

Ein Spiel für zwei von Chris Dahlman; Spieldauer: 30 Minuten.

# STEINREICH

*Diese Höhle, Sir Ozelot, wird uns berühmt machen – dies muss das größte Höhlensystem sein, das je entdeckt wurde!*

*Und das tiefste, Professor. Was meinen Sie, sollten wir nicht langsam umkehren? Wir müssen schon hundert Meter unter der Erde sein.*

*Es zwickt in meinem rechten Flügel. Das tut es nur, wenn Edelsteine in der Nähe sind. Diese Höhle wird uns nicht nur berühmt, sondern auch reich machen!*

*Sir Ozelot! Ach du lieber Himmel, der Boden ist eingestürzt! Sind Sie wohlauf?*

*Wie Sie meinen, Profess— **aaaah!***

*Mir geht es gut, Professor, aber ... Sie kommen besser zu mir herunter! Ein solches Glitzern und Funkeln habe ich noch nie gesehen. Wie wäre es mit einem kleinen Wettstreit unter Freunden? Wer die meisten Edelsteine sammelt, wird Namensgeber dieser Höhle!*

## SPIELIDEE

Sir Ozelot und Professor Pinguin erkunden ein neuentdecktes Höhlensystem und wetteifern um die Edelsteine, die dort zu finden sind. Um Edelsteine zu finden und einzusammeln, nutzt ihr eure Werkzeuge – Kompass, Lampe und Spitzhacke – und den guten Riecher eures treuen Gefährten. Je tiefer ihr in die Höhle vordringt, desto wertvollere Schätze werdet ihr finden! Wer am Ende die wertvollste Sammlung hat, gewinnt das Spiel.



# SPIELMATERIAL

## 1 Spielplan aus Baumwolle



## 30 Werkzeugplättchen

(mit verschiedenen Werkzeugen auf beiden Seiten)



10× Kompass/Lampe,  
mit A gekennzeichnet



10× Lampe/Spitzhacke,  
mit B gekennzeichnet



10× Spitzhacke/Kompass,  
mit C gekennzeichnet

## 3 Beutel (blau, grün und rot)



## 2 Gefährtenplättchen

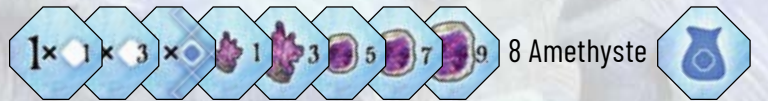


Fledermaus  
(für Professor Pinguin)



Motte  
(für Sir Ozelot)

