4.3.2 *Beschreibung der neuen Regeln*

Wir fügen noch den **Steinsucher** als die dritte Rolle hinzu.

**4.3.2.1 Punkte vergeben**

Während des Spiels können die Spieler durch folgende Aktionen Punkte erwerben:

- n+1 Punkte für jede ins Wegelabyrinth gelegte Wegekarte (Abschnitt 2.2.1) mit n benachbarten Karten. Es sind also jeweils 2 bis 5 Punkte möglich.

- 2 Punkte für jede eingesetzte Steinschlagkarte (Abschnitt 2.2.2)

- 2 Punkte für jede eingesetzte Sperrkarte (Abschnitt 2.2.3)

- 2 Punkte für jede eingesetzte Reparaturkarte (Abschnitt 2.2.3)

Für den Sieger wird die Punkte zusätzlich durch den verbliebenen Karten auf dem Hand gerechnet.

- 5 Punkte für jede Sperrkarte

- 10 Punkte für jede Reparaturkarte

- 1 Punkte für Wegekarte

- 3 Punkte für Steinschlagkarte

**4.3.2.2 Spielende**

Das Spiel ist beendet, wenn eines der folgenden Szenarien eintritt:

- Es wurde ein ununterbrochener Weg von der Startkarte zur Zielkarte mit dem Gold- schatz gelegt. In diesem Fall haben die Goldsucher ihr Ziel erreicht und gewonnen.

- Der Nachziehstapel ist leer und kein Spieler hat noch Karten auf der Hand. Wenn das passiert, haben die Saboteure gewonnen.

- Es wurde ein ununterbrochener Weg von der Startkarte zur Zielkarte mit dem Steinschatz gelegt. In diesem Fall haben die Steinsucher ihr Ziel erreicht und gewonnen.

- Falls Nachziehstapel ist leer aber das Spiel keine Saboteure hat, dann der Sieger ist die Spieler, die die höchste Punkte hat.