

Ein Spiel von Shreesh Bhat



Jahrelang habt ihr gemeinsam mit euren Alchemistenfreunden versucht, einfache Metalle in Gold zu transmutieren. Nun ist es euch endlich gelungen. Doch die Experimente fahren fort, um die Formel zu verfeinern, bis ihr über die perfekte Kombination aus den Elementen das reinste Gold erschafft.

Aurum ist ein kompetitives Stichspiel, in dem ihr Alchemisten spielt, die Basismetalle in Gold umwandeln. Ihr verdient Punkte, indem ihr Gold sammelt und erfolgreich vorhersagt, wie viele Stiche ihr gewinnen werdet.

Am Ende des Spiels gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte



Spielmaterial.....	2
Kurzübersicht.....	3
Spiel mit 4 Alchemisten.....	4
Spiel mit 3 Alchemisten.....	12
Begrifflichkeiten zum Stichspiel.....	18
„Gold“ene Regeln.....	20
Experten-Varianten.....	20



<b>Spiel mit 4 Alchemisten</b>	
Spielübersicht.....	5
Aufbau.....	5
Spielablauf.....	6
Gebote.....	6
Regeln fürs Ausspielen.....	6
Einen Stich auswerten.....	7
Ende einer Runde.....	8
Wertung.....	10
Gebote.....	10
Gold.....	10
Beginn der nächsten Runde.....	10
Spielende.....	10

<b>Spiel mit 3 Alchemisten</b>	
Spielübersicht.....	13
Aufbau.....	13
Spielablauf.....	14
Gebote.....	14
Regeln fürs Ausspielen.....	14
Einen Stich auswerten.....	15
Ende einer Runde.....	16
Wertung.....	17
Gebote.....	17
Gold.....	17
Beginn der nächsten Runde.....	17
Spielende.....	17

# SPIELMATERIAL



ROUND OVERVIEW		1st	2nd
1	Did on how many tricks you/your team will win. Those a non-Gold card with the number of tricks that you/your team plans to win. In a 4 Player game after each player an a horse has made a bid the higher of the two bids will be the winner bid.	your team will win	your team will win
2	Lead with only non-Gold card	one trick, one trick, or bid value	one trick, one trick, or bid value
3	You must not play a suit that has already been played before it is a Gold card.	bid number or number	bid number or number
4	Highst number wins, but Gold is a trump card (always wins the trick).	4 See (player)	4 See (player)
5	Whomever played the lowest non-Gold card in the trick adds a gold card of the same number from the Supply to their Collection and wads read.	Gold cards	Gold cards
6	All Gold cards played in a trick are returned to the Supply.	bid each points each points each	bid each points each points each
7	The round ends immediately whenever any player:	is one whenever	is one whenever
8	cannot play a valid base metal card and does not / chooses not to play a gold card.	bid card no play a	bid card no play a

**Elementarkarten:** 50 Karten  
(5 Farben, jeweils von 1-10)

**Spielhilfen:**  
4 Karten



**Goldkarten:** 15 Karten  
0: 4 Karten  
1-3: je 2 Karten  
4-8: je 1 Karte



**Gold:**  
4 Nuggets



**Alchemistenstein**

## SYMBOLE



Wismut



Phosphor



Zink



Kupfer



Silber



Gold

# KURZÜBERSICHT

---

Wenn ihr schon mal Stichspiele gespielt habt, findet ihr hier eine Kurzübersicht, die euch nur die Besonderheiten dieses Stichspiels erklärt. Für weitere Details oder wenn ihr Stichspiele zum ersten Mal spielt, lest bitte die Regeln für 4 Alchemisten (ab Seite 4) oder 3 Alchemisten (ab Seite 12).

