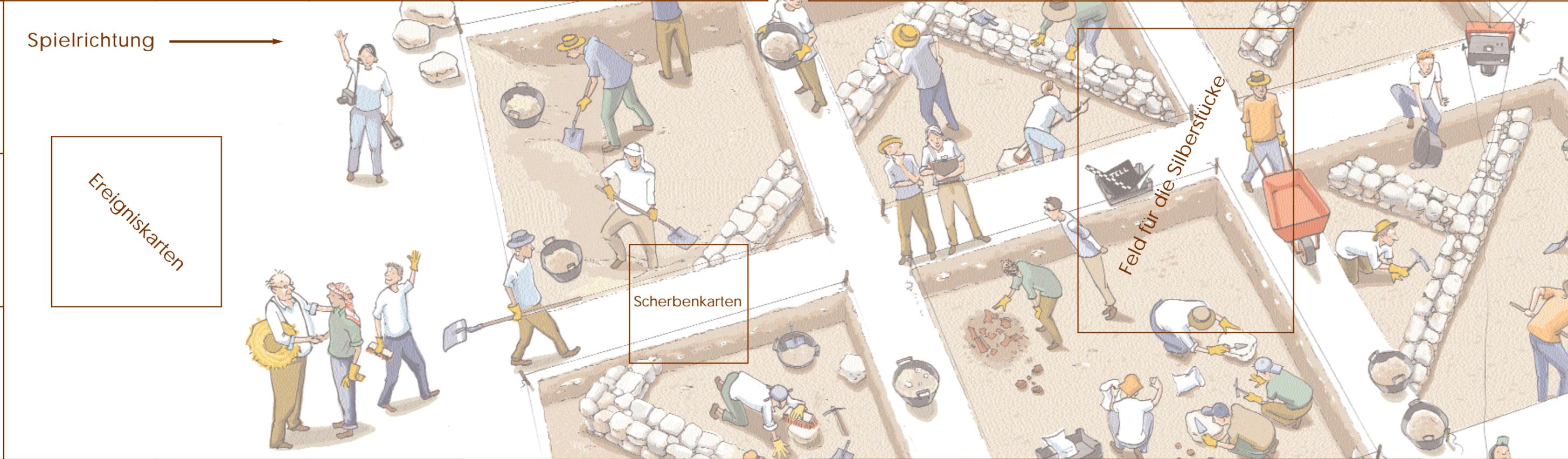


## Das Scherbenspiel



<p>Ziel Start</p>	<p>Grabungshaus Hier kannst du 8 Silberstücke aufnehmen oder 1 oder 2 Scherben abgeben.</p>	<p>Ausgrabungsquadrat Ziehe eine Scherbenkarte!</p>	<p>Tagebuch Ziehe eine Ereigniskarte!</p>	<p>Ausgrabungsquadrat Ziehe eine Scherbenkarte!</p>	<p>Ausgrabungsbesprechung Ziehe eine Karte von einem Mitspieler!</p>	<p>Ausgrabungsquadrat Ziehe eine Scherbenkarte!</p>	<p>Grabungshaus Hier kannst du 8 Silberstücke aufnehmen oder 1 oder 2 Scherben abgeben.</p>	<p>Tagebuch Ziehe eine Ereigniskarte!</p>	<p>Scherbenfeld Nimm Scherbenkarte Nr. 4 auf!</p>	<p>Bazar Hier kannst du 1 oder 2 Scherbenkarten mit einem Mitspieler tauschen.</p>	<p>Ausgrabungsquadrat Ziehe eine Scherbenkarte!</p>
<p>Tagebuch Ziehe eine Ereigniskarte!</p>	<p style="text-align: center;">Spielrichtung →</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Ereigniskarten</div> 										<p>Ausgrabungsbesprechung Ziehe eine Karte von einem Mitspieler!</p>
<p>Ausgrabungsquadrat Ziehe eine Scherbenkarte!</p>											<p>Tagebuch Ziehe eine Ereigniskarte!</p>
<p>Bazar Hier kannst du 1 oder 2 Scherbenkarten mit einem Mitspieler tauschen.</p>											<p>Scherbenfeld Nimm Scherbenkarte Nr. 8 auf!</p>
<p>Tagebuch Ziehe eine Ereigniskarte!</p>	<p>Grabungshaus Hier kannst du 8 Silberstücke aufnehmen oder 1 oder 2 Scherben abgeben.</p>	<p>Grabungshaus Hier kannst du 8 Silberstücke aufnehmen oder 1 oder 2 Scherben abgeben.</p>	<p>Ausgrabungsbesprechung Ziehe eine Karte von einem Mitspieler!</p>	<p>Ausgrabungsquadrat Ziehe eine Scherbenkarte!</p>	<p>Grabungshaus Hier kannst du 8 Silberstücke aufnehmen oder 1 oder 2 Scherben abgeben.</p>	<p>Scherbenfeld Nimm Scherbenkarte Nr. 1 auf!</p>	<p>Tagebuch Ziehe eine Ereigniskarte!</p>	<p>Bazar Hier kannst du 1 oder 2 Scherbenkarten mit einem Mitspieler tauschen.</p>	<p>Grabungshaus Hier kannst du 8 Silberstücke aufnehmen oder 1 oder 2 Scherben abgeben!</p>	<p>Ausgrabungsbesprechung Ziehe eine Karte von einem Mitspieler!</p>	<p>Ausgrabungsquadrat Ziehe eine Scherbenkarte!</p>

## Das Scherbenspiel (ein Spiel für 3-5 Personen)

Bei diesem Spiel kannst du zusammen mit deinen Mitspielern Katia und Aaron nacheifern. Lina lädt euch nämlich ein, ihr bei der Ausgrabung zu helfen. Natürlich wisst ihr inzwischen schon, wie anstrengend das sein kann.

Jeder kann mitarbeiten. Möchtest du der erfolgreichste Grabungshelfer werden?

Dann musst du schneller als deine Mitspieler die neun Scherbenstücke finden, die zu einer wertvollen Vase gehören, und diese wieder zusammensetzen.

Lässt du dich auf diesen Wettkampf ein? Oder möchtest du vielleicht erst einmal wissen, wie du dich auf das Spiel vorbereiten musst, und die Spielregeln genauer studieren, damit du dein Risiko besser abschätzen kannst?

### Spielvorbereitung

Trenne die folgenden Seiten aus dem Buch heraus und schneide die Spielfiguren, die Grabungserlaubnisse und die Karten aus.

Wenn du das Spiel spielen, die folgenden Seiten aber nicht heraustrennen möchtest, kannst du das gesamte Zubehör auch über die Internetseite [www.das-geheimnis-des-tells.de](http://www.das-geheimnis-des-tells.de) aufrufen und ausdrucken.

Gib jedem Mitspieler, also natürlich auch dir selbst, eine Grabungserlaubnis und acht Silberstücke.

Mische erst die Ereigniskarten, dann die Scherbenkarten und lege sie als Stapel mit der Rückseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan.

Jetzt kann es losgehen!

### Spielregel

Der Jüngste beginnt. Er setzt seine Spielfigur in der angezeigten Richtung nach vorn, und zwar so viele Felder, wie er es sich leisten kann und möchte. Denn für jedes Feld, das er nach vorn rückt, muss er ein Silberstück bezahlen.

Nach ihm ist sein linker Nachbar an der Reihe. Für ihn gilt ebenso wie für alle anderen, dass er beim ersten Zug seine Spielfigur so weit nach vorn zieht, wie er es sich leisten kann und möchte.

Wichtig ist dabei: Ein bereits besetztes Feld darf nicht mit der eigenen Figur betreten werden!

Haben alle Mitspieler einen Zug nach vorn gemacht und ist wieder der Jüngste an der Reihe, wird es knifflig. Jetzt darf nämlich jeder bei seinem Zug entscheiden, ob er nach vorn oder nach hinten ziehen möchte.

Wer nach hinten zieht, bekommt für jedes Feld, das er nach hinten zieht, ein Silberstück. Wer nach vorn zieht, muss wieder für jedes Feld, das er nach vorn rückt, bezahlen.

Denkst du jetzt, dass das eine komische Regel ist? Weil jeder lieber Geld bekommt als welches abgibt? Weit gefehlt!

### Ziel

Wenn du nämlich alle neun Teile, die zu der Vase gehören, zusammen hast, musst du sie noch ins Ziel retten. Dort steht Lina und beobachtet genau, welcher Grabungshelfer als erster mit den Scherben zu ihr kommt.

Ins Ziel darfst du aber nur, wenn du

- für den Weg dorthin bezahlen kannst,
- keine weiteren Scherben besitzt und
- nicht mehr als acht Silberstücke übrig behältst.

### Weitere Bedeutung des Ziehens in zwei Richtungen

Außerdem musst du in zwei verschiedene Richtungen ziehen können, weil du

- nicht das Start/Zielfeld überqueren darfst und
- nur so eine größere Auswahl hast, auf welches Feld du dich stellen möchtest.

Deshalb sollst du jetzt auch erfahren, was die einzelnen Felder bedeuten, die du betreten kannst.

### Bedeutung der Felder

#### Grabungshaus

Wie du von Katia und Aaron ja bereits weißt, kann man im Grabungshaus alle möglichen Tätigkeiten verrichten. Deshalb hast du hier auch drei Möglichkeiten, was du tun kannst:

- acht Silberstücke (vom Münzfeld) aufnehmen,
- acht Silberstücke (auf das Münzfeld) abgeben oder
- eine oder zwei nicht mehr benötigte Scherbenkarten im Grabungshaus hinterlassen. Lege sie unter den Stapel der Scherbenkarten zurück.

Eine dieser drei Möglichkeiten musst du wählen!

#### Ausgrabungsquadrat

Du bist ein Glückspilz! Gerade hast du eine Scherbe gefunden. Zieh die oberste Scherbenkarte und du weißt, welche es ist. Hoffentlich kannst du sie zum Zusammensetzen deiner Vase gebrauchen. Andernfalls wirst du sie bei Gelegenheit im Grabungshaus abgeben müssen.

#### Scherbenfelder

Schon wieder eine Scherbe gefunden? Das läuft heute aber gut für dich! Übrigens siehst du auf dem Feld schon, welche Scherbe du gefunden hast. Durchsuche den Scherbenstapel von unten her und nimm dir die erste Scherbenkarte der abgebildeten Form.

#### Tagebuch

Es ist kaum zu glauben! Lina erlaubt dir, einen Blick ins Grabungstagebuch zu werfen, in dem alle Ereignisse der Ausgrabung festgehalten werden. Ziehe eine Ereigniskarte!

68



69



## Ausgrabungsbesprechung

Manchmal sind ausgerechnet die Archäologen erfolgreicher, die in einem anderen Grabungsquadrat arbeiten als du. Zum Glück ist einer von ihnen so nett und gibt dir einen seiner zahlreichen Funde ab. Zieh eine Scherbenkarte von einem Mitspieler deiner Wahl!

## Bazar

Jetzt geht es hoch her! Wie das im Orient auf einem Bazar, einem Markt, nun einmal so ist. Hier darf gefeilscht werden. Auch oder gerade mit Scherben. Schlage einem Mitspieler deiner Wahl vor, eine Scherbenkarte mit ihm zu tauschen. Wenn er nicht auf deinen Vorschlag eingeht, darfst du auch andere Mitspieler befragen. Will niemand mit dir tauschen, geht das Spiel wie gewohnt weiter. Pech gehabt!

Alles klar?! Manchmal ist es auch etwas knifflig. Lass uns an zwei Beispielen üben:

- Du rückst deine Spielfigur um vier Felder zurück und betrittst das Feld ‚Grabungshaus‘. Wie viele Silberstücke kannst du jetzt nehmen oder abgeben? Klar, du erhältst vier Silberstücke für den Weg zurück und (wenn du wünschst) acht für das Betreten des Grabungshauses, das heißt insgesamt zwölf Silberstücke. Willst du aber überzählige Silberstücke abgeben, so erhältst du vier für den Weg zurück und darfst gleichzeitig acht im Grabungshaus zurückgeben. Das heißt, du kannst insgesamt vier Silberstücke abgeben.

- Ziehst du aber die Spielfigur sechs Felder nach vorn und betrittst das Feld ‚Grabungshaus‘, so bezahlst du immer sechs Silberstücke für den Weg nach vorn und (wenn du wünschst) erhältst du daraufhin acht für das Betreten des Grabungshauses. Das heißt, du darfst nach deinem Weg insgesamt zwei Silberstücke aufnehmen. Willst du aber viele überflüssige Silberstücke abgeben, so bezahlst du sechs Silberstücke für den Weg und gibst zusätzlich noch acht weitere bei deinem Aufenthalt im Grabungshaus zurück, also insgesamt vierzehn Silberstücke.

## Zum Spiel gehören

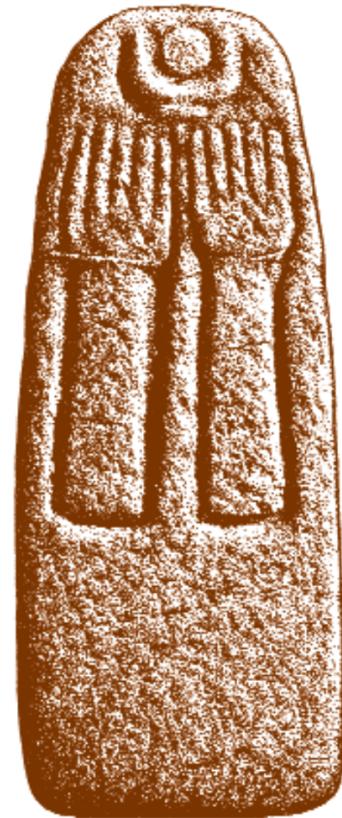
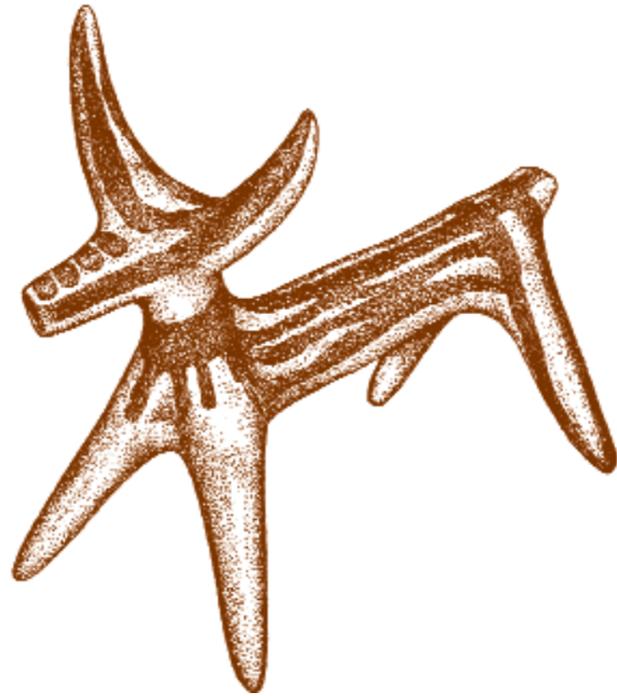
- ein Spielplan
- eine Spielregel
- 5 Spielfiguren
- 6 mal 9 Scherbenkarten, zu je einem Gefäß zusammensetzbar
- 20 Ereigniskarten
- 100 Silberstücke
- 6 Grabungserlaubnisse

70



71





## Suchaufgabe für schnelle Spieler

Auf welchen Seiten unseres Buches befinden sich diese Dinge?

Die Zeichnungen stammen von Ernst Brückelmann, Brüggen-Born. Er hat sie für das Buch von Dieter Vieweger, „Wenn Steine reden“, V&R 2004, gezeichnet.



Trenne dieses Blatt an der gelochten Reihe aus dem Buch und zerschneide die Grabungserlaubnisse entlang der Linien

### Grabungserlaubnis

„Sie sind berechtigt, auf diesem Tell auszugraben.

Analysieren Sie Ihre Funde und fügen Sie zusammenpassende Scherben wieder zusammen, um sie im Nationalmuseum den Besuchern zu präsentieren.“

#### Spielregel

Der Jüngste beginnt. Er setzt seine Spielfigur in der angezeigten Richtung nach vorn, und zwar so viele Felder, wie er es sich leisten kann und möchte. Denn für jedes Feld, das er nach vorn rückt, muss er ein Silberstück bezahlen.

Nach ihm ist sein linker Nachbar an der Reihe. Für ihn gilt ebenso wie für alle anderen, dass er beim ersten Zug seine Spielfigur so weit nach vorn zieht, wie er es sich leisten kann und möchte.

Wichtig ist dabei: Ein bereits besetztes Feld darf nicht mit der eigenen Figur betreten werden!

Haben alle Mitspieler einen Zug nach vorn gemacht und ist wieder der Jüngste an der Reihe, wird es knifflig. Jetzt darf nämlich jeder bei seinem Zug entscheiden, ob er nach vorn oder nach hinten ziehen möchte.

Wer nach hinten zieht, bekommt für jedes Feld, das er nach hinten zieht, ein Silberstück. Wer nach vorn zieht, muss wieder für jedes Feld, das er nach vorn rückt, bezahlen.

### Grabungserlaubnis

„Sie sind berechtigt, auf diesem Tell auszugraben.

Analysieren Sie Ihre Funde und fügen Sie zusammenpassende Scherben wieder zusammen, um sie im Nationalmuseum den Besuchern zu präsentieren.“

#### Spielregel

Der Jüngste beginnt. Er setzt seine Spielfigur in der angezeigten Richtung nach vorn, und zwar so viele Felder, wie er es sich leisten kann und möchte. Denn für jedes Feld, das er nach vorn rückt, muss er ein Silberstück bezahlen.

Nach ihm ist sein linker Nachbar an der Reihe. Für ihn gilt ebenso wie für alle anderen, dass er beim ersten Zug seine Spielfigur so weit nach vorn zieht, wie er es sich leisten kann und möchte.

Wichtig ist dabei: Ein bereits besetztes Feld darf nicht mit der eigenen Figur betreten werden!

Haben alle Mitspieler einen Zug nach vorn gemacht und ist wieder der Jüngste an der Reihe, wird es knifflig. Jetzt darf nämlich jeder bei seinem Zug entscheiden, ob er nach vorn oder nach hinten ziehen möchte.

Wer nach hinten zieht, bekommt für jedes Feld, das er nach hinten zieht, ein Silberstück. Wer nach vorn zieht, muss wieder für jedes Feld, das er nach vorn rückt, bezahlen.

### Grabungserlaubnis

„Sie sind berechtigt, auf diesem Tell auszugraben.

Analysieren Sie Ihre Funde und fügen Sie zusammenpassende Scherben wieder zusammen, um sie im Nationalmuseum den Besuchern zu präsentieren.“

#### Spielregel

Der Jüngste beginnt. Er setzt seine Spielfigur in der angezeigten Richtung nach vorn, und zwar so viele Felder, wie er es sich leisten kann und möchte. Denn für jedes Feld, das er nach vorn rückt, muss er ein Silberstück bezahlen.

Nach ihm ist sein linker Nachbar an der Reihe. Für ihn gilt ebenso wie für alle anderen, dass er beim ersten Zug seine Spielfigur so weit nach vorn zieht, wie er es sich leisten kann und möchte.

Wichtig ist dabei: Ein bereits besetztes Feld darf nicht mit der eigenen Figur betreten werden!

Haben alle Mitspieler einen Zug nach vorn gemacht und ist wieder der Jüngste an der Reihe, wird es knifflig. Jetzt darf nämlich jeder bei seinem Zug entscheiden, ob er nach vorn oder nach hinten ziehen möchte.

Wer nach hinten zieht, bekommt für jedes Feld, das er nach hinten zieht, ein Silberstück. Wer nach vorn zieht, muss wieder für jedes Feld, das er nach vorn rückt, bezahlen.

### Grabungserlaubnis

„Sie sind berechtigt, auf diesem Tell auszugraben.

Analysieren Sie Ihre Funde und fügen Sie zusammenpassende Scherben wieder zusammen, um sie im Nationalmuseum den Besuchern zu präsentieren.“

#### Spielregel

Der Jüngste beginnt. Er setzt seine Spielfigur in der angezeigten Richtung nach vorn, und zwar so viele Felder, wie er es sich leisten kann und möchte. Denn für jedes Feld, das er nach vorn rückt, muss er ein Silberstück bezahlen.

Nach ihm ist sein linker Nachbar an der Reihe. Für ihn gilt ebenso wie für alle anderen, dass er beim ersten Zug seine Spielfigur so weit nach vorn zieht, wie er es sich leisten kann und möchte.

Wichtig ist dabei: Ein bereits besetztes Feld darf nicht mit der eigenen Figur betreten werden!

Haben alle Mitspieler einen Zug nach vorn gemacht und ist wieder der Jüngste an der Reihe, wird es knifflig. Jetzt darf nämlich jeder bei seinem Zug entscheiden, ob er nach vorn oder nach hinten ziehen möchte.

Wer nach hinten zieht, bekommt für jedes Feld, das er nach hinten zieht, ein Silberstück. Wer nach vorn zieht, muss wieder für jedes Feld, das er nach vorn rückt, bezahlen.

### Grabungserlaubnis

„Sie sind berechtigt, auf diesem Tell auszugraben.

Analysieren Sie Ihre Funde und fügen Sie zusammenpassende Scherben wieder zusammen, um sie im Nationalmuseum den Besuchern zu präsentieren.“

#### Spielregel

Der Jüngste beginnt. Er setzt seine Spielfigur in der angezeigten Richtung nach vorn, und zwar so viele Felder, wie er es sich leisten kann und möchte. Denn für jedes Feld, das er nach vorn rückt, muss er ein Silberstück bezahlen.

Nach ihm ist sein linker Nachbar an der Reihe. Für ihn gilt ebenso wie für alle anderen, dass er beim ersten Zug seine Spielfigur so weit nach vorn zieht, wie er es sich leisten kann und möchte.

Wichtig ist dabei: Ein bereits besetztes Feld darf nicht mit der eigenen Figur betreten werden!

Haben alle Mitspieler einen Zug nach vorn gemacht und ist wieder der Jüngste an der Reihe, wird es knifflig. Jetzt darf nämlich jeder bei seinem Zug entscheiden, ob er nach vorn oder nach hinten ziehen möchte.

Wer nach hinten zieht, bekommt für jedes Feld, das er nach hinten zieht, ein Silberstück. Wer nach vorn zieht, muss wieder für jedes Feld, das er nach vorn rückt, bezahlen.

### Grabungserlaubnis

„Sie sind berechtigt, auf diesem Tell auszugraben.

Analysieren Sie Ihre Funde und fügen Sie zusammenpassende Scherben wieder zusammen, um sie im Nationalmuseum den Besuchern zu präsentieren.“

#### Spielregel

Der Jüngste beginnt. Er setzt seine Spielfigur in der angezeigten Richtung nach vorn, und zwar so viele Felder, wie er es sich leisten kann und möchte. Denn für jedes Feld, das er nach vorn rückt, muss er ein Silberstück bezahlen.

Nach ihm ist sein linker Nachbar an der Reihe. Für ihn gilt ebenso wie für alle anderen, dass er beim ersten Zug seine Spielfigur so weit nach vorn zieht, wie er es sich leisten kann und möchte.

Wichtig ist dabei: Ein bereits besetztes Feld darf nicht mit der eigenen Figur betreten werden!

Haben alle Mitspieler einen Zug nach vorn gemacht und ist wieder der Jüngste an der Reihe, wird es knifflig. Jetzt darf nämlich jeder bei seinem Zug entscheiden, ob er nach vorn oder nach hinten ziehen möchte.

Wer nach hinten zieht, bekommt für jedes Feld, das er nach hinten zieht, ein Silberstück. Wer nach vorn zieht, muss wieder für jedes Feld, das er nach vorn rückt, bezahlen.





Trenne dieses Blatt an der gelochten Reihe aus dem Buch und zerschneide die Ereigniskarten entlang der Linien



<p>Glück für dich, dass dein Kollege seine Grabungserlaubnis vergessen hat. So muss er den Tell schnell verlassen, um sie noch zu holen, und drückt dir die beiden Scherben, die er schon gefunden hat, einfach in die Hand.</p> <p>Ziehe zwei Karten vom Scherbenstapel.</p>	<p>Oh, oh! Eine Kontrolle auf dem Tell und deine Grabungserlaubnis liegt noch im Grabungshaus auf dem Frühstückstisch. Tja, ohne Grabungserlaubnis darfst du natürlich nicht ausgraben.</p> <p>Lege alle deine Scherben unter den Scherbenstapel!</p>	<p>Kannst du zaubern? Das ist doch nicht normal, dass du gleich drei Scherben nebeneinander findest!</p> <p>Ziehe drei Scherbenkarten vom Stapel!</p>	<p>Happy Birthday to you!</p> <p>Alle Mitspieler singen dir zum Geburtstag ein Ständchen und der Spieler, der nach dir an der Reihe ist, schenkt dir sogar zwei Scherben seiner Wahl.</p> <p>Herzlichen Glückwunsch!</p>	<p>Ach du Schreck! Du hast verschlafen! Den Arbeitstag kannst du wohl abhaken.</p> <p>Setze in der nächsten Runde aus!</p>
<p>Sind das nicht ..., tatsächlich! Du hast gleich zwei wertvolle Scherben auf einmal gefunden.</p> <p>Durchsuche den Stapel von unten her und nimm dir die ersten beiden Scherben der Form 5 und 6.</p>	<p>Gratulation!</p> <p>Du hast Scherbe 3 gefunden.</p> <p>Durchsuche den Scherbenstapel von unten her und nimm dir die erste Scherbe der abgebildeten Form.</p>	<p>Oh Mann! Alles ist kaputt! Aber wer hätte auch ausgerechnet heute Morgen mit einem Erdbeben gerechnet? Alle Mitspieler müssen die Hälfte ihrer Scherbenkarten und ihres Geldes abgeben und du verlierst alles bis auf die zwei Silberstücke, die du in der Hosentasche aufbewahrt hast.</p>	<p>Putz dir lieber mal die Schuhe, denn heute bekommt die ganze Grabungsmannschaft Besuch. Er bringt sogar Geschenke mit! Jeder darf eine Scherbenkarte vom Stapel ziehen!</p>	<p>Puuuh ..., ganz schön heiß heute. Bei der Hitze kannst du dich gar nicht mehr richtig konzentrieren und zertrittst aus Versehen eine wertvolle Scherbe. Lege eine Scherbenkarte deiner Wahl unter den Scherbenstapel!</p>
<p>Gut zu wissen, dass dich deine Freunde nicht vergessen haben. Sie schicken dir ein Paket mit nützlichen Sachen ins Grabungshaus. Im Paket befindet sich auch Geld.</p> <p>Nimm dir vier Silberstücke vom Münzfeld!</p>	<p>Eine Feuerstelle! Du hast eine Feuerstelle ausgegraben. Das erkennst du mit deinem fachmännischen Blick natürlich sofort, weil in der Asche der Feuerstelle drei Kochtopfscherben liegen.</p> <p>Ziehe drei Scherbenkarten vom Stapel!</p>	<p>Das Grabungsauto hat einen ‚Plattfuß‘. Fünf Silberstücke kostet die Reparatur.</p> <p>Kannst du nicht bezahlen, musst du deine Spielfigur so weit auf ein freies Feld zurücksetzen, bis du den Schaden bezahlen kannst. Das Start/Ziel-Feld darfst du weder betreten noch überschreiten. Die Bedeutung des betretenen Feldes ist einzuhalten. Ist kein Zug möglich, verfällt diese Karte.</p>	<p>Ob die Silberstücke, die du gerade gefunden hast, einem Kollegen beim Bücken aus der Tasche gefallen sind oder schon seit vielen Jahren auf dem Tell liegen? Wie auch immer, jetzt gehören sie dir!</p> <p>Nimm dir vier Silberstücke!</p>	<p>Auweia! Dein Kollege links neben dir hat sich den Knöchel beim Sprung ins Grabungsquadrat verstaucht. Aber du wärst ja nicht du, wenn du ihm nicht ins Grabungshaus helfen würdest, damit er dort seinen Knöchel kühlen kann. Zum Dank schenkt er dir eine Scherbenkarte seiner Wahl!</p>
<p>Gut, eine Kopie deiner Grabungserlaubnis ist in deiner Tasche. Du kannst beweisen, dass du auf diesem Tell graben darfst, wenn du die richtige Grabungserlaubnis vergessen haben solltest. So bist du mit dieser Karte vor einer Kontrolle geschützt!</p> <p>Hebe diese Karte auf. Sie schützt dich einmal bei der Kontrolle der Grabungserlaubnis.</p>	<p>Gut, eine Kopie deiner Grabungserlaubnis ist in deiner Tasche. Du kannst beweisen, dass du auf diesem Tell graben darfst, wenn du die richtige Grabungserlaubnis vergessen haben solltest. So bist du mit dieser Karte vor einer Kontrolle geschützt!</p> <p>Hebe diese Karte auf. Sie schützt dich einmal bei der Kontrolle der Grabungserlaubnis.</p>	<p>Ja, du siehst richtig, dass heute ein Praktikant in deinem Quadrat gräbt und dir den Platz wegnimmt. Aber das ist kein Grund, traurig zu sein. Denn dafür darfst du heute in einem Quadrat deiner Wahl graben. Gehe ohne zu bezahlen bzw. ohne Silberstücke aufzunehmen auf ein Feld deiner Wahl, sofern dort kein Mitspieler steht. Das Start/Ziel-Feld darfst du aber weder betreten noch überschreiten!</p>	<p>Ja, du siehst richtig, dass heute ein Praktikant in deinem Quadrat gräbt und dir den Platz wegnimmt. Aber das ist kein Grund, traurig zu sein. Denn dafür darfst du heute in einem Quadrat deiner Wahl graben. Gehe ohne zu bezahlen bzw. ohne Silberstücke aufzunehmen auf ein Feld deiner Wahl, sofern dort kein Mitspieler steht. Das Start/Ziel-Feld darfst du aber weder betreten noch überschreiten!</p>	<p>Wie sollst du nur alleine diesen schweren Stein aus deinem Grabungsquadrat bekommen? Freundlicher Weise kommt dir dein rechter Mitspieler zur Hilfe! Rücke bis zu sechs Felder vor, ohne zu bezahlen. Allerdings darfst du nur ein freies Feld betreten und das Start/Ziel-Feld weder betreten noch überschreiten. Ist kein Zug möglich, verfällt diese Karte.</p>



