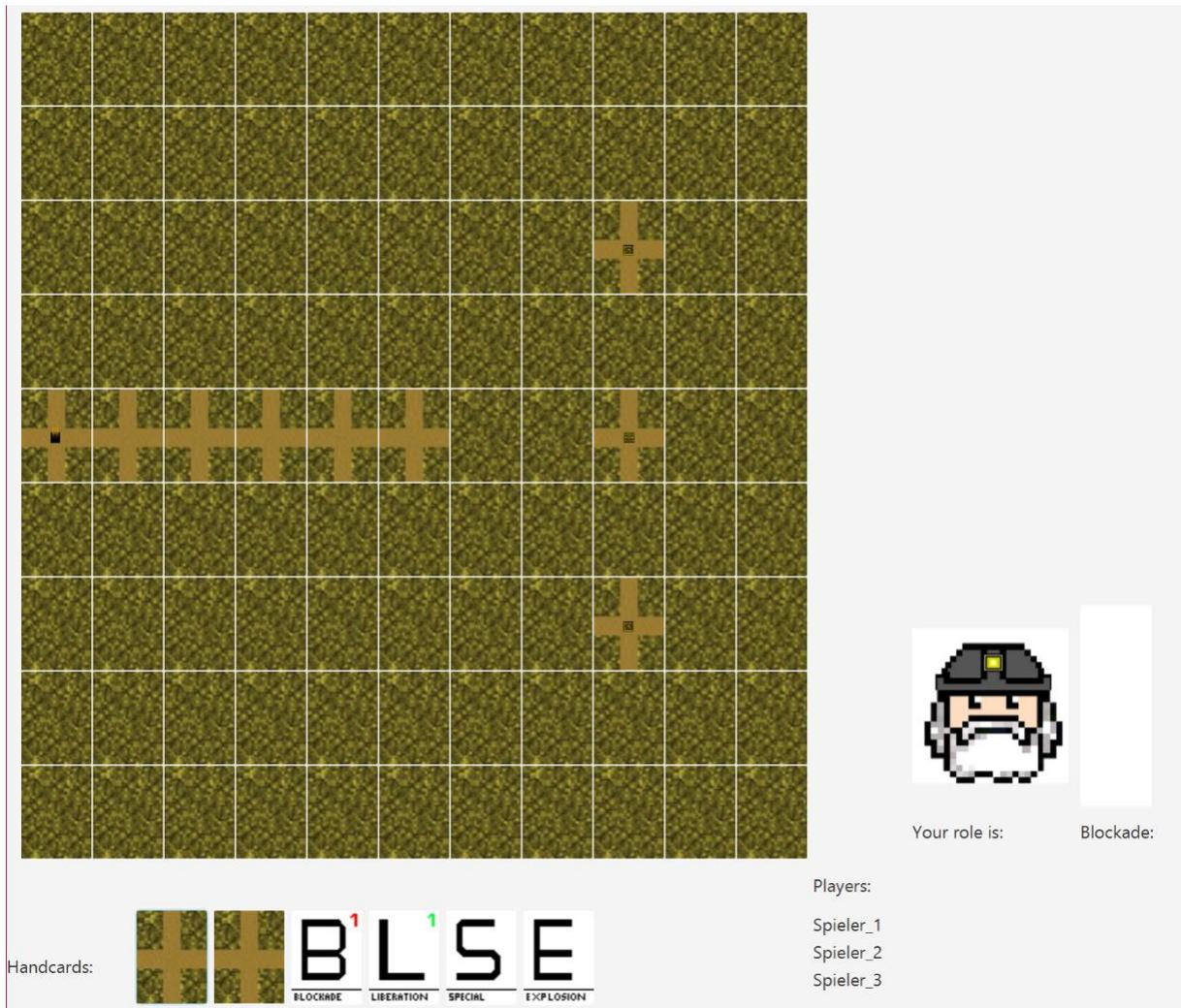


Abb. 13: Das Demofenster nach dem Starten

## Spielfenster

Im unteren Teil des Fensters sieht der Spieler seine Handkarten, rechts davon eine Liste aller Spieler. Die Rolle wird als Bild angezeigt. Rechts davon gibt es ein Feld in dem die Blockaden des Spielers angezeigt wird. Dies sind Nummern von 1 bis 3.

### Spielzug ausführen

Wenn der Spieler an der Reihe ist, muss er um einen Spielzug auszuführen als erstes eine Karte anklicken. Oberhalb dieser Karte erscheint dann ein Auswahlfeld in dem man die gewünschte Aktion auswählen kann. Je nach Karte gibt es unterschiedliche Auswahlmöglichkeiten.

Wegkarten können auf das Feld gelegt werden. Falls diese Option ausgesucht wurde muss der Spieler anschliessend das gewünschte Feld anklicken.

Das gleiche gilt für Explosionskarten. Falls ein Feld gelöscht werden soll, muss das entsprechende Feld nach aussuchen der Aktion angeklickt werden.

Bei Spezialkarten gibt es die Möglichkeit unter eine der Zielkarten zu schauen. Falls diese Option ausgesucht wurde muss anschliessend die gewünschte Zielkarte ausgesucht werden. Auf dem gewünschten Feld erscheint dann ein Stein oder ein Goldstück.