## 49 blaue Höhlenplättchen für Ebene 1



5 Geoden



3× 3× 3× 6× 11× 7× 3×



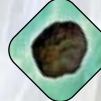
Rückseiten



## 18 grüne Höhlenplättchen für Ebene 2



3 Geoden



2× 4× 3× 1×



Rückseiten



## 16 rote Höhlenplättchen für Ebene 3



2 Geoden



4× 5× 2×



Rückseiten

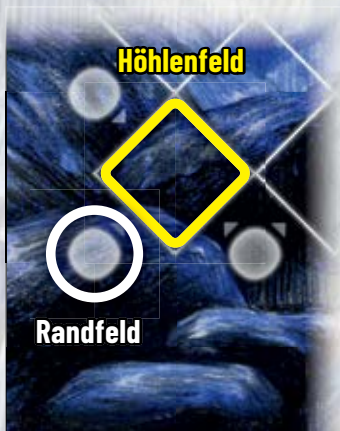




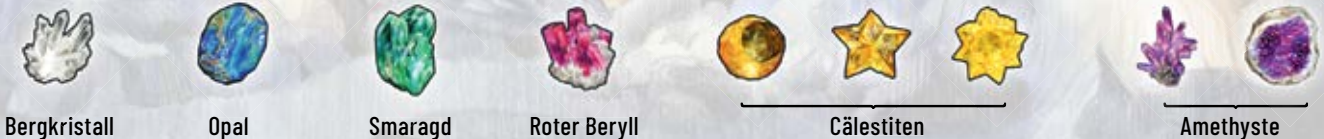
# SPIELVORBEREITUNG

- 1 Wählt jeweils einen **Charakter** – Sir Ozelot oder Professor Pinguin – und legt den **Spielplan** entsprechend zwischen euch.
- 2 Sortiert die **Höhlenplättchen** nach Form oder Hintergrundfarbe (*jede Form entspricht einer Farbe*). Legt die Amethyste (mit Beutelsymbol auf der Rückseite) in die entsprechenden Beutel (*passend zur Farbe und zur aufgedruckten Form*) und legt die Beutel in die Nähe des Spielplans.

- 3 Verteilt die übrigen Höhlenplättchen **mit der Bildseite nach oben** zufällig auf die quadratischen Höhlenfelder des Spielplans, ein Plättchen pro Feld: die blauen Plättchen kommen in die große Höhle; die grünen und roten Plättchen kommen in die entsprechenden kleineren Höhlen. Die runden Felder rund um die Höhlen bleiben frei.



- 4 Nehmt den **Gefährten**, der zu eurem gewählten Charakter gehört: Die Motte gehört zu Sir Ozelot; die Fledermaus gehört zu Professor Pinguin.
- 5 Nehmt euch je 5 von jedem **Werkzeugplättchen** (A, B und C). Einschließlich der Gefährten sollten nun jeweils 16 Plättchen vor euch liegen.



# SPIELABLAUF

Entscheidet, wer beginnt. Dann seid ihr immer abwechselnd an der Reihe, bis das Spiel endet.  
Wer am Zug ist, führt folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Den Gefährten versetzen (optional)

2. Ein Plättchen einsetzen (zwingend)

3. Edelsteine einsammeln (optional)

Springt beim ersten Lesen dieser Anleitung direkt zu Schritt 2 auf der folgenden Seite und lest erst danach Schritt 1 auf dieser Seite.

Sobald ihr beide keine Plättchen mehr habt, die ihr einsetzen könnt, also nach jeweils 16 Spielzügen, endet das Spiel und es wird gewertet.

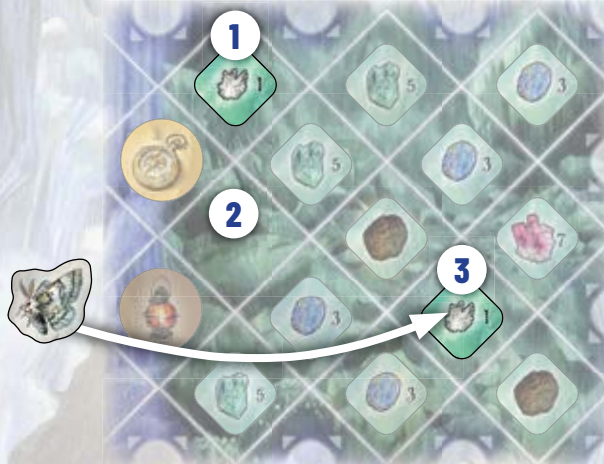
## 1. Den Gefährten versetzen (optional)

Überspringe diesen Schritt, falls du deinen Gefährten noch nicht platziert hast (siehe Schritt 2).

Befindet sich dein Gefährte auf einem (blauen) Feld der Ebene 1, **kannst** du ihn auf ein (grünes) Feld der Ebene 2 versetzen; ist er auf einem (grünen) Feld der Ebene 2, **kannst** du ihn auf ein (rotes) Feld der Ebene 3 versetzen. Du kannst deinen Gefährten **nur einmal pro Zug** versetzen.

**Beachte:** Du kannst deinen Gefährten **niemals** auf ein anderes Feld auf der gleichen Ebene oder zurück auf eine vorherige Ebene versetzen. Sobald er auf Ebene 3 ist, bleibt er dort bis zum Spielende.