**Im Gegensatz zu den meisten anderen Stichspielen gibt es in Aurum anstatt eines Bedienzwanqs ein Bedienverbot.**

## Rundenübersicht

1. Sagt an, wie viele Stiche ihr/euer Team gewinnen werdet, indem ihr eine eurer Handkarten vor euch auslegt. Der Wert dieser Karte entspricht der Anzahl der Stiche, die ihr/euer Team erwartet zu gewinnen. (Bei 4 Alchemisten spielen immer 2 als Team zusammen. In diesem Fall gilt immer die höhere der beiden Karten für das gesamte Team.)
2. Spielt eine Elementarkarte an (nicht Gold).
3. Ihr dürft **keine** Farbe spielen, die bereits im Stich liegt, es sei denn, ihr spielt eine Goldkarte.
4. Die höchste Zahl gewinnt den Stich, ausgenommen Gold. Gold ist Trumpf und gewinnt immer den Stich. Unter mehreren Goldkarten gewinnt wiederum die höchste Zahl den Stich.
5. Wer die niedrigste Elementarkarte gespielt hat, nimmt eine Goldkarte des gleichen Wertes aus dem Vorrat, legt sie offen in seine Goldsammlung vor sich und beginnt den nächsten Stich.
6. Alle Goldkarten aus dem Stich werden in den Vorrat zurückgelegt.
7. Die Runde endet sofort, wenn ein Spieler keine Elementarkarte spielen kann UND keine Goldkarte spielen kann oder will.

## WERTUNG

---

### Gebote

- **Überboten:** Habt ihr weniger Stiche gemacht als angesagt, gibt es keine Punkte
- **Unterboten:** Habt ihr mehr Stiche gemacht, als angesagt, bekommt ihr so viele Punkte, wie ihr Stiche angesagt habt.
- **Exaktes Gebot:** Habt ihr genauso viele Stiche gemacht, wie ihr angesagt habt, bekommt ihr doppelt so viele Punkte, wie ihr Stiche angesagt habt.

### Gold

Goldkarten geben Punkte entsprechend der Anzahl der Goldsymbole auf der Karte:

- **Goldkarten mit dem Wert 0** sind 0 Punkte wert.
- **Goldkarten mit dem Wert 1 bis 3** sind je 1 Punkt wert.
- **Goldkarten mit den Werten 4 bis 6** sind je 2 Punkte wert.
- **Goldkarten mit den Werten 7 und 8** sind je 3 Punkte wert.



1

Vorrat



2a



2

3

Alchemisten-  
stein

Stich

4c

JEDER ALCHEMIST

Hand



4

Gold-  
sammlung

1a

4a

Gebot



4b

Gewonnene  
Stiche

4d

# SPIEL MIT 4 ALCHEMISTEN

## SPIELÜBERSICHT

In einem Spiel mit 4 Alchemisten wird in 2 Teams gespielt. Die Teampartner sitzen einander gegenüber. Das Ziel des Spieles ist es, als erstes Team 2 Runden zu gewinnen. Eine Runde gewinnt das Team, das die meisten Punkte hat. Punkte bekommt man, indem man ein erfolgreiches Gebot abgibt und Gold sammelt.

## AUFBAU (4 ALCHEMISTEN)

- 1 Vorrat** - Legt alle Goldkarten offen nebeneinander an eine Seite der Spielfläche.
- 1a** Gebt jedem Alchemisten eine 0 Goldkarte.
- 2 Mischt** alle Elementarkarten und teilt verdeckt an jeden Alchemisten 12 Karten aus.
- 2a** Nach dem Austeilen bleiben 2 Karten übrig. Diese Karten werden offen neben den Vorrat mit den Goldkarten gelegt, damit alle Alchemisten wissen, welche Karten nicht im Spiel sind, wenn sie ihre Gebote abgeben. Am Rundenende werden diese Karten wieder mit eingemischt, sodass jede Runde 2 neue Karten übrig bleiben, die stets offen neben den Vorrat gelegt werden.
- 3 Alchemistenstein** - Wer am meisten Gold bei sich trägt, erhält den Alchemistenstein (ansonsten geht ihn einem zufälligen Alchemisten). Zu Beginn jeder Runde wird der Alchemistenstein im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- 4 Jeder Alchemist** - Plant vor jedem Alchemisten ausreichend Platz für Folgendes ein:
  - 4a Goldsammlung** - Goldkarten werden hier gesammelt.
  - 4b Gebot** - Hier legt ihr euer Gebot ab.
  - 4c Stich** - Für Karten, die in den Stich gespielt werden.
  - 4d Gewonnene Stiche** - Sammelt hier eure gewonnenen Stiche.

