

# LivingStone

Ein taktisches Spiel von Benjamin Liersch  
für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.  
Spieldauer: 30 – 45 Minuten

## Spielmaterial

- 1 Spielplan



- 75 Taler (41 x 1er, 16 x 3er, 13 x 5er und 5 x 10er)



- 1 Dampfboot



- 27 Aktionskarten



- 1 Beutel



- 55 Zelte in fünf Farben  
(11 Zelte pro Farbe)



- 5 Schatzkisten



- 60 Steine

(29 x Schwarz, 15 x Transparent, 10 x Blau, 5 x Rot, 1 x Weiß)



- 10 Würfel



- 6 Übersichtskarten



- 5 Markierungssteine



- 1 Spielregel

## Spielgeschichte

David Livingstone war ein schottischer Missionar und Afrikaforscher. Er begab sich im Auftrag der britischen Regierung nach Afrika und durchreiste als erster Europäer den Kontinent. Dabei berichtete er detailliert über das Stammesleben und über die Tier- und Pflanzenwelt Afrikas. Seine Reisebeschreibungen und geographischen Aufzeichnungen führten in Europa zu mehr Wissen und Verständnis für den bis dahin weitestgehend unbekanntesten Kontinent. Viel Zeit verbrachte er während seiner Forschungsreisen am Sambesi. Dabei entdeckte er auch die großen Wasserfälle, die er zu Ehren der Königin Victoria nach ihr benannte.

## Spielziel

Die Spieler befahren auf einem Dampfboot den Sambesi bis zu den Viktoriafällen. Sie entdecken das Landesinnere und versuchen ihr Glück beim Schürfen von Edelsteinen. Wem es dabei gelingt die meisten Siegpunkte zu sammeln, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt alle Zelte und die Schatzkiste in seiner Farbe sowie 3 Taler mit dem Wert 1. Alle 60 Minensteine (30 x Edelsteine, 29 x schwarzes Geröll, 1 x Weiß) kommen in den Beutel. Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Zugstapel bereit gelegt. Das Dampfboot wird links auf das erste Wasserfeld gestellt. Pro Mitspieler werden zwei Würfel bereitgelegt. Die restlichen Würfel kommen in die Schachtel. Die Markierungssteine der Spieler werden auf das Feld 0 der Siegpunkteleiste gestellt.

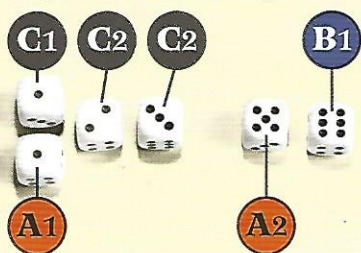
## Spielablauf

Ein Startspieler wird beliebig ermittelt. Er wirft anschließend **alle Würfel**. Nach dem Wurf sortiert er die Würfel zur besseren Übersicht nach Augenzahlen (siehe Abbildung 1). Nun nimmt sich der Startspieler einen Würfel und führt **unmittelbar** eine Aktion aus. Welche Aktionen das sind, wird später noch beschrieben. Der Würfel bleibt nach Ausführen der Aktion vorerst beim Spieler liegen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, sich einen Würfel aus dem Wurf zu nehmen und eine Aktion auszuführen ...



Abbildung 1: Beispiel für einen ersten Wurf in einer Runde mit 4 Personen

Haben alle Spieler einen Würfel genommen, dürfen sie sich (wieder beginnend beim Startspieler) einen weiteren Würfel unter folgender Bedingung aussuchen: **Die Augenzahl des nächsten Würfels muss größer sein als die des zuvor genommenen Würfels!** Dieser Vorgang wiederholt sich, bis entweder keine Würfel mehr vorhanden sind, oder **kein** Spieler mehr einen der verbliebenen Würfel nehmen kann. Dabei kann es vorkommen, dass die Spieler unterschiedlich viele Würfel genommen haben. Kann kein Spieler mehr einen Würfel nehmen, endet die Runde. Die Spalte, in der das Dampfboot steht, wird gewertet und das Boot anschließend ein Feld vorgerückt.