Bei Blockaden oder Befreiungskarten muss nach aussuchen der gewünschten Option einer der Spieler in der Liste angeklickt werden.

Zusätzlich gibt es bei jeder Karte die Möglichkeit die Karte auf den Ablagestapel zu legen. Nach Ausführen des Zuges bekommt der Spieler eine neue Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Informationen darüber, welcher Spieler an der Reihe ist, werden im Chat Frame auf der rechten Seite dargestellt. Informationen darüber wer die Runde bzw. das Spiel gewonnen hat, werden ebenfalls in diesem Fenster dargestellt.

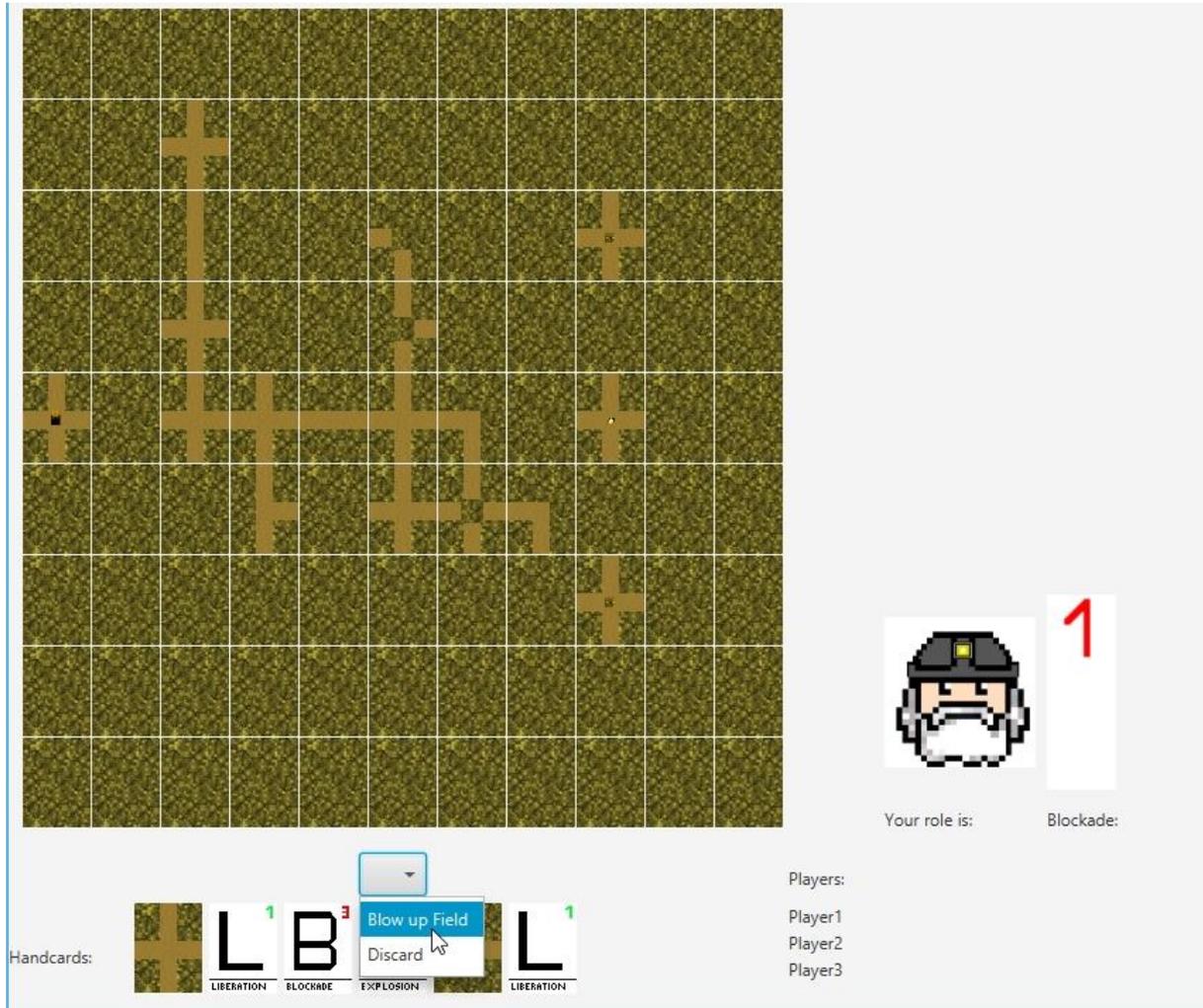


Abb. 14: Auszug aus einem Spiel. Der Spieler ist mit der Blockade 1 gesperrt und probiert gerade eine Karte aus dem Feld zu löschen.

## Beenden

Den Server verlassen kann man indem man das Chat Fenster schliesst. Auch das Spiel kann man nur auf diese Weise verlassen. Um neu anzufangen, muss man sich in diesem Fall neu mit dem Server verbinden. Wenn man das Spielfenster während dem Spiel schliesst kann man es nicht neu öffnen!