## SPIELABLAUF (4 ALCHEMISTEN)

### Gebote

- Nachdem alle Karten ausgeteilt wurden, schaut ihr euch eure an und versucht vorherzusagen, wie viele Stiche ihr diese Runde machen werdet. Wählt eine Elementarkarte aus eurer Hand, deren Wert der Zahl entspricht, die ihr ansagen wollt, und legt sie offen vor euch aus. Dies ist eure Gebotskarte. Wer den Alchemistenstein hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle ein Gebot abgegeben haben.
- Das höhere der beiden Gebote eines Teams gilt dabei für das gesamte Team.

**Beispiel: Du sagst 4 an, dein Gegenüber 2. Eure Teamansage ist damit 4.**

Wer den Alchemistenstein hat, beginnt den Stich, indem er eine Karte ausspielt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn und spielen auch jeweils eine Karte. Wenn alle Alchemisten eine Karte gespielt haben, wird der Stich ausgewertet.

### Regeln fürs Ausspielen

Die erste Karte im Stich muss immer eine Elementarkarte sein, **keine** Goldkarte.

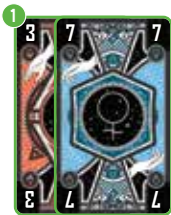
Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

**Ihr dürft im Stich vorhandene Farben NICHT bedienen. Das bedeutet, in einem Stich darf niemals mehr als eine Karte jeder Elementarfarbe sein.** Goldkarten sind keine Elementarkarten, entsprechend dürft ihr Goldkarten immer spielen (Ausnahme siehe oben: Erste Karte im Stich) und auch bedienen.

Wenn ihr eine Goldkarte spielt, nehmt ihr diese stets aus eurer Goldsammlung. Auf der Hand habt ihr nur Elementarkarten. Goldkarten übertrumpfen jede Elementarkarte.

**Ändern des Gebots:** Jeweils bevor ein neuer Stich gestartet wird, könnt ihr euch in Spielreihenfolge entscheiden, eine Goldkarte aus eurer Goldsammlung abzugeben, um eine Gebotskarte eures Teams mit einer eurer Handkarten zu tauschen und damit euer Gebot zu ändern. Die abgegebene Goldkarte kommt zurück in den Vorrat.

## Ändern des Teamgebots:



1 Marie sagt 3 an, ihr Partner Peter 7. Marie glaubt, das Gebot ist zu hoch.



2 Marie gibt eine Goldkarte aus ihrer **Goldsammlung** ab und legt sie zurück in den Vorrat.



3 Marie tauscht die 7 gegen eine 4 aus ihrer **Hand**.

4

Das neue Teamgebot ist 4. Die 7 nimmt sie auf ihre Hand.

## Einen Stich auswerten

Wer die **niedrigste** Elementarkarte gespielt hat, **nimmt eine Goldkarte** mit dem Wert der gespielten Karte aus dem Vorrat (sofern sie verfügbar ist) in die eigene Goldsammlung und beginnt den nächsten Stich.

Wer die **höchste** Elementarkarte gespielt hat, **gewinnt den Stich**, sofern keine Goldkarten gespielt wurden. Gold trumpft jede Elementarkarte. Werden mehrere Goldkarten in einen Stich gespielt, gewinnt die höchste.

Gibt es einen Gleichstand bei der Ermittlung, wer die Goldkarte bekommt oder den Stich gewinnt, so wird dieser immer zugunsten des Alchemisten aufgelöst, der die spätere Karte gespielt hat.

Sollten in einem Stich alle gespielten Elementarkarten den gleichