

EMERALD

für 2 – 5 Spieler ab 10 Jahren

In einem Nest aus Gold und Edelsteinen fühlt sich Emerald, das frisch geschlüpfte Drachenbaby, am wohlsten. Klar, dass die stolze Mama aufpasst, besonders da sie weiß, dass Ritter in der Nähe ihr Glück suchen. Denn in den Bergen der Gegend finden sie reichlich Gold und Edelsteine. Und so bewacht der Drache den Eingang zu seiner Höhle, um unerbittlich jeden Ritter aufzuspüren der zu nahe kommt. Trotzdem gelingt es dem einen oder anderen verwegenen Ritter, sich einen Teil des Drachenschatzes zu holen.



Spielmaterial

1 Spielplan



1 Würfel (mit den Zahlen 1 bis 3)



1 Drache

1 Leiste für die Drachenwache



25 Ritter (je 5 in den 5 Spielerfarben)

1 Spielregel



4 Bonuskarten (1 je Edelsteinsorte)



24 Edelsteinkarten
(jeweils 6x Rubin, Smaragd, Granat und Türkis)



25 Goldkarten
(jeweils 5x mit den Werten 1 bis 5)



2 Werbekarten
(werden für das Spiel nicht benötigt)



4 Drachenschatz-Karten
(mit dem Wert 5)



1 Bonuskarte
(„4 verschiedene Edelsteine“)

Spielvorbereitung

- * Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Er zeigt die Burg mit 4 Türmen und dem Hauptgebäude als Startplätze für die Ritter und einen Weg, der zur Schatzkammer des Drachen führt. Die ersten 6 Felder des Weges führen durch Wiesen, die letzten 9 Felder führen durch einen Höhlengang.

- * Die 4 Drachenschatz-Karten werden in den rechten Teil der Schatzkammer auf das Bild mit dem Ritter gelegt.
- * Die 5 Bonuskarten für die Edelsteine werden griffbereit neben den Spielplan gelegt.
- * Die Leiste für die Drachenwache wird neben die ersten vier Höhlenfelder gelegt.
- * Auf dem vierten Feld des Höhlenganges ist ein Drache abgebildet. Auf dieses Feld wird der Drache so neben die Leiste gesetzt, dass sein Kopf in Richtung Ausgang der Höhle zeigt.

- Der Würfel wird bereitgelegt
- Die Goldkarten werden gut gemischt
- Die Edelsteinkarten werden gut gemischt
- Rechts und links von jedem Höhlenfeld befinden sich die Plätze für die Gold- und Edelsteinkarten. Auf diese Plätze werden, wie auf dem Plan eingezeichnet, abwechselnd jeweils 2 oder 3 Karten übereinander gelegt. Die oberste Karte wird jeweils aufgedeckt. Je zwei Gold- und Edelsteinkarten bleiben übrig und werden, ohne sie anzusehen, verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält entsprechend der Spielerzahl seine Ritter:

Bei 5 Spielern	4 Ritter
bei 3 und 4 Spielern	5 Ritter
Bei 2 Spielern	8 Ritter (je 4 von 2 Farben).

Überzählige Ritter werden für das Spiel nicht benötigt. Sie kommen zurück in die Schachtel.



Nun wird auf jeden Startplatz von jeder im Spiel befindlichen Farbe 1 Ritter gestellt. Die Farben der Startplätze dienen nur der besseren Übersicht und haben nichts mit den Farben der Ritter zu tun.

Bei 2 und 5 Spielern bleibt das Hauptgebäude frei.

- Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Spielverlauf

Die Spieler bewegen ihre Ritter auf dem Weg in Richtung Schatzkammer. Dabei können sie auf den Höhlenfeldern Gold- und Edelsteinkarten einsammeln. Erreichen sie die Schatzkammer, erhalten sie weitere wertvolle Schätze. Dabei müssen sich die Ritter jedoch vor dem Drachen in Acht nehmen. Trifft der Drache auf einen Ritter, fängt er ihn. Der Ritter ist aus dem Spiel, wenn er den Drachen nicht mit einer Goldkarte bestechen kann. Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende das meiste Gold besitzt.

Der Startspieler beginnt.

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, kommt sein linker Nachbar an die Reihe.



Ritter bewegen

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er einen oder zwei seiner Ritter bewegen. Er darf jedoch den

gleichen Ritter in einem Zug nicht zweimal bewegen. Ritter werden von ihrem Startplatz direkt auf den Weg gezogen. Jedes Wegfeld zählt als ein Schritt. Ritter können nicht auf einen anderen Startplatz wechseln.