Beim Versetzen deines Gefährten gelten die üblichen Legeregeln (siehe Schritt 2), d. h., dein Gefährte kann nur auf ein Höhlenfeld versetzt werden, das leer ist oder auf dem ein Bergkristall (Wert 1) liegt.



**Beispiel:** Sir Ozelot versetzt seine Motte von Ebene 1 auf Ebene 2 und kann dabei eines der markierten Felder wählen. Auf **1** und **3** könnte er den Bergkristall einsammeln, der auf dem Feld liegt, also entscheidet er sich, die Motte auf **3** zu platzieren.



## 2. Ein Plättchen einsetzen (zwingend)

Unabhängig davon, ob du deinen Gefährten versetzt hast oder nicht (*Schritt 1*), **musst** du nun **genau ein Plättchen** legen:

- **entweder ein Werkzeug** auf ein freies rundes Randfeld einer Höhle
- **oder**, sofern du es noch nicht getan hast, deinen Gefährten in die (*blaue*) Höhle der Ebene 1.

Dein Ziel ist es, das Plättchen so zu platzieren, dass du Edelsteine einsammeln kannst (*siehe Schritt 3*).

### Ein Werkzeug einsetzen

Wähle eines deiner verbleibenden Werkzeugplättchen und platziere es mit einer beliebigen Seite nach oben auf einem freien runden Randfeld einer Höhle.

**Beachte:** Du kannst Werkzeuge auf beliebige freie Randfelder setzen; du **musst** nicht auf Ebene 1 starten. Beachte, dass die Plättchen doppelseitig sind und auf beiden Seiten unterschiedliche Werkzeuge abgebildet sind.



**Beispiel:** Sir Ozelot platziert einen Kompass auf Feld 1.

### Den Gefährten einsetzen

Falls du deinen Gefährten noch nicht eingesetzt hast, kannst du ihn auf ein (*blaues*) Feld der Ebene 1 legen. Dieses Feld muss entweder **leer** sein oder es darf lediglich ein **Edelstein mit Wert 1** (*Bergkristall oder Cälestit*) darauf liegen. Im letzteren Fall erhältst du diesen Edelstein.

**Beachte:** Der Gefährte kommt **in** die Höhle, **nicht** an den Rand wie die Werkzeuge. Im Gegensatz zu Werkzeugen muss dein Gefährte auf Ebene 1 beginnen, du kannst ihn aber in einem späteren Zug auf die nächste Ebene verschieben (*siehe Schritt 1*).

**Beispiel:** Zu Beginn des Spiels gibt es 15 Felder, auf denen du deinen Gefährten einsetzen kannst (alle Bergkristalle und Cälestiten). In ihrem ersten Zug legt Professor Pinguin ihre Fledermaus auf das markierte Feld und erhält somit diesen Cälestit.





### 3. Edelsteine einsammeln (optional)

Prüfe, nachdem du ein Plättchen eingesetzt hast, ob du Edelsteine einsammeln kannst: Du kannst alle Edelsteine einsammeln, die **von drei verschiedenen Seiten von drei verschiedenen Werkzeugen „gesehen“** werden.

Das gilt für alle Edelsteine, auf die diese Bedingung zutrifft – auch solche, die gar nicht von dem von dir platzierten Plättchen betroffen sind (z. B., wenn die andere Person etwas übersehen oder vorbereitet hat). Lege die gesammelten Edelsteine zunächst vor dir ab – sie werden am Ende des Spiels gewertet.

Ist dein **Gefährte** in einer Höhle, dient er als **Joker** beim Sammeln von Edelsteinen, d. h., er kann ein fehlendes Werkzeug **für dich** ersetzen.

Auch wenn du deinen Gefährten zum Einsammeln eines Edelsteins nutzt, muss dieser von drei verschiedenen Seiten gesehen werden.

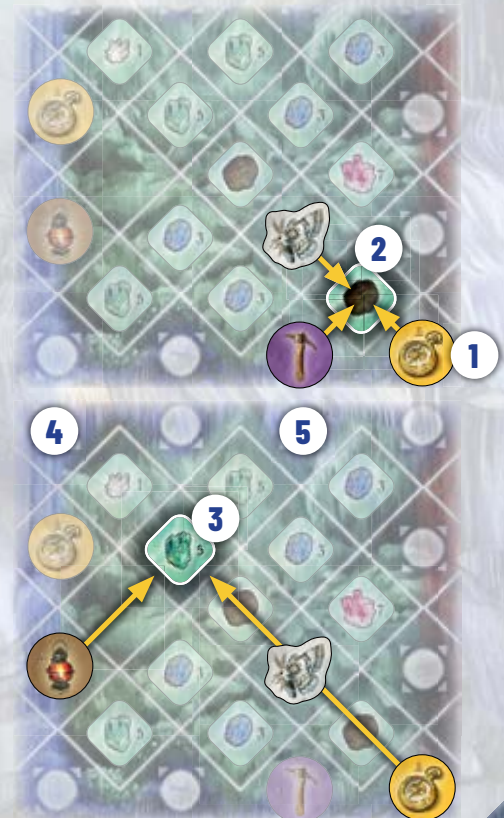
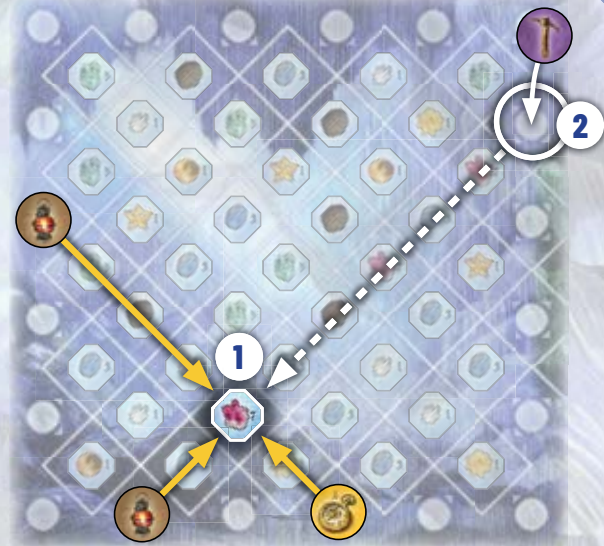
Dein Gefährte hat auf die andere Person keinen Einfluss: Sie kann ihn nicht nutzen, um Edelsteine einzusammeln, aber er blockiert auch nicht ihre Sicht.

**Beispiel:** Der rote Beryll auf Feld 1 kann aktuell nicht eingesammelt werden, da er nur von zwei verschiedenen Werkzeugen gesehen wird (zwei Lampen und einem Kompass). Um diesen Edelstein zu erhalten, müsstest du eine Spitzhacke auf Feld 2 platzieren.

**Beispiel:** Sir Ozelot platziert einen Kompass auf Feld 1. Dank seiner Motte erhält er nun die Geode auf Feld 2, da die Motte die fehlende Lampe ersetzen kann.

**Beispiel:** Sir Ozelot kann den Smaragd auf Feld 3 nicht einsammeln: er wird von einer Lampe, einer Spitzhacke und seiner Motte gesehen, allerdings nur von zwei verschiedenen Seiten, nicht drei.

**Beispiel:** Wer eine Spitzhacke auf 4 oder 5 legt, kann den Smaragd auf Feld 3 einsammeln.





Werkzeuge auf den vier Randfeldern zwischen zwei Höhlen sehen in beide Höhlen und können deshalb genutzt werden, um Edelsteine aus **beiden** Höhlen einzusammeln. Alle anderen Werkzeuge sehen nur in die eine Höhle, an die ihr Feld angrenzt.



Auf diesem Randfeld sehen Werkzeuge in alle vier Richtungen.



**Beispiel:** Die Spitzhacke sieht nur in die linke Höhle, während der Kompass in beide Höhlen sieht.

## Geoden

Geoden sind unscheinbar wirkende Steine, die erst aufgebrochen werden müssen, um ihr Inneres zu enthüllen. Du weißt vorher nicht, was du darin finden wirst!

Wenn du eine Geode einsammelst, ziehe sofort einen Amethyst aus dem entsprechenden Beutel (dessen Farbe zur Höhle passt) und lege die Geode zurück in die Spielschachtel.

Amethyste sind unterschiedlich viele Punkte wert. Halte den Wert des Amethysts, den du ziehst, geheim.



Geoden aus den 3 Ebenen

**Beispiel:** Du hast gerade die markierte Geode auf Ebene 2 eingesammelt, also darfst du einen Amethyst aus dem grünen Beutel ziehen.



## Cälestiten

Cälestit ist eine geheimnisvolle Art von Edelstein, die nur in der (blauen) Höhle der Ebene 1 zu finden ist. Es gibt ihn in drei verschiedenen Formen, die an eine Sonne, einen Halbmond und einen Stern erinnern.

Wenn du ein **Set aus allen drei** Formen gesammelt hast, ziehe sofort einen Amethyst aus dem blauen Beutel. Im Gegensatz zu Geoden darfst du die Cälestiten behalten. Du kannst mehrere Sets sammeln und für jedes Set einen Amethyst ziehen, aber jeder Cälestit kann nur zu einem Set beitragen.



Ein Set aus 3 verschiedenen Formen

# WERTUNG

Das Spiel endet, wenn ihr beide keine Plättchen mehr habt, die ihr einsetzen könnt. Deckt dann eure gesammelten Amethyste auf, falls vorhanden, und addiert die Punkte aller Edelsteine, die ihr gesammelt habt:

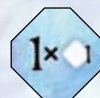


Jeder Bergkristall ist 1 Punkt wert.

**Es gibt vier besondere Amethyste mit variablen Punktwerten:**



Jeder Cälestit ist 1 Punkt wert.



Dieser Amethyst bringt 1 Punkt für jeden gesammelten Edelstein mit dem Wert 1.



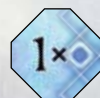
Jeder Opal ist 3 Punkte wert.



Dieser Amethyst bringt 1 Punkt für jeden gesammelten Edelstein mit dem Wert 3.



Jeder Smaragd ist 5 Punkte wert.



Dieser Amethyst bringt 1 Punkt für jeden Edelstein, der bei Spielende noch in der (blauen) Höhle der Ebene 1 liegt.



Jeder rote Beryll ist 7 Punkte wert.



Dieser Amethyst bringt 2 Punkte für jeden Edelstein, der bei Spielende noch in den Höhlen der Ebene 2 (grün) und 3 (rot) liegt.



Amethyste sind die auf der Vorderseite aufgedruckten Punkte wert.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Amethyste hat. Herrscht immer noch Gleichstand, könnt ihr euch über einen geteilten Sieg freuen.

## IMPRESSUM



© 2025 Lookout GmbH

© 2025 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
[www.lookout-spiele.de](http://www.lookout-spiele.de)

Regelfragen oder Anregungen?  
Schreibt uns an [regeln@lookout-spiele.de](mailto:regeln@lookout-spiele.de)  
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter  
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Besonderer Dank geht an Jaehee Dahlman.

Vertrieb in D/A/CH:  
Asmodee GmbH  
Friedrichstraße 47  
45128 Essen

Autor: Chris Dahlman  
Redaktion: Grzegorz Kobiela  
Art Direction: Ricarda Kleine  
Illustrationen: Marion Sonet  
Grafik: atelier198