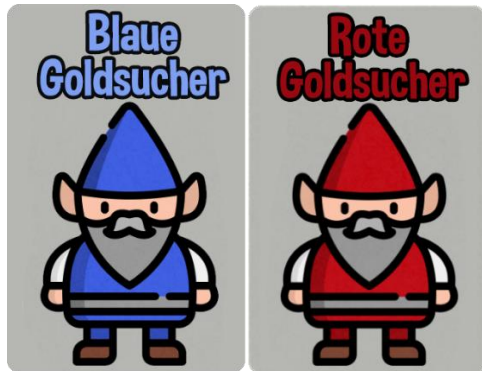
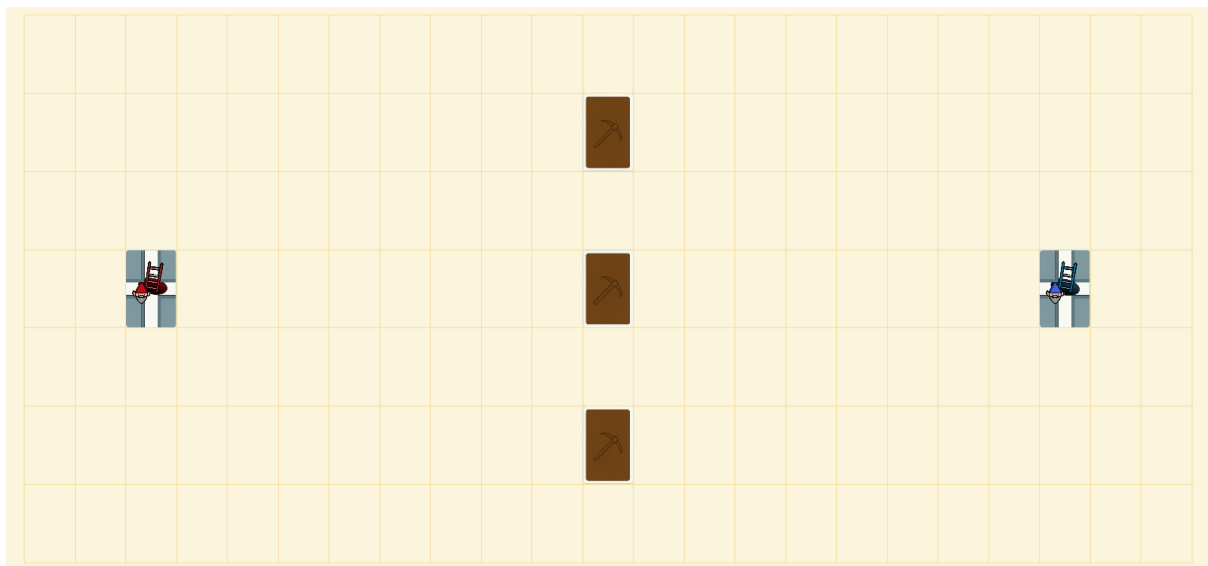


### Aufgabe 4.3.2:

Neue Spieler: wir teilen Goldsucher zu **roten Goldsucher** und **blauen Goldsucher**.



Der **rote Goldsucher** startet von der **linken** Startkarte. Analog startet **der blaue Goldsucher** von der **rechten** Startkarte.



Das Ziel des Goldsucher ist wie der normalen Regel, das Gold zu finden. Wenn da ein Pfad von der roten Startkarte zum Gold entsteht, gewinnt der rote Goldsucher. Analog gewinnt der blaue Goldsucher, wenn es ein Pfad von der blauen Startkarte zum Gold entsteht.

Die Spielmechanik des Saboteurs bleibt unverändert.

Das Punktesystem:

- $n+1$  Punkte für jede ins Wegelabyrinth gelegte Wegekarte mit  $n$  benachbarten Karten. Es sind also jeweils 2 bis 5 Punkte möglich. (unverändert)
- 2 Punkte für jede eingesetzte Steinschlagkarte oder Sperrkarte von Goldsucher
- 3 Punkte für jede eingesetzte Steinschlagkarte oder Sperrkarte von Saboteur
- 3 Punkte für jede eingesetzte Reparaturkarte von Goldsucher
- 2 Punkte für jede eingesetzte Reparaturkarte von Saboteur
- 10 Punkte für jeden Saboteur, wenn gewinnt
- 20 Punkte für jeden Goldsucher, wenn gewinnt.

### Aufgabe 4.3.3:

Der Computer wählt die Handkarten durch die folgende Priorität:

Wenn der Computer **Goldsucher** ist und hat **alle Werkzeuge**:

Mapkarte (wenn Goldkarte nicht gefunden) -> Wegekarte -> Steinschlagkarte -> Sperrkarte oder Reparaturkarte -> Mapkarte (wenn Goldkarte gefunden)

Wenn der Computer **Goldsucher** ist und hat mindestens eine **zerstörte Werkzeuge**:

Reparaturkarte -> Mapkarte (wenn Goldkarte nicht gefunden) -> Wegekarte (wegwerfen) -> Steinschlagkarte -> Sperrkarte.

Wenn der Computer **Saboteur** ist und hat **alle Werkzeuge**:

Mapkarte (wenn Goldkarte nicht gefunden) -> Sperrkarte -> Wegekarte (Wegesperre) -> Steinschlagkarte -> Mapkarte (wenn Goldkarte gefunden)

Wenn der Computer **Goldsucher** ist und hat mindestens eine **zerstörte Werkzeuge**:

Sperrkarte -> Reparaturkarte -> Mapkarte (wenn Goldkarte nicht gefunden) -> Steinschlagkarte -> Wegekarte (wegwerfen).