

SCHIEFER



Spielvorbereitungen

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich davon **8 Marker** als seinen persönlichen Vorrat; die anderen Marker bilden die Reserve. Außerdem bekommt jeder **3 Geld**. Ein Teilnehmer wird ausgelost: Er nimmt sich die Startspielerfigur. Die Punkteskala wird erst am Ende zur Abrechnung benötigt.

Spielablauf

Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

1.) Auswürfeln der Aktionen

Der Reihe nach würfeln die Spieler mit 3 Würfeln und legen Marker aus ihrem persönlichen Vorrat auf die entsprechenden Aktionsfelder. Für je 1 Geld darf man beliebig oft einen Würfel neu würfeln. Für 3 Geld darf man einmal pro Runde einen seiner 3 Würfel auf eine selbstgewählte Augenzahl drehen.

Falls ein Spieler weniger als 3 Marker in seinem persönlichen Vorrat hat, würfelt er dennoch mit 3 Würfeln und bestimmt dann, welche Aktionen er markiert. Ein Spieler kann darauf verzichten, Aktionen auszuwählen, auch wenn er noch genügend Marker hat.

2.) Ausführen der Aktionen

Die Aktionen werden von der niedrigsten zur höchsten Würfelzahl ausgeführt. Falls mehr als ein Spieler Marker auf einem Aktionsfeld hat, werden die Aktionen in Spielerreihenfolge wie folgt ausgeführt: Liegen von einem Spieler mehrere Marker auf derselben Aktion, führt er die Aktion zunächst nur einmal aus; nachdem alle anderen auch einmal Gelegenheit zu dieser Aktion hatten, führt er die Aktion ein weiteres Mal aus usw. Der Marker aus dem Aktionsfeld wird nach der Ausführung einer Aktion (Feld □ und Feld □ bieten eine Wahlmöglichkeit) zurück in den persönlichen Vorrat genommen. Ein Spieler kann jederzeit eine Aktion verfallen lassen und lediglich den Marker in den persönlichen Vorrat zurücknehmen. Er kann auch Marker von einer noch anstehenden Aktion dazu benutzen, um eine Aktion zu bezahlen.

Sonderfall: Hat ein Spieler keinen Marker mehr im Vorrat und auch keine Möglichkeit, sich einen zu kaufen, setzt er diese Runde aus und nimmt sich dafür einen Marker in den persönlichen Vorrat.

Aktionen:

Nachschub: Einen eigenen Marker aus der Reserve in den persönlichen Vorrat nehmen.

Schiefermine erschließen: Ein eigener Marker wird auf den freien Tunneleingang einer Mine gelegt. In jedem Tal muss immer das Feld belegt werden, das, dem Flusslauf folgend, der Mündung am nächsten liegt. Es entstehen zwischen den erschlossenen Minen also keine Lücken. Der Spieler legt so viele eigene Marker in die Reserve, wie auf dem Tunneleingang angegeben ist (1–3), und markiert mit einem davon das Minenfeld als erschlossen und seinen Besitz.

Schiefer verkaufen: Ein Spieler kann Schiefer aus einer eigenen oder fremden, bereits erschlossenen Mine (ohne schwarzen Marker) verkaufen. Dazu legt er einen schwarzen Marker auf ihr achteckiges Feld. Beim Verkaufen nimmt der Spieler so viele Münzen (4–6) aus dem Vorrat, wie auf der Mine angegeben ist (im gelb unterlegten Kreis). Diese werden zu möglichst gleichen Teilen auf alle erschlossenen Minen dieses Tales aufgeteilt. Dabei wird bei der gerade markierten Mine begonnen und zur Flussmündung hin verteilt. Sind noch Münzen übrig, wird, ausgehend von der höchsten besetzten Mine, wieder Richtung Flussmündung verteilt, bis alle Münzen vergeben sind. Die Minenbesitzer nehmen das ihnen zugeteilte Geld an sich.

Beispiel:

Blau verkauft aus einer Mine mit Wert 5. Er verteilt in Pfeilreihenfolge. **Blau** erhält 2 Geld, **Rot** 2 Geld, **Grün** bekommt 1 Geld.



Entwicklung: Ein Marker wird auf eines der beiden Felder einer Entwicklungsbox gelegt. In jeder Box dürfen maximal zwei Marker liegen (die verschiedenen Spielern gehören müssen). **Bei 2 Spielern:** In jeder Box darf nur 1 Marker liegen.

Entwicklungsboxen mit Nutzen während des Spiels:

Nachschub kaufen (2 Boxen): Während der Spieler am Zug ist, darf er zu einem beliebigen Zeitpunkt einmal pro Runde einen Marker für 3 bzw. 4 Geld kaufen und aus der Reserve in seinen persönlichen Vorrat legen. Um anzuzeigen, dass dies in dieser Runde schon genutzt wurde, wird der Entwicklungsmarker nach rechts auf die Münze geschoben und am Rundenende wieder zurück.

Würfel verändern: Nach dem Würfeln darf der Spieler *einen* Würfel um einen Punkt verändern (auch von 6 auf 1 oder umgekehrt).

Besserer Verkauf: Wenn der Spieler selbst die Aktion »Schiefer verkaufen« ausführt, erhält er 2 Geld zusätzlich aus dem Vorrat. Wenn ein Mitspieler diese Aktion wählt, gibt es keinen Bonus.

Entwicklungsboxen mit Nutzen bei der Abrechnung:

Mehr Punkte für Geld: Anstatt für je 3 Geld gibt es nun für je 2 Geld einen Siegpunkt.

Verschiedene Täler: 1 Siegpunkt für jedes Tal, in dem man mindestens eine Mine hat.

Die Hälfte der Minen: 2 Siegpunkte für jedes Tal, in dem man mindestens die Hälfte der Minen besitzt (nur zu dritt oder zu viert).

Allein im Tal: 3 Siegpunkte für jedes Tal, in dem man alle Minen besitzt (nur zu zweit).

Bei Entwicklungen, die sich auf Täler beziehen, kann dasselbe Tal zweimal Punkte bringen (z. B. für „Verschiedene“ und „Allein“).

3. Rundenende

Wenn alle Marker auf den Aktionsfeldern genutzt (oder zurückgenommen) wurden, wandert der Startspielerstein im Uhrzeigersinn an den linken Nachbarn, der die nächste Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Minenfelder vergeben sind. Die Runde wird noch beendet, alle markierten Aktionen werden also noch ausgeführt.

Wertung

Jeder erhält (auf der Skala markieren oder aufschreiben):

- 2 Punkte für jede seiner Minen (mit oder ohne schwarzem Marker).
- 1 Punkt für je 3 Geld (bzw. für je 2 Geld, wenn man die entsprechende Entwicklung markiert hat).
- Punkte für Präsenz in Tälern (je nach markierter Entwicklung).

SCHIEFER



**Ein Spiel über Schieferabbau in den Minen von Wales für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 70 Minuten**

Spielmaterial:
(auf Stanzbogen aus spielbox 2/2011)

- 26 Marker pro Teilnehmer in den verschiedenen Spielerfarben
- 29 schwarze Marker
- 1 Startspielerfigur
- Spielgeld

zusätzlich erforderlich:

- 3 Würfel