**Beispiel mit 3 Spielern (Abbildung 2):**

**Spieler A** nimmt sich eine und führt die Aktion aus.

**Spieler B** nimmt sich gleich eine und führt die Aktion aus.

**Spieler C** nimmt sich ebenfalls eine . **Spieler A** nimmt sich nun die .

Da es für Spieler B keinen höheren Würfel gibt, darf sich nun **Spieler C** einen Würfel aussuchen und nimmt die .

Da auch **Spieler A** keinen höheren Würfel nehmen kann, darf **Spieler C** sich auch noch die nehmen.

## Die Aktionen

Nimmt ein Spieler einen Würfel, so führt er dafür genau eine der 4 folgenden (farbig markierten) Aktionen **unmittelbar** aus:



- **Eine Aktionskarte ziehen:** Der Spieler darf sich **unabhängig von der Augenzahl** des gewählten Würfels **genau eine** Aktionskarte verdeckt nehmen. Es können beliebig viele Aktionskarten auf der Hand gesammelt und auch auf einmal gespielt werden. (Jedoch darf der Spieler die Aktionskarten nur dann spielen, wenn er selbst an der Reihe ist).

Sollte ein Spieler die „Mineneinsturz“-Karte ziehen, so **muss** er diese zeigen und sofort ausführen. Anschließend darf er als Ersatz eine neue Karte nachziehen. Die „Mineneinsturz“-Karte wird dann mit allen bislang ausgespielten Karten wieder gemischt und als neuer Zugstapel bereit gelegt.



- **Taler nehmen:** Der Spieler erhält entsprechend der Augenzahl des Würfels Taler. Hat er sich beispielsweise eine genommen, so erhält er Taler im Wert 4. Die Taler dürfen jederzeit beliebig gewechselt werden. Ein 5er-Taler kann beispielsweise jederzeit in fünf 1er Taler gewechselt werden. Die Spieler können ihre Taler verdeckt halten.



- **In der Mine schürfen:** Der Spieler darf in den Beutel mit den Mineralien greifen (ohne hineinzusehen) und entsprechend der Augenzahl des ausgesuchten Würfels Steine aus dem Beutel ziehen.

Die Steine kann der Spieler **während seines Zuges jederzeit** verkaufen oder vor sich sammeln (um sie später mit der Aktionskarte „Markt“ zu verkaufen).

Die Werte für die einzelnen Steine sind (ohne Aktionskarte):



= 0 Taler  
(weiß)



= 1 Taler  
(transparent)



= 3 Taler



= 5 Taler

Die verkauften Edelsteine und alle schwarzen Steine (Geröll) kommen zur Seite. Nach dem Ziehen des weißen Steines werden alle beiseite gelegt und alle gerade gezogenen Steine (nachdem die farbigen Steine verkauft wurden) wieder in den Beutel eingemischt. Die nicht verkauften Steine, die die Spieler vor sich gesammelt haben bleiben bei ihnen. Wenn Edelsteine gesammelt werden, besteht allerdings die Gefahr, dass beim Ziehen der „Mineneinsturz“-Karte die gesammelten Edelsteine aller Spieler wertlos werden, da sie dann alle wieder in den Beutel kommen.

Jeder Edelstein, den die Spieler bis zum Spielende nicht verkauft haben, zählt 1 Siegpunkt. Geröll bringt keine Siegpunkte.



• **Zelt errichten:** Siegpunkte lassen sich vor allem durch das Errichten von Zelten erlangen. Das Dampfboot markiert, in welcher Spalte der Spieler gerade ein Zelt errichten darf (die grau hinterlegte Spalte über dem Dampfboot in Abbildung 3).

Der **Bauplatz** wird durch die Augenzahl des Würfels bestimmt. Hat sich der Spieler beispielsweise einen 1er-Würfel genommen, darf er auf dem Feld, das in Reihe 1 liegt, ein Zelt errichten. Die Reihen sind auf der linken Seite durch Kronen nummeriert.

Der Bauplatz liegt also auf dem Schnittpunkt, der durch das Dampfboot und die Augenzahl des Würfels bestimmt wird (siehe Abbildung 4).



Abbildung 4

Für das Errichten eines Zeltes werden **Expeditionskosten** fällig. Diese sind auf den Bootsfeldern am Ufer vermerkt und steigen mit der Dauer der Expedition zum Spielende hin an. In Abbildung 4 muss ein Spieler für den Zeltbau 2 Taler abgeben. In der nächsten Runde würde ein Zelt dann schon 3 Taler kosten.



Abbildung 3

Sofern ein Spieler auf einem Feld bauen möchte, auf dem schon Zelte stehen, so muss er an jeden dieser Spieler zusätzlich einen Taler im Wert von 1 abgeben. Ein Spieler kann in einer Spielrunde auch mehrere Zelte in einer Spalte errichten (wenn er mehrere Würfel nehmen kann).



## Spenden zum Wohl der Königin

Ein Spieler darf während seines Zuges jederzeit und ohne eine Würfelaktion zu verlieren, beliebig viele Taler in seine Schatzkiste stecken. Das muss er seinen Mitspielern mitteilen. Er muss jedoch nicht sagen, wie viel Geld er genau spendet. Das gespendete Geld kann nicht mehr herausgenommen werden und bleibt bis zum Spielende in der Kiste.

**ACHTUNG:** Wer am Ende des Spieles am wenigsten gespendet hat, scheidet aus dem Spiel aus und kann nicht gewinnen!



## Wertungen

Am Ende jeder Runde (wenn alle Würfel genommen sind, bzw. kein weiterer Würfel mehr genommen werden kann) kommt es zu einer Wertung. Gewertet wird nur die Spalte, in dem das Dampfboot steht. Jeder Spieler erhält für jedes Zelt, das in dieser Spalte steht, die Punkte, die **links** neben der Reihe angegeben sind. Stehen mehrere Zelte auf ein und demselben Grundstück, so erhalten alle beteiligten Spieler die kompletten Punkte. Die Punkte werden auf der Siegpunkteleiste abgetragen.

Nach der Wertung fährt das Dampfboot ein Feld weiter und die nächste Runde beginnt. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler würfelt **wieder mit allen Würfeln**, wählt einen aus usw.

## Spielende



Kann das Dampfboot nach der letzten Wertung keine Spalte mehr weiter gerückt werden, ist das Spiel zu Ende. In der Schlusswertung werden alle 6 Zeltreihen abgerechnet. Dabei bekommt nur der Spieler die Punkte, der die meisten Zelte in der jeweiligen Reihe hat. Bei Gleichstand, werden die Punkte geteilt (abgerundet). Die zu vergebenden Punkte sind jeweils **rechts** auf den grauen Zeltsymbolen abgebildet (siehe Abbildung unten).



**Beispiel (Abbildung 5):**

In der 2er-Reihe hat **Rot** 3 Zelte eingesetzt.

**Blau** und **Gelb** jeweils 2.

**Rot** bekommt dafür 10 Siegpunkte.

Hätte **Rot** ein Zelt weniger eingesetzt, so hätten alle drei Spieler jeweils 3 Punkte erhalten.



Für jeden **Edelstein**, den ein Spieler noch besitzt, bekommt er am Ende **1 Punkt**.

Außerdem dürfen nun noch **Aktionskarten mit Siegpunkten** ausgespielt werden.



Abschließend schütten die Spieler ihre **Schatzkisten** aus und zählen ihr gespendetes Geld. Wer am wenigsten Geld in seiner Schatzkiste hat, egal ob es ein oder mehrere Spieler sind, scheidet komplett aus dem Spiel aus.

Wer am Ende die meisten Punkte hat (und nicht ausgeschieden ist), gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der am meisten gespendet hat. Sollte auch da ein Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

## Spielvariante für 2 Spieler:

Bei 2 Spielern wird mit 4 Würfeln gewürfelt. Sollte es vorkommen, dass ein Spieler alle Zelte eingesetzt hat, so hat er im weiteren Verlauf des Spieles nur noch die Möglichkeit ein Zelt zu versetzen. Die Kosten für den Bau des Zeltes müssen jedoch wie oben beschrieben bezahlt werden. Die Siegpunkte, die der Spieler vorher durch den Bau des Zeltes an seinem Ursprungsort bekommen hat, bleiben ihm erhalten. Ansonsten läuft das Spiel wie oben beschrieben ab.

Nachdem am **Spielende** die Punkte für die Mehrheiten in den jeweiligen Reihen vergeben wurden, werden die Spenden überprüft. Dazu wird mit allen 4 Würfeln gewürfelt und die Summe der Augen berechnet. Spieler, die weniger als die gewürfelte Gesamt-Augenzahl an Talern gespendet haben, scheiden aus. So kann es durchaus passieren, dass beide Spieler am Ende die Partie verlieren.

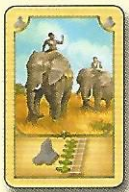
## Kartenübersicht:



Der Spieler braucht für den **Bau eines Zeltes nichts zahlen**. Für das Errichten des Zeltes wird aber trotzdem ein Würfel benötigt.



Der Spieler darf beim Würfelnehmen **zwei Würfel hintereinander nehmen** (dabei muss die Augenzahl des zweiten Würfels größer sein, als die des ersten) und beide nacheinander ausführen.



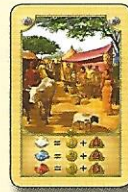
Der Spieler kann beim **Bau eines Zeltes die Würfelzahl ignorieren** und das Zelt in ein beliebiges Feld der durch das Boot gekennzeichneten Spalte einsetzen. Für das Errichten des Zeltes wird aber trotzdem ein Würfel benötigt.



Der Spieler geht für einen **Löwen** 4 Punkte, für ein **Nashorn** 3 Punkte und für eine **Antilope** 2 Punkte auf der **Siegpunkteleiste** vorwärts.



Der Spieler darf zusätzlich ein **Zelt kostenlos** auf ein Feld einsetzen, auf dem bereits ein **eigenes gewertetes Zelt** steht (also **nicht** in die Spalte, in der sich das Boot gerade befindet). Dafür wird kein Würfel benötigt.



**Markt.** Der Spieler darf beliebig Edelsteine verkaufen und erhält folgendes:  
**Transparent** = 1 Taler + 1 Siegpunkt  
**Blau** = 2 Taler + 2 Siegpunkte  
**Rot** = 3 Taler + 3 Siegpunkte



Das **Dampfboot** fährt eine Spalte **rückwärts**. Nun darf nur dort in der Spalte ein Zelt eingesetzt werden. Am Ende der Runde wird die Spalte gewertet, in dem das Boot steht. Für die nächste Runde fährt es wieder ein Feld vorwärts (wo es gerade herkam).



Der Spieler darf **3 Steine aus der Mine** (dem Beutel) ziehen.



Der Spieler darf sich Taler im **Gesamtwert von 4** aus dem Vorrat nehmen.



**Mineneinsturz!** **Jeder** Spieler muss **SOFORT** alle seine Edelsteine abgeben. Alle Steine kommen wieder in den Beutel. Der Spieler darf anschließend eine neue Karte ziehen.



Spieler, die diese beiden Karten zusammen ausspielen, dürfen dann ein Zelt **kostenlos** auf ein **beliebiges** Feld der durch das Boot gekennzeichneten Spalte einsetzen. Der Spieler braucht dann aber **nur einen Würfel abgeben**.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei unzähligen Testspielern, u. a. Eike Bernard, Sven-Philipp Brandt, Anja und Ronald Brodowski, Sven Dallmann, Martina Hellmich, Richard Högner, Hartmut Kommerell, Susanne und Friedhelm Most, Beate Neubert, Kati und Björn Röske, Robert Rudel, Josefine Schwer, Carsten Wesel, Gregor Wiedemann.

© Schmidt Spiele GmbH · Postfach 470437 · D-12313 Berlin · www.schmidtspiele.de · Made in Germany  
Autor: Benjamin Liersch · Design + Illustration: Michael Menzel, Christof Tisch · Redaktion: Thorsten Gimmler

