

RICHARD GARFIELD

Gierige Goblins



SPIELANLEITUNG

Gierige Goblins

Ein Spiel von Richard Garfield
für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

EINLEITUNG

In *Gierige Goblins* versucht ihr, mit Hilfe eurer Goblin-Clans in den Minen eines großen Berges die größten Reichtümer zu sammeln. Ihr könnt wunderschöne Edelsteine und glänzendes Gold finden. Passt aber auf, dass ihr nicht unvorsichtig werdet und eure Goblins in explodierende Minen schickt!

SPIELZIEL

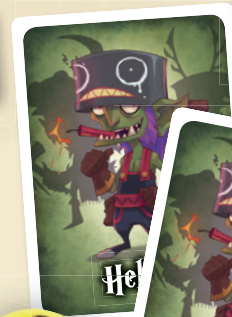
Der Spieler mit den meisten Münzen gewinnt das Spiel.



INHALT

Gierige Goblins enthält:

- 60 Minensteine:
 - 6 Fackeln
 - 5 Smaragde
 - 5 Rubine
 - 5 Saphire
 - 5 Gold
 - 3 Diamanten
 - 16 Dynamit
 - 4 Doppeltes Dynamit
 - 5 Monster
 - 6 Helfer
- 12 Goblinscheiben (je 3 in den Spielerfarben blau, gelb, grün, rot)
- 4 Clan-Spielübersichten
- 9 Orte (8 Minen und 1 Zunftthaus)
- 24 Helfer-Karten
- 48 Münzen (18 „1er“, 10 „5er“, 12 „10er“, 8 „20er“)
- 1 Aufkleberbogen mit 12 Goblins (bitte auf die 12 Goblinscheiben kleben)



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de.
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

- 1. Clans:** Ihr wählt jeder einen Clan und legt die 3 farblich passenden Goblinscheiben, ab jetzt nur noch **Goblins** genannt, auf die eigene Clan-Spielübersicht.
Beachtet bitte: Mit 4 Spielern nimmt jeder nur 2 Goblins.
- 2. Orte:** Legt die Minen und das Zunfthaus in einem Kreis aus. Abhängig von der Spielerzahl verwendet ihr die folgende Anzahl an Minen: Mit 2 Spielern legt ihr 5 Minen aus, mit 3 und 4 Spielern alle 8 Minen.
- 3. Helfer:** Mischt alle 24 Helfer-Karten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel neben dem Kreis bereit. Daneben benötigt ihr ein wenig Platz für einen Ablagestapel.
- 4. Minensteine:** Mischt alle Minensteine und legt sie als Vorrat verdeckt in der Kreismitte bereit.
- 5. Übriges Spielmaterial:** Legt die Münzen neben dem Spielbereich bereit. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt die übrigen Clan-Spielübersichten und Goblins zurück in die Spielschachtel.

Beispiel: Aufbau für 3 Spieler



Nun habt ihr alles vorbereitet und könnt das Spiel beginnen!

SPIELABLAUF

Eine Partie *Gierige Goblins* verläuft über mehrere Runden, die jeweils in 2 Phasen unterteilt sind.

- In der **Minenphase** legt ihr Minensteine in die Minen und sichert diese mit euren Goblins.
- In der **Wertungsphase** erhaltet ihr Münzen abhängig von den Minensteinen in euren Minen. Außerdem bekommt ihr Helfer-Karten, die euch Vorteile im weiteren Spiel verschaffen.

Wenn ein oder mehrere Spieler genug Münzen gesammelt haben, endet das Spiel und der reichste Spieler wird zum Sieger gekürt!

DIE MINENPHASE – IN DIE MINEN, FERTIG, LOS!

Ihr beginnt die **Minenphase** gemeinsam nach dem Kommando „In die Minen, fertig, los!“ und spielt alle gleichzeitig – es gibt keine einzelnen Spielerzüge!

MINEN MIT MINENSTEINEN FÜLLEN

Ihr spielt in dieser Phase nur **mit einer Hand**. Ihr nehmt immer einen verdeckten Minenstein aus dem Vorrat, **schaut** euch das Symbol auf dem Minenstein an (ohne dass es die anderen Spieler sehen) und legt ihn dann **verdeckt** auf eine beliebige Mine, auf der auch bereits andere Minensteine liegen dürfen. Ihr dürft einen **genommenen Minenstein nicht wieder in den Vorrat in der Kreismitte zurücklegen!**

Anschließend nehmt ihr den nächsten Minenstein in die Hand und schaut euch dessen Symbol an usw. Bereits auf den Minen liegende verdeckte Minensteine dürft ihr euch nicht wieder anschauen (Ausnahme: siehe **Fackel**).



Fackel: Fackeln sind die einzigen Minensteine, die ihr in der **Minenrunde** auch offen in die Minen legen dürft. Wenn du eine Fackel ziehst, darfst du sie offen auf eine beliebige Mine legen. Du deckst dort sofort einen beliebigen verdeckten Minenstein auf und lässt ihn offen liegen, so dass nun alle Spieler dessen Symbol sehen. Du darfst die Fackel auch dann offen spielen, wenn auf der Mine kein verdeckter Minenstein liegt. Natürlich darfst du die Fackel nach Wunsch auch verdeckt auf die Mine legen und so auf die Aktion verzichten.

Auf diese Weise füllt ihr alle zusammen die Minen. Ihr dürft auf eine Mine beliebig viele Minensteine legen, dafür gibt es kein Limit! **Auf das Zunfthaus dürft ihr gar keine Minensteine legen!**

MINEN MIT GOBLINS BESETZEN

Statt Minensteine zu platzieren, dürft ihr in der **Minenphase** jederzeit einen Goblin von eurer Clan-Spielübersicht auf eine **unbesetzte** Mine oder das **unbesetzte** Zunfthaus legen. Sobald ein Goblin auf einem dieser Orte liegt, gilt der Ort als besetzt und ihr dürft **keine weiteren Goblins und Minensteine auf diesen Ort legen**. In anderen Worten darf nur 1 Spieler seinen Goblin auf einen Ort legen und diesen in Besitz nehmen. Nachdem ein Goblin einen Ort besetzt hat, bleibt er dort bis zur Wertungsphase liegen; ihr dürft ihn dann nicht mehr versetzen.

Habt ihr alle eure eigenen Goblins auf Orte gelegt, dürft ihr keine Minensteine mehr ziehen und müsst auf das Rundenende warten. Damit die anderen Spieler merken, dass ihr fertig seid, verkündet laut: „Ich bin fertig“. Ihr müsst nicht alle eure Goblins legen und dürft vorzeitig aufhören, wenn ihr z.B. nicht sicher seid, ob die noch unbesetzten Minen eventuell explodieren könnten (siehe Dynamit auf S. 6).

Wenn nur noch 1 Spieler Goblins legen kann, darf dieser Spieler nur noch bis zu 5 weitere Minensteine ziehen und auf Minen legen. Am besten zählt ihr diese Minensteine gemeinsam, sobald der vorletzte Spieler fertig ist. Dann zieht der letzte Spieler nicht aus Versehen zu viele Minensteine.



DIE WERTUNGSPHASE – JETZT WIRD ABGERECHNET!

Die Minenphase endet, nachdem ihr alle eure Goblins auf die Orte gelegt oder entschieden habt, einige der Goblins nicht zu legen. Nun wertet ihr alle in Besitz genommenen Orte und erhaltet Münzen und Helfer.

Ihr könnt die Wertungen der Orte in beliebiger Spielerreihenfolge durchführen. Sollte es euch wichtig sein, wer von euch als erstes wertet, beginnt der Spieler mit den meisten Münzen, gefolgt vom Spieler mit den zweitmeisten Münzen etc. Sollten zwei oder mehr Spieler gleich viele Münzen besitzen, bestimmt ihr deren Reihenfolge zufällig.

Wenn du an die Reihe kommst, wertest du einzeln nacheinander alle Orte, auf denen **deine** Goblins liegen. Du darfst die Reihenfolge dieser Orte dabei selber bestimmen. (Dies kann für manche **Helfer-Karten** wichtig sein, siehe am Ende der Anleitung im Abschnitt „Die Helfer-Karten“.)

DIE ZUNFTHALLE WERTEN

Wenn du die Zunfthalle wertest, ziehst du einfach 1 **Helfer-Karte** vom Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischt ihr den Ablagestapel und legt die Helfer-Karten wieder als neuen Nachziehstapel bereit. Sollten aus Versehen Minensteine auf der Zunfthalle liegen, legt ihr sie alle zurück in den Vorrat!

DIE MINEN WERTEN

Wenn du eine Mine wertest, deckst du alle Minensteine auf der Mine auf und führst ihre Aktionen durch.





Schätze (Smaragde, Rubine, Sapphire und Gold):

Alle diese Schätze sind jeweils 1 Münze wert, außer es ist die von deinem Clan bevorzugte Sorte, so dass du dafür 2 Münzen bekommst. Das Symbol der vom jeweiligen Clan bevorzugten Schatzsorte



findet ihr links oben auf den Clan-Spielübersichten, die Farbe des Clans zeigt aber ebenfalls dessen eindeutige Bevorzugung an.



Die *Wilden Giftzähne* lieben Smaragde.



Die *Wütenden Raufbolde* lieben Rubine.



Die *Pfiffigen Tüftler* lieben Sapphire.



Die *Gierigen Glänzer* lieben Gold.



Schätze (Diamanten): Diamanten sind die besten Freunde eines jeden Goblins und deshalb je 2 Münzen wert.



Dynamit: Das Dynamit ist der wichtigste Gegenstand in der Wertungsphase. Liegt genau 1 Stange Dynamit in deiner Mine, **verdoppelst** du den Wert der Schätze dieser Mine (Smaragde, Rubine, Sapphire, Gold und Diamanten). Liegen genau 2 Stangen Dynamit in deiner Mine, **verdreifachst** du den Wert deiner Schätze. Wenn dein Goblin aber unglücklicherweise **3 oder mehr** Stangen Dynamit in der Mine findet, explodiert die Mine mitsamt deinem Goblin. Du wertest diese Mine nicht und erhältst keine Münzen oder Helfer-Karten. Stattdessen musst du 5 Münzen abgeben. (Du kannst aber niemals weniger als 0 Münzen besitzen.) Der arme Goblin steht dir in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.



Doppeltes Dynamit: Das doppelte Dynamit zählt als 2 Stangen Dynamit.



Monster: Monster mögen glitzernde Gegenstände. Für jedes Monster, das zusammen mit deinem Goblin in der Mine ist, musst du 1 Schatz deiner Wahl aus der Mine in den Vorrat zurücklegen (Smaragd, Rubin, Sapphire, Gold oder Diamant), bevor du die Mine wertest.



Helfer: Wenn dein Goblin in der Mine nicht explodiert, darfst du für jeden Helfer in der Mine je 1 **Helfer-Karte** vom Nachziehstapel ziehen.

BEISPIELE FÜR DIE WERTUNG



Die *Gierigen Glänzer* von Klaus erhalten 4 Münzen: je 1 Münze für die beiden Rubine und 2 Münzen für das Gold, dass dieser Clan so sehr liebt.



Die *Wilden Giftzähne* von Ronja erhalten 12 Münzen: je 2 Münzen für beide Smaragde (der Lieblingsschatz dieses Clans) plus je 1 Münze für beide Saphire. Anschließend verdoppelt Ronja die Anzahl an Münzen, da sich 1 Stange Dynamit in der Mine befindet.



Die *Pfiffigen Tüftler* von Andreas erhalten 9 Münzen und Andreas zieht 1 Helfer-Karte: Aufgrund des Monsters entfernt Andreas zuerst 1 Smaragd. Dann erhält er 2 Münzen für den Diamanten und 1 Münze für das Gold. Diese Anzahl an Münzen verdreifacht Andreas dank der 2 Stangen Dynamit. Zusätzlich zieht Andreas 1 Helfer-Karte. Die Fackel hat in der Wertung keine Auswirkung.



Die *Wütenden Raufbolde* von Karsten müssen 5 Münzen abgeben, da die Mine aufgrund der 3 Stangen Dynamit explodiert.



In der nächsten Mine erhalten die *Wütenden Raufbolde* von Karsten 27 Münzen und Karsten zieht 1 Helfer-Karte: Zuerst spielt Karsten 2 Rubinschleifer auf diese Mine und erhöht den Wert beider Rubine um je 2 Münzen. Zusätzlich sind die Rubine der Lieblingsschatz seines Clans und somit insgesamt je 4 Münzen wert. Für das Gold erhält er 1 Münze. Diese Anzahl an Münzen verdreifacht er dank der 2 Stangen Dynamit.

EINE NEUE RUNDE

Wenn nach der Wertungsphase keiner von euch 100 Münzen oder mehr besitzt (bei 4 Spielern 60 Münzen oder mehr), beginnt ihr eine neue Runde mit den folgenden Vorbereitungen:

- Habt ihr 4 oder mehr Helfer-Karten auf der Hand, müsst ihr davon welche wählen und abwerfen, bis ihr nur noch 3 Helfer-Karten besitzt.
- Legt alle eure Goblins zurück auf eure Clan-Spielübersichten, auch diejenigen, deren Minen explodiert sind.
- Legt alle Minensteine verdeckt zurück in den Vorrat in der Kreismitte und mischt sie gründlich.

Nun könnt ihr die nächste Runde beginnen!

SPIELENDE

Wenn 1 oder mehrere Spieler am Ende einer Wertungsphase 100 Münzen oder mehr besitzen (bei 4 Spielern 60 Münzen oder mehr), endet das Spiel und der reichste Spieler wird zum Sieger gekürt!

Besitzen 2 oder mehrere Spieler gleich viele Münzen, spielt ihr alle so oft 1 weitere Runde, bis es einen eindeutigen Sieger gibt.



DIE HELFER-KARTEN

Im Laufe des Spiels erhaltet ihr neue Helfer-Karten, wenn ihr das Zunfthaus wertet oder Helfer in den Minen findet. Ihr zieht die Helfer-Karten vom Nachziehstapel und haltet sie vor den anderen Spielern geheim, bis ihr sie ausspielt.

Helfer-Karten dürft ihr mit Ausnahme des *Bankiers* und des *Teilhabers* in der Wertungsphase jeweils auf 1 eurer eigenen Minen spielen, nachdem ihr die Minensteine aufgedeckt habt. Ihr dürft dabei auch beliebig viele Helfer-Karten nacheinander spielen, also jeweils nach Auswertung des Effekts einer anderen Helfer-Karte. Nachdem ihr die Mine gewertet habt, werft ihr die gespielten Helfer-Karten offen auf den Ablagestapel.

Wenn ihr eine Helfer-Karte während der Wertung einer Mine zieht, dürft ihr sie nicht auf dieselbe Mine spielen. Ihr dürft sie aber in derselben Wertung auf eine danach gewertete eigene Mine spielen.

Bankier (2x): Nachdem du deine Orte gewertet hast, darfst du den *Bankier* aus deiner Hand aufdecken, um 1 Münze zu erhalten. Statt den *Bankier* anschließend abzuwerfen, nimmst du ihn wieder auf die Hand und darfst ihn in der nächsten Wertungsphase erneut verwenden.



Du darfst den *Bankier* das erste Mal in derselben Runde vorzeigen, in der du ihn gezogen hast.

Wenn du nach der Wertungsphase 4 oder mehr Helfer-Karten auf der Hand hast, darfst du den *Bankier* natürlich abwerfen, um stattdessen andere Helfer-Karten zu behalten.

Bergarbeiter (2x): Zuerst zählst du die Menge an Dynamit in der Mine (doppeltes Dynamit zählt wie beschrieben als 2 Stangen Dynamit). Danach entfernst du die Hälfte der Stangen (ggf. aufrunden).

Beispiel: In Ronjas Mine liegen 7 Stangen Dynamit. Ronja spielt 1 Bergarbeiter, der die Anzahl auf 3 Stangen Dynamit reduziert. Zum Glück hat Ronja noch einen zweiten Bergarbeiter, mit dessen Hilfe sie die Anzahl auf 1 Stange Dynamit reduziert. So verhindert Ronja die Explosion und darf die Mine nun werten.

Wenn du vor dem *Bergarbeiter* erst 1 *Plünderer* spielst und weiteres Dynamit in die Mine legst, kümmert sich der *Bergarbeiter* um die erhöhte Menge an Dynamit.

Diamantenschneider (1x): Wenn 1 oder 2 Stangen Dynamit in der Mine liegen, addierst du erst die zusätzlichen Münzen, bevor du die gesamte Anzahl verdoppelst oder verdreifachst.

Goldschmelzer (3x): Du darfst mehrere *Goldschmelzer* auf dieselbe Mine spielen. Wenn du mit dem Clan der *Gierigen Glänzer* spielst, ist jedes Gold für dich bereits 2 Münzen wert, bevor du den Bonus des *Goldschmelzers* hinzuzählst. Wenn 1 oder 2 Stangen Dynamit in der Mine liegen, addierst du erst die zusätzlichen Münzen, bevor du die gesamte Anzahl verdoppelst oder verdreifachst.



Hirte (1x): Wenn du nach dem *Hirten* noch 1 *Plünderer* spielst und weitere Monster in die Mine legst, ist die Fähigkeit des *Hirten* weiterhin aktiv und du bekommst auch für die neuen Monster je 1 Münze. Die Monster gelten nicht als Schätze, so dass das Dynamit diese Münzen nicht verdoppelt oder verdreifacht. Wenn die Mine explodiert, kannst du die Fähigkeit des *Hirten* nicht anwenden.



Kanarienvogel (1x): Du kannst mit dem *Kanarienvogel* nur 1 deiner Goblins in 1 Mine retten.

Die Mine explodiert trotzdem, so dass du diese nicht wertest und dir keiner der Helfer zusätzliche Münzen gibt (wie z.B. *Saphirschneider*, *Zunftmeister* oder *Hirte*).



Plünderer (2x): Du musst die Minensteine aus dem Vorrat ziehen. Du legst die Minensteine einen nach dem anderen offen in die Mine und darfst jederzeit mit dem Ziehen aufhören. Sobald der Vorrat leer ist, musst du mit dem Ziehen aufhören. Wenn du 1 Minenstein ziehst, musst du ihn auch in die Mine legen, selbst wenn es zu deinem Nachteil ist.



Du darfst mehrere *Plünderer* auf dieselbe Mine spielen.

Rubinschleifer (3x): Du darfst mehrere *Rubinschleifer* auf dieselbe Mine spielen. Wenn du mit dem Clan der *Wütenden Raufbolde* spielst, ist jeder Rubin für dich bereits 2 Münzen wert, bevor du den Bonus des *Rubinschleifers* hinzuzählst. Wenn 1 oder 2 Stangen Dynamit in der Mine liegen, addierst du erst die zusätzlichen Münzen, bevor du die gesamte Anzahl verdoppelst oder verdreifachst.



Saphirschneider (3x): Du darfst mehrere *Saphirschneider* auf dieselbe Mine spielen. Wenn du mit dem Clan der *Pfiffigen Tüftler* spielst, ist jeder Saphir für dich bereits 2 Münzen wert, bevor du den Bonus des *Saphirschneiders* hinzuzählst. Wenn 1 oder 2 Stangen Dynamit in der Mine liegen, addierst du erst die zusätzlichen Münzen, bevor du die gesamte Anzahl verdoppelst oder verdreifachst.



Smaragdhauser (3x): Du darfst mehrere *Smaragdhauser* auf dieselbe Mine spielen. Wenn du mit dem Clan der *Wilden Giftzähnen* spielst, ist jeder Smaragd für dich bereits 2 Münzen wert, bevor du den Bonus des *Smaragdhausers* hinzuzählst. Wenn 1 oder 2 Stangen Dynamit in der Mine liegen, addierst du erst die zusätzlichen Münzen, bevor du die gesamte Anzahl verdoppelst oder verdreifachst.



Sprengmeister (1x): Wenn du nach dem *Sprengmeister* noch 1 *Plünderer* spielst und weiteres Dynamit in die Mine legst, bleibt die Fähigkeit des *Sprengmeisters* natürlich aktiv, so dass du dessen Stange Dynamit zu den anderen auf den Minensteinen hinzuzählst.



Teilhhaber (1x): Sowohl du als auch der Spieler, der die Mine vor dir in Besitz genommen hat, zählen die Anzahl an Münzen jeweils separat für sich, bevor ihr euer Resultat jeweils halbiert (ggf. aufrunden). Wenn du z.B. 7 Münzen erhalten würdest, bekommst du stattdessen nur 4 Münzen.



Wenn Monster in der Mine liegen, entfernt der Spieler die Schätze, der die Mine als Erster in Besitz genommen hat. Wenn sich Helfer in der Mine befinden, ziehen beide Spieler entsprechend viele Helfer-Karten.

Du darfst den *Teilhhaber* nicht auf das Zunfthaus spielen.

Die folgenden Helfer haben auf beide Spieler Auswirkungen, wenn sie einer der beiden Spieler auf die Mine spielt:

- *Sprengmeister*
- *Bergarbeiter*
- *Plünderer*

Die folgenden Helfer haben nur Auswirkungen auf den Spieler, der sie auf die Mine spielt:

- *Kanarienvogel*
- *Diamantenschneider, Goldschmelzer, Rubinschleifer, Saphirschneider, Smaragdhauser*

- *Zunftmeister*
- *Hirte*: Nur der Spieler, der den *Hirten* spielt, erhält zusätzliche Münzen. Aber beide Spieler profitieren davon, dass die Monster keine Schätze entfernen.

Zunftmeister (1x): Zusätzlich zum Ziehen der Helfer-Karten gibt dir der *Zunftmeister* für jeden Helfer in der Mine 2 Münzen. Die Helfer gelten nicht als Schätze, so dass das Dynamit diese Münzen nicht verdoppelt oder verdreifacht. Wenn die Mine explodiert, kannst du die Fähigkeit des *Zunftmeisters* nicht anwenden.



IMPRESSUM

Autor: Richard Garfield

Entwicklung: Skaff Elias

Projektleitung: John Goodenough

Grafik: J Hause

Layout: David Ausloos

Lektorat: Nicolas Bongiu,
Todd Rowland, Mark Wootton

Produktion: Dave Lepore

Spieletester: Nicolas Bongiu, Chip Brown, Skaff Elias,
Steve Ellis, Koni Garfield, Schuyler Garfield,
Terry Garfield, John Goodenough, Andrew Gross,
Dave Lepore, Todd Rowland, Rob Watkins,
Mark Wootton, Erik Yape, John Zinser

Deutsche Ausgabe

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Übersetzung & Realisation: Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von
Alderac Entertainment Group (AEG). Copyright ©
der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)

ZUSAMMENFASSUNG

SPIELVORBEREITUNG

- 1. Die Clans:** Jeder wählt einen Clan und legt die 3 farblich passenden Goblins auf die eigene Clan-Spielübersicht. Beachtet bitte:
Mit 4 Spielern nimmt jeder nur 2 Goblins.
- 2. Orte:** Legt die Minen und das Zunfthaus in einem Kreis aus. Abhängig von der Spielerzahl verwendet ihr die folgende Anzahl an Minen:
Mit 2 Spielern legt ihr 5 Minen aus, mit 3 und 4 Spielern 8 Minen.
- 3. Helfer:** Mischt die Helfer-Karten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit.
- 4. Minensteine:** Mischt alle Minensteine und legt sie als Vorrat verdeckt in den Kreis mit Orten bereit.
- 5. Übriges Spielmaterial:** Legt die Münzen neben dem Spielbereich für die Wertungen bereit.

SPIELABLAUF

Minenphase: Alle Spieler spielen gleichzeitig – es gibt keine einzelnen Spielerzüge!

Ihr zieht Minensteine und legt sie verdeckt auf die Minen. Stattdessen dürft ihr jederzeit mit euren Goblins Minen oder das Zunfthaus in Besitz nehmen. Niemand darf weitere Minensteine auf eine besetzte Mine legen.

Wenn nur noch 1 Spieler Goblins übrig hat, darf dieser Spieler nur noch maximal 5 Minensteine ziehen.

Nachdem ihr alle Goblins auf die Orte gelegt oder euch dagegen entschieden habt, wertet ihr alle in Besitz genommenen Orte.

Wertungsphase: Alle Spieler werten ihre in Besitz genommenen Orte einzeln nacheinander. Im Zunfthaus ziehst du 1 Helfer-Karte. In den Minen deckst du alle Minensteine auf und führst ihre Aktionen durch.

Eine neue Runde: Nachdem ihr alle Orte gewertet habt, bereitet ihr die nächste Runde vor.

- Wer 4 oder mehr Helfer-Karten auf der Hand hat, muss Karten abwerfen, bis er nur noch 3 Helfer-Karten besitzt.
- Legt alle Goblins zurück auf eure Clan-Spielübersichten.
- Legt alle Minensteine verdeckt zurück in den Vorrat in der Kreismitte und mischt sie gründlich.

SPILENDE

Wenn 1 oder mehrere Spieler 100 Münzen oder mehr besitzen (bei 4 Spielern 60 Münzen oder mehr), endet das Spiel und der reichste Spieler wird zum Sieger gekührt!

Besitzen 2 oder mehrere Spieler gleich viele Münzen, spielt ihr alle so oft 1 weitere Runde, bis es einen eindeutigen Sieger gibt.