

# DIE MINEN VON ZAVANDOR

Ein Spiel von Alexander Pfister für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

*Grimmborn, König der Zwerge von Zavandor, seufzte. Seine Amtszeit neigte sich dem Ende entgegen, und ihm blieb nur noch eine Aufgabe: seine Nachfolge zu regeln. Wie es die Tradition wollte, konnte er immerhin eine Vorauswahl der Bewerber treffen und schließlich zwei bis vier von ihnen als befähigt bestimmen, am Zug durch die Minen teilzunehmen. Er erinnerte sich immer noch gerne an „seinen“ Zug zurück, als er mit Grundig, Hilfar und Weldag auf den Königsweg ging und die anderen drei weit hinter sich lassen konnte. Es waren schöne Jahre gewesen, diese Zeit seiner Regentschaft, und er hatte sie genutzt, um genügend Edelsteine in seine Truhen zu scheffeln. Jetzt konnte er sich beruhigt zur Ruhe setzen und einem Jüngeren die harte Arbeit des Regierens überlassen ...*



In „Die Minen von Zavandor“ schlüpfen die Spieler in die Rolle eines der Bewerber um den Königsthron. Da Zwerge viel zu lange leben, wurde die Erbfolge schon lange abgeschafft und durch eine auf drei Jahre festgelegte Regentschaft ersetzt. Dabei beschreiten sie den „Königsweg“ durch die Tiefen des Berges bis in die Krönungshalle, wo das Spiel endet. Der Spieler, der bis dorthin die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

In jeder Runde erhalten die Spieler Nachschub an Edelsteinen aus den vier verschiedenen Minen. Mit diesen Edelsteinen können sie versuchen, Erweiterungen für ihren eigenen Stollen zu ersteigern, die ihnen Vorteile bringen – oder ihre schon erworbenen Erweiterungen zu verbessern.

## Inhalt:

- ▶ 1 Spielbrett mit dem Königsweg
- ▶ 2 Ablagebretter für die zu versteigernden Erweiterungen
- ▶ 112 Edelsteinkarten
- ▶ 56 Erweiterungskarten
- ▶ 4 Spielübersichtskarten
- ▶ 4 Spielertableaus
- ▶ ca. 30 Siegpunktemarker aus Holz
- ▶ ca. 70 Holzwürfel als Aufwertungssteine
- ▶ 1 Startspielerfigur (gelb)
- ▶ 1 Königsfigur (schwarz)

## Danke

„Die Minen von Zavandor“ wurde als der „Der Khan von Karachi“ beim Spieleautoren-Treffen in Wien 2009 vorgestellt und fand zwei Monate später in Essen mit Lookout Games einen Verlag. Es ist das zweite veröffentlichte Spiel von Alexander Pfister. Die Redaktion übernahm Hanno Girke. Die Illustrationen stammen von Klemens Franz. Autor und Verlag bedanken sich bei folgenden Testspielern: Stefan Brück, Gerd Dreier, Nina Fitsch, Michael Gantner, Stefan Grünwald, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Andrea Kattinig, Wolfgang Lehner, Andreas Lexer, Hans Mostböck, Andreas Pelikan, Harald Schatzl, Gert Stöckl, Stefan Widerin, Freddy Wittwer, Bernhard Zollner, dem Spielekreis Wien, dem Silvesterspietreff Winterburg, dem Whitecastle Team und dem Spieleclub Montafon.

[www.zavandor.de](http://www.zavandor.de)



© 2010 Lookout Games

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
[buero@lookout-games.de](mailto:buero@lookout-games.de)

2

Die großen Karten (Erweiterungs-, Start-Spruchrollen und Spielübersichtskarten) werden nach den Kartenrückseiten sortiert.



1

Die Spielbretter werden in die Mitte des Tisches gelegt, die Königsfigur kommt auf das Startfeld des Plans.

1



3

Jeder Spieler erhält ein eigenes Spielertableau – seinen eigenen Stollen. Im Grundspiel verwenden alle Spieler die Vorderseite.

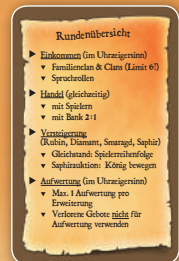
4

Er legt einen kleinen Holzwürfel auf das Startfeld des Familienclans. Das zeigt an, dass er zur Zeit einen Ertrag pro Runde von zwei Karten vom HOLZLOREN-Stapel hat.







5

Jeder Spieler erhält eine **START-SPRUCHROLLE** (Hintergrund ohne Edelstein-Symbol), die er auf ein beliebiges Feld seines Stollens platziert. Auf dem obersten Feld ist bereits ein Holzwürfel aufgedruckt. Überzählige **START-SPRUCHROLLEN** kommen ganz aus dem Spiel.





Die Edelsteinkarten werden ebenfalls nach Rückseite sortiert und in vier verdeckten Stapeln neben das Spielbrett gelegt. Der Startspieler sowie sein linker Nachbar erhalten jeweils verdeckt sechs (6) Karten vom **HOLZLOREN**-Stapel als Startguthaben, die übrigen Spieler je sieben (7) Karten vom **HOLZLOREN**-Stapel (dies gleicht den Vorteil der ersten beiden Spieler aus). Es gibt vier Edelstein-Sorten, die unterschiedlich auf die Stapel verteilt sind:

-  **SAPHIR / BLAU**
-  **SMARAGD / GRÜN**
-  **DIAMANT / WEISS**
-  **RUBIN / ROT**

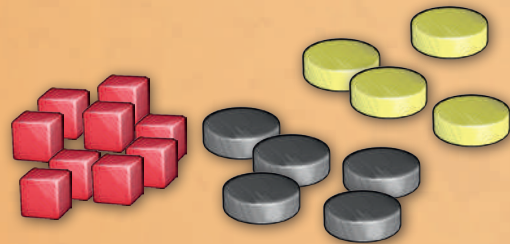
**10**

**7**

Die Erweiterungskarten: Im Spiel mit 4 Spielern werden alle Erweiterungen verwendet. Zu dritt kommen die Erweiterungen mit **RUBIN**-Symbolen aus dem Spiel, zu zweit die mit **RUBIN**- und **DIAMANT**-Symbolen. Die verdeckten Kartenstapel werden gemischt, danach die Karten mit dem dunklen Hintergrund oben auf den Stapel mit dem hellen Hintergrund gelegt. Dann werden die Stapel auf die offene Seite umgedreht, so dass die Karten mit dem dunklen Hintergrund unten liegen. Die Erweiterungsstapel können im Spielverlauf jederzeit angesehen werden, die Reihenfolge darf jedoch nicht verändert werden. Eine Karte wird auf das rechte Feld, eine auf das mittlere und der Rest des Stapels auf das linke Feld gelegt. Für das Spiel werden aber immer beide Spielbretter benötigt - auch im Spiel zu zweit.

**9**

Der kleinste Spieler wird Startspieler und erhält den Startspielerstein.



**6**

Schließlich erhält jeder Spieler noch eine Spielübersichtskarte.

**8**

Die Siegpunktemarker (Silber ist 1 Siegpunkt wert, Gold ist 5 Siegpunkte wert) werden ebenso wie die Holzwürfel griffbereit neben dem Spielbrett platziert.

# DER SPIELABLAUF

Eine Runde besteht aus vier Phasen: **Einkommen, Handel, Versteigerung** und **Aufwertung**. In der Einkommensphase (*siehe unten*) erhält jeder Spieler den Ertrag seines Familienclans und seiner Erweiterungen, indem er entsprechend viele Edelsteinkarten von den jeweiligen Stapeln zieht. In jedem Stapel gibt es die Edelsteinarten, die auf der Rückseite abgebildet sind (je größer abgebildet, desto häufiger).

In der Handelsphase (*siehe Seite 5*) können die Spieler untereinander oder mit der Bank Edelsteine tauschen.

Danach geben alle Spieler in der Versteigerungsphase (*siehe Seite 6*) verdeckt ein Gebot ab. **Versteigert werden immer die Karten, die in der rechten Spalte der Ablagebretter liegen, und zwar alle gleichzeitig.** Der Spieler mit dem Höchstgebot in einer Edelsteinsorte erhält die Erweiterung, wenn das Gebot mindestens 3 Karten beträgt, sonst einen Siegpunkt. Bei besonders hohen Geboten gibt es Bonus-Siegpunkte.

Der Sieger der **SAPHIR**-Auktion bewegt den Königsstein auf dem Königsweg ein Feld in Richtung Krönungshalle.

In der Aufwertungsphase (*siehe Seite 7*) können Spieler ihre Erweiterungen aufwerten.

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der die Königsfigur die Krönungshalle erreicht.



## Phase 1: Einkommen

Beginnend mit dem Startspieler erhält jeder Spieler durch seinen Familienclan und zusätzlich angeheuerte Clans neue Edelsteinkarten und Aufwertungssteine. Je weiter die Clans aufgewertet sind, desto größer ist das Einkommen, das sie liefern. Diese Karten werden von den verdeckten Stapeln gezogen, die Aufwertungssteine nimmt der Spieler aus dem Vorrat.

Die Einkommensphase läuft in zwei Schritten ab:

- Zuerst erhält jeder Spieler sein Einkommen:
  - Edelsteinkarten oder Aufwertungssteine aus dem Familienclan, Karten von den Zwergenclass.
  - Die Edelsteinkarten nimmt er auf die Hand, die Aufwertungssteine darf er sofort kostenlos legen.
- Schließlich können die Spieler noch Spruchrollen verwenden, um an weiteres Einkommen zu gelangen.

### Die Familienclans

Im Grundspiel haben alle Spieler einen identischen Familienclan. Zu Spielbeginn gibt dieser ein Einkommen von zwei Edelsteinkarten vom **HOLZLOREN**-Stapel, nach Aufwertung mehr. Ab Stufe 6 bringt er zwei Edelsteinkarten und einen kostenlosen Aufwertungsstein. Wird der kostenlose Aufwertungsstein auf einen Clan oder Packdrachen gelegt, erhöht dies das Einkommen erst ab der nächsten Runde.

Man darf immer nur das Einkommen der aktuellen Stufe (auch nicht niedrigere Stufe) nehmen, es ist niemals erlaubt Aufwertungssteine zu entfernen.



**Stufe 1:**  
2 Edelsteinkarten vom **HOLZLOREN**-Stapel

**Stufe 2 - 5:**  
3 Edelsteinkarten vom **HOLZLOREN**-Stapel

**Stufe 6 - 8:**  
1 Aufwertungsstein und  
2 Edelsteinkarten vom **HOLZLOREN**-Stapel



**Beispiel:** Anna hat 2 komplett aufgewertete Clans, die ihr insgesamt vier Edelsteinkarten vom **EISENLOREN**-Stapel bringen. Ihr Familienclan ist auf Stufe 2, was ihr 3 Karten vom **HOLZLOREN**-Stapel bringt. Sie hätte dadurch ein Einkommen von 7 Karten, darf aber nur 6 erhalten. Sie bestimmt, dass sie 4 **EISENLOREN**-Karten und 2 **HOLZLOREN**-Karten erhält.

Ein Spieler kann pro Runde über seine Clans und den Familienclan zusammen maximal **sechs Edelsteinkarten erhalten!** Könnte er mehr schürfen, entscheidet er, welche der möglichen Karten er ziehen will.

Es ist bei einer Überschreitung des Limits nicht erlaubt, sich einen Teil seines Einkommens anzuschauen und dann umzudisponieren. Einmaliges Einkommen (z.B. durch Drachenhort und Spruchrollen) zählt hier nicht mit. Hat ein Spieler seinen Packdrachen vollständig aufgewertet, gibt es für ihn keine Einkommensbegrenzung mehr.

### Aufwertung

Hat der Familienclan Aufwertungssteine erzeugt, können diese jetzt sofort eingesetzt werden. Nicht eingesetzte Aufwertungssteine verfallen. Diese Aufwertungen kosten keine Edelsteinkarten. Es können beliebige Erweiterungen aufgewertet werden, auch der Familienclan und der Packdrache. Erhält ein Spieler zwei Aufwertungssteine, kann er diese entweder für zwei verschiedene Erweiterungen oder für die doppelte Aufwertung einer Erweiterung verwenden.

Wertet ein Spieler eine Erweiterung jetzt kostenlos auf, kann er sie trotzdem auch in Phase 4 noch einmal aufwerten.

### Spruchrollen

Nachdem alle Spieler ihr Einkommen erhalten haben, können sie mit dem Startspieler anfangend im Uhrzeigersinn ihre Spruchrollen anwenden. Die dadurch erhaltenen Edelsteine zählen nicht gegen das Einkommenslimit.









Sobald ein Kartenstapel leer ist, wird der dazugehörige Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Stapel. Sind zu einem Zeitpunkt weder Karten im Ziehstapel noch auf dem Ablagestapel einer Sorte, bekommt der Spieler stattdessen eine Karte der nächsten noch erhältlichen niedrigeren Sorte: statt einer **BRONZELORENKARTE** eine **EISENLORENKARTE**, statt **EISEN-** eine **KUPFERLORENKARTE** und statt **KUPFER-** eine **HOLZLORENKARTE**. Falls keine **HOLZLORENKARTE** mehr erhältlich ist, erhält der Spieler eine Karte der nächsthöheren erhältlichen Sorte.

## Phase 2: Handel

In dieser Phase gibt es keine Spielreihenfolge, alle Spieler handeln gleichzeitig. Spieler können eine beliebige Anzahl an Edelsteinkarten mit anderen Spielern und/oder der Bank tauschen, aber nie Erweiterungen, Siegpunkte oder anderes.

**Handel mit der Bank:** Ein Spieler kann zwei beliebige Karten (mit beliebiger Edelsteinsorte von beliebigen Stapeln) aus der Hand abwerfen, um sich eine Edelsteinkarte aus einem der Ablagestapel herauszusuchen. Jeder Spieler kann das mehrfach machen.

Falls ein Spieler einen Edelstein haben will, der in keinem der Ablagestapel vorhanden ist, kann er Karten aus dem entsprechenden Loren-Stapel aufdecken, bis er den gesuchten Edelstein findet. Er behält die gesuchte Karte und legt die anderen auf den entsprechenden Ablagestapel. Er sucht immer in demjenigen Stapel nach dem Edelstein, in dem er am wahrscheinlichsten ist:

	<b>SAPHIR</b>	→		<b>HOLZLORE</b>
	<b>SMARAGD</b>	→		<b>KUPFERLORE</b>
	<b>DIAMANT</b>	→		<b>EISENLORE</b>
	<b>RUBIN</b>	→		<b>BRONZELORE</b>



Ein vollständig aufgewerteter Packdrache hebt die Einkommensbegrenzung auf.



**Beispiel:** Mit dieser Spruchrolle auf Stufe 2 könnte der Spieler entweder 6 Edelsteinkarten vom **KUPFERLOREN-**Stapel, 6 Edelsteinkarten vom **EISENLOREN-**Stapel oder 4 vom **BRONZELOREN-**Stapel nehmen.

Die Spruchrolle kommt nach Gebrauch aus dem Spiel - sie kann also nur einmal verwendet werden.




**Beispiel:** Bert hätte gerne drei **RUBINE**. Von Anna bekommt er einen Rubin gegen einen **SMARAGD**. Dann wirft er vier andere Edelsteine ab, um sich zwei weitere **RUBINE** zu nehmen. Weil noch kein Ablagestapel des **BRONZELOREN-**Stapels existiert, zieht er vom **BRONZELOREN-**Stapel, bis er zwei Rubine gefunden hat, und legt die anderen gezogenen Karten ab.

## Phase 3: Versteigerung

In der Versteigerungsphase können die Spieler Erweiterungen erstellen und manchmal sogar Siegpunkte dazu erhalten. Es findet nur eine große Versteigerung statt, die Spieler geben also ihre bis zu vier Einzelgebote zusammen ab.

Zu Beginn der Versteigerungsphase nimmt jeder Spieler verdeckt eine Anzahl seiner Edelsteinkarten in die linke Hand und hält diese über den Tisch. Alle Spieler decken ihr Gebot nach Edelsteinsorten sortiert gleichzeitig auf.

Nacheinander werden die vier Teile der Versteigerung ausgewertet, und zwar von oben nach unten in der Reihenfolge **RUBIN, DIAMANT, SMARAGD, SAPHIR**.


-  Gewinner der **RUBIN**-Versteigerung ist derjenige Spieler, der die meisten **RUBIN**-Karten geboten hat. Bei gleichen Geboten gewinnt derjenige Spieler die Versteigerung, der in Spielreihenfolge zuerst kommt. Falls keiner der Spieler mindestens eine **RUBIN**-Karte geboten hat, gibt es in der **RUBIN**-Versteigerung keinen Gewinner.

Der Gewinner legt sein Gebot auf die passenden Ablagestapel, die anderen Spieler lassen ihre gebotenen Karten vor sich auf dem Tisch liegen. Sie erhalten sie erst am Ende der Runde zurück – diese Karten stehen in Phase 4 also nicht zur Verfügung.

Die Belohnung für den Gewinner der **RUBIN**-Versteigerung hängt von der Anzahl der **RUBIN**-Karten ab, die er geboten hat.

- bei 1 oder 2 **RUBINEN** erhält er 1 Siegpunkt
- bei 3 oder mehr **RUBINEN** erhält er die Erweiterung, die ganz rechts in der entsprechenden Reihe auf dem Spielplan liegt – oder wahlweise 1 Siegpunkt (wie bei 1 oder 2 **RUBINEN**), falls er die Erweiterung nicht haben will
- bei 6 oder mehr **RUBINEN** erhält er zusätzlich zur Erweiterung oder dem Siegpunkt noch einen Bonus von 4 Siegpunkten

Die gewonnene Erweiterung legt der Spieler auf seinem Bergwerk ab. Falls dort kein Platz mehr ist, kann er eine andere Erweiterung inklusive der darauf befindlichen Aufwertungssteine abwerfen, ohne dafür eine Entschädigung zu erhalten. Diese Erweiterung wird ganz aus dem Spiel genommen. **Alle neuen Erweiterungen kommen ohne Aufwertungssteine ins Spiel.**

-  Danach folgt die **DIAMANT**-Versteigerung. Sie läuft identisch zur **RUBIN**-Versteigerung ab, mit einer kleinen Ausnahme:

- erst bei 7 oder mehr **DIAMANTEN** gibt es den zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten

-  Als Drittes wird die **SMARAGD**-Versteigerung ausgewertet. Hier gilt:

- erst bei 8 oder mehr **SMARAGDEN** gibt es den zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten

-  Zuletzt kommt die **SAPHIR**-Versteigerung. Hier gilt:

- erst bei 9 oder mehr **SAPHIREN** gibt es den zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten
- Der Sieger der **SAPHIR**-Versteigerung bewegt den Königsstein um eine Halle in Pfeilrichtung weiter. Dabei hat er meist die Auswahl zwischen zwei verschiedenen Wegen.



### Beispiel:

Bert bietet **9 SAPHIRE** und **2 SMARAGDE**.



Anna bietet **1 SAPHIR**, **3 SMARAGDE** und **1 DIAMANT**.



- Es gibt keinen Gewinner der **RUBIN**-Versteigerung, weil niemand **RUBINE** geboten hat.
- Anna gewinnt die **DIAMANT**-Versteigerung und erhält 1 Siegpunkt. Sie kann nicht die Erweiterung nehmen, weil sie weniger als **3 DIAMANTEN** geboten hat.
- Sie gewinnt auch die **SMARAGD**-Versteigerung und nimmt die Karte ganz rechts aus der entsprechenden Reihe.
- Bert gewinnt die **SAPHIR**-Versteigerung und nimmt sich die Karte ganz rechts aus der untersten Reihe. Er bekommt zudem 4 Siegpunkte als Bonus, weil er **9 SAPHIRE** geboten hat.

Die **2 SMARAGDE** bleiben vor Bert liegen, der **1 SAPHIR** vor Anna. Sie können nicht für Aufwertungen verwendet werden und gehen erst am Ende der Runde auf die Hand der Spieler zurück. Bert bewegt den König eine Halle weiter.

Gibt es keinen Gewinner der **SAPHIR**-Versteigerung, weil kein Spieler mindestens eine **SAPHIR**-Karte geboten hat, bewegt der Spieler mit dem Startspielerstein den König.

Erreicht der König die Krönungshalle, endet das Spiel am Ende dieser Runde.

Alle Erweiterungen der rechten Spalte, die nicht genommen wurden (egal ob nicht ersteigert oder ob sich der Spieler lieber für den Siegpunkt entschlossen hat), werden aus dem Spiel genommen. Somit befinden sich keine Erweiterungen mehr in der rechten Spalte. Dann werden die Erweiterungen der mittleren Spalte nach rechts gerückt und die oberste Karte der Stapel in der linken Spalte in die mittlere Spalte gelegt.

Bei 3 bzw. 2 Spielern gibt es keine Erweiterungen für den Sieger der **RUBIN**- bzw. **DIAMANT**-Versteigerung. Der Spieler erhält stattdessen 1 Siegpunkt bzw. bei genügend Edelsteinen zusätzlich den Bonus von 4 Siegpunkten.

## Phase 4: Aufwertung

Beginnend mit dem Startspieler hat jeder Spieler die Möglichkeit, seine Erweiterungen, Familienclan und Packdrachen aufzuwerten.

**Jedes Objekt kann in der Aufwertungsphase nur um eine Stufe aufgewertet werden.**

Um ein Objekt aufzuwerten, muss der Spieler die Aufwertungskosten bezahlen, die auf der Karte angegeben sind. Die Aufwertung muss von oben nach unten erfolgen, es können keine Aufwertungsstufen übersprungen werden, und es können nur Edelsteinkarten aus der Hand verwendet werden. **Die Erweiterungen können in beliebiger Reihenfolge aufgewertet werden und der dadurch gewonnene Vorteil kann sofort genutzt werden (z.B. Saphirfuchsschrein: Saphir als Joker verwenden).**

Karten, die für zu niedrige Gebote verwendet wurden, können hier nicht eingesetzt werden (siehe oben).

Die verwendeten Karten werden auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Einige Objekte, darunter auch der Familienclan, haben das Königssymbol (schwarzer Pöppel) als Aufwertungskosten. Bei diesen Objekten variieren die Kosten jede Runde; man kann sie jeweils von der Halle ablesen, in der sich der König gerade auf dem Spielplan befindet.

Gegen Zahlung der Aufwertungskosten nimmt sich der Spieler einen Aufwertungsstein und legt ihn auf das oberste freie Aufwertungsfeld dieses Objekts. Sind alle Aufwertungsmöglichkeiten eines Objekts benutzt, kann es nicht weiter aufgewertet werden und gilt als fertig ausgebaut. Aufwertungssteine sind nicht limitiert. Reichen die im Spiel vorhandenen Steine aus, können beliebige andere Gegenstände (Münzen, Würfel, Zettelchen) als zusätzliche Aufwertungssteine verwendet werden.

Danach nehmen alle Spieler die Karten wieder auf die Hand, die sie in der Versteigerung für unterlegene Gebote verwendet hatten.

Falls der König noch nicht in der Krönungshalle ist, wird die Startspielerfigur nach links weitergegeben und eine neue Runde beginnt mit der Einkommensphase.

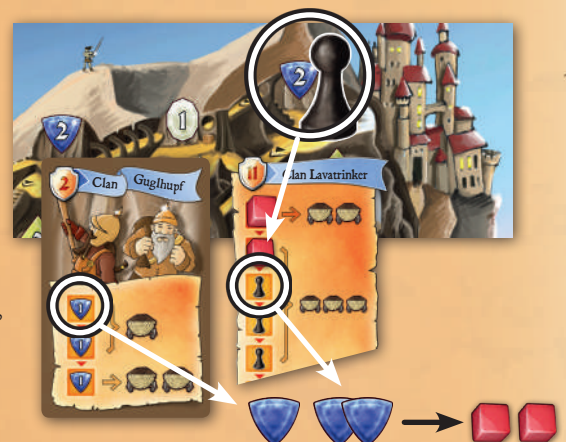


Bei Spielbeginn startet der König in der Großen Halle der Burg. Der Gewinner der **SAPHIR**-Versteigerung bewegt ihn in eine angrenzende Halle entlang des Wegs.



Die Aufwertung um eine Stufe kostet  $\text{2}$ , also zwei **DIAMANT**-Karten. In einer späteren Runde kann der Altar noch einmal für  $\text{2}$  aufgewertet werden, so dass er fertig ausgebaut ist und seine Wirkung hat.

Die Bewegung des Königs bestimmt die Aufwertungskosten, die in der ersten Runde entweder **2 SAPHIRE** oder **2 SMARAGDE** betragen.



**Beispiel:** Anna möchte einen ihrer Zwergenclans und ihren Familienclan aufwerten. Der König befindet sich gerade in einer Halle, die **2 SAPHIRE** verlangt. Daher bezahlt sie **3 SAPHIRE**, nimmt sich zwei Aufwertungssteine und legt jeweils einen auf den Clan und auf den Familienclan.

## Spielende

Das Spiel endet nach der Aufwertungsphase derjenigen Runde, in der der König in der Krönungshalle angekommen ist.

Alle Spieler können nun beliebig oft je 3 Edelsteinkarten (egal welcher Art) in einen (1) Siegpunkt umtauschen. Dabei zählen auch die in der Versteigerungsphase beiseite gelegten Edelsteine.

Alle Spieler zählen dann ihre gesammelten Siegpunkte (Münzen) und die Siegpunkte ihrer **vollständig** aufgewerteten Objekte zusammen.

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige Spieler davon, der nach dem 3:1-Eintausch in Siegpunkte die meisten Edelsteinkarten auf der Hand hat. Falls auch dann noch Gleichstand herrscht, gibt es mehrere Sieger.



*Dieser Clan ist nicht fertig aufgewertet, daher gibt es keine Siegpunkte für diese Karte. Wäre er ein drittes Mal aufgewertet worden, hätte er 2 Siegpunkte gebracht.*

**Unfertige Objekte bringen keine Siegpunkte.**

## Variante mit unterschiedlichen Spielertableaus

Zu Spielbeginn können sich die Spieler auch dazu entscheiden, die Rückseiten der Spielertableaus zu verwenden (erkennbar an den Schilden). Dann variieren die Aufwertungskosten sowie die Fähigkeiten der Familienclans. Zwei Tableaus haben außerdem keinen Packdrachen, dafür aber einen Ablageplatz für eine Erweiterung mehr.



Siegpunkte, wenn fertig aufgewertet



Name des Clans - Fahnen-Farbe zeigt die hauptsächlich gefundenen Edelsteine an.

Minus-Siegpunkte



Kosten für Aufwertung und Ablage für Aufwertungssteine



Siegpunkte hängen von anderen Karten ab



Kosten für die Aufwertung

Am Spielende 4 / 7 Siegpunkte für 3 / 4+ fertige Clans.

Der Drachenhort kann nicht entfernt werden. Seine Fähigkeit kann genau einmal im Spiel verwendet werden.

Spruchrollen bringen keine Siegpunkte



Infotext zu der Fähigkeit der Erweiterung

## Beispiele und Erläuterungen zum Aufbau der Karten

Ertrag der Spruchrolle auf Stufe 2



Die Spruchrolle kommt nach Gebrauch aus dem Spiel.

Eine detaillierte Auflistung aller Karten und deren Funktionen findet sich online unter [www.zavandor.de](http://www.zavandor.de)