Der Spieler muss den Ritter genau so viele Schritte weit bewegen, wie insgesamt Ritter auf dem Feld oder auf dem Startplatz stehen, auf dem er seine Bewegung beginnt.



Dabei wird der bewegte Ritter selbst mitgezählt.

Beispiel: Auf dem Feld, auf dem der schwarze Ritter startet, stehen insgesamt 3 Ritter. Der schwarze Ritter muss also 3 Schritte weit gehen.

Ritter ziehen immer nur vorwärts in Richtung Schatzkammer, niemals rückwärts in Richtung Burg. Das letzte Wiesenfeld und das erste Höhlenfeld sind einander direkt benachbart. Die Bewegung von dem einen auf das andere Feld zählt ganz normal als ein Schritt.

Auf den Feldern des Weges dürfen beliebig viele Ritter stehen. Es dürfen auch mehrere Ritter der gleichen Farbe auf dem selben Feld stehen.

Tip: Man sollte seinen Zug sorgfältig planen. Bewegt man beispielsweise einen seiner Ritter auf ein Feld mit einem anderen eigenen Ritter, erhöht man so die Schrittweite des zweiten Ritters um ein Feld.

Die Schatzkammer

Hinter dem letzten Höhlenfeld liegt die Schatzkammer. Das Betreten der Kammer ist ein Schritt.

Erreicht ein Ritter die Schatzkammer, darf er überzählige Schritte verfallen lassen und wird auf einen der vier Plätze gesetzt.

Der Spieler nimmt sich eine Drachenschatz-Karte und legt sie offen vor sich ab. Damit endet sein Zug!



Ritter die in der Schatzkammer stehen, sind aus dem Spiel.

Karte nehmen

Jedem Höhlenfeld sind insgesamt 5 Gold- und Edelsteinkarten zugeordnet.

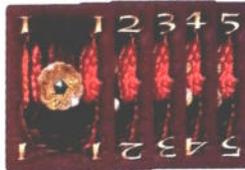
Endet die Bewegung eines Ritters auf einem Höhlenfeld, neben dem wenigstens eine Karte liegt, so **muss** der Spieler eine offene Karte nehmen, die neben diesem Feld liegt. Liegt unter dieser Karte noch eine verdeckte Karte, wird sie jetzt aufgedeckt.

Muss der Spieler eine Karte nehmen, ist sein Zug **sofort** beendet.

Tipp: Man darf während seines Zuges zwar zwei Ritter bewegen, muss den Zug aber vorzeitig beenden, wenn man eine Karte nimmt. Daher sollte man zuerst mit einem Ritter gehen, der seine Bewegung auf einem Wiesenfeld beendet oder auf einem Höhlenfeld, neben dem keine Karte mehr liegt.

Goldkarten

Goldkarten nehmen die Spieler verdeckt auf die Hand. Sie zählen bei Spielende entsprechend ihrem Wert. Man kann mit ihnen auch den Drachen bestechen.



Edelsteinkarten

Edelsteinkarten legen die Spieler für alle gut sichtbar aufgedeckt vor sich aus. Sie zählen bei Spielende jeweils 1 Goldstück.



Den Drachen kann man mit Edelsteinkarten nicht bestechen!

Bonuskarten

Bonuskarte „4 verschiedene Edelsteine“

Diese Bonuskarte erhält der Spieler, der als erster vier verschiedene Edelsteine vor sich liegen hat. Er bekommt sie **sofort**, wenn er den vierten Edelstein nimmt und kann sie nicht mehr verlieren. Sie zählt bei Spielende 4 Goldstücke.



Die vier übrigen Bonuskarten

werden erst bei Spielende vergeben. Der Spieler, der die meisten Edelsteine einer Sorte besitzt, erhält zusätzlich die entsprechende Bonuskarte.



Jede dieser Karten zählt 4 Goldstücke.

Der Drache



Drachen bewegen

Endet die Bewegung eines Ritters auf einem Feld neben der Leiste oder auf dem Feld, auf dem der Drache steht, dann bewegt sich der Drache. Liegt neben dem Feld noch eine Karte, muss der Spieler diese zuvor nehmen.

Der Spieler, der den Ritter bewegt hat, würfelt und bewegt den Drachen um genau so viele Felder, wie der Würfel anzeigt.

Beispiel:



Beendet ein Ritter seine Bewegung auf einem der Felder mit ✓, muss er den Drachen bewegen.

Der Drache bewegt sich immer in die Richtung, in die sein Kopf zeigt. Erreicht er das letzte Feld neben der Leiste, so wird er sofort herumgedreht und läuft nun in entgegengesetzter Richtung weiter. Er wird immer auf den Feldern hin und her bewegt, neben denen die Leiste liegt.

Das Herumdrehen des Drachen benötigt keinen Würfelpunkt.



Ritter fangen

Der Drache fängt Ritter nur, nachdem er sich bewegt hat.

Endet die Bewegung des Drachen auf einem Feld, auf dem kein Ritter steht passiert nichts weiter.

Endet die Bewegung des Drachen auf einem Feld, auf dem ein Ritter steht, fängt der Drache diesen Ritter.

Endet die Bewegung des Drachen auf einem Feld, auf dem mehrere Ritter stehen, muss der Spieler, der den Drachen gezogen hat, entscheiden welcher Ritter gefangen wird.

Ritter, die auf dem gleichen Feld stehen, wie der Drache, aber nicht von ihm gefangen wurden, dürfen in ihrem Zug normal bewegt werden.

Hinweis: Stehen auf dem Feld nur Ritter des Spielers, der den Drachen bewegt hat, fängt der Drache einen von diesen Rittern.

Der Spieler, dessen Ritter gefangen wird, muss sich nun entscheiden, ob er den Drachen bestechen möchte oder nicht. Verzichtet er darauf, oder kann er den Drachen nicht bestechen, wird sein Ritter auf das Nest im hinteren Teil der Schatzkammer gestellt und ist aus dem Spiel.



Hinweis: Ritter, die vom Drachen gefangen wurden, kommen zwar auf das Nest in der Schatzkammer, erhalten aber natürlich keine Drachenschatz-Karte.

Drachen bestechen

Der Spieler kann verhindern, dass sein Ritter aus dem Spiel genommen wird, indem er den Drachen mit einer Goldkarte von seiner Hand besticht.

Der Wert der Goldkarte ist dafür ohne Bedeutung.

Die Karte wird danach aus dem Spiel genommen.

Der Ritter bleibt dann auf dem Feld neben dem Drachen stehen und kann in der nächsten Runde normal gezogen werden.

Man kann den Drachen **nur** mit Goldkarten bestechen. Mit Edelsteinkarten, Drachenschatz-Karten oder mit einer Bonuskarte kann man den Drachen nicht bestechen.

Leiste verschieben

Nachdem der Drache sich bewegt hat, wird die Leiste um ein Feld in Richtung Schatzkammer verschoben.

Erreicht die Leiste das letzte Feld vor der Kammer, bleibt sie für den Rest des Spiels dort liegen und wird nicht weiter verschoben. Von da an bewegt sich der Drache nur noch auf den vier Feldern unmittelbar vor der Schatzkammer.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass der Drache seine Bewegung auf dem Feld neben der Leiste beendet, das am weitesten von der Schatzkammer entfernt ist. Wird dann die Leiste verschoben, steht der Drache zunächst nicht mehr neben der Leiste. Er bleibt aber auf dem Feld stehen. Erst wenn wieder ein Ritter seine Bewegung auf einem Feld neben der Leiste oder auf dem Feld mit dem Drachen beendet, setzt sich der Drache in Bewegung und läuft wieder ganz normal neben der Leiste.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn

- ☞ ein Spieler die letzte Drachenschatz-Karte nimmt oder wenn
- ☞ ein Spieler nur noch 1 Ritter im Spiel hat.

Bonuskarten vergeben

Nun werden die übrigen vier Bonuskarten vergeben. Der Spieler, der die meisten Edelsteine einer Sorte besitzt, erhält zusätzlich die entsprechende Bonuskarte. Jede dieser Karten zählt 4 Goldstücke.

Hat ein Spieler nicht die alleinige Mehrheit einer Sorte Edelsteine, wird die entsprechende Bonuskarte nicht vergeben.

Wertung

Nun zählt jeder Spieler sein gewonnenes Gold zusammen:

- Goldkarten zählen entsprechend ihrem Wert 1 bis 5 Goldstücke.
- Drachenschatz-Karten zählen jeweils 5 Goldstücke.
- Edelsteinkarten zählen jeweils 1 Goldstück.
- Bonuskarten zählen jeweils 4 Goldstücke.

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Drachenschatz-Karten. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit mehr Edelsteinen.

Sonderregel für 2 Spieler

Grundsätzlich werden die Ritter im 2-Personen-Spiel genau so bewegt, wie sonst auch. Da jeder Spieler aber Ritter von zwei Farben besitzt, gilt folgende Einschränkung: Ein Spieler darf in einem Zug nur Ritter einer Farbe bewegen.

Der Autor: Rüdiger Dorn

Graphik: Franz Vohwinkel

© 2002 ABACUSSPIELE Nikisch Verlags KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany
www.abacusspiele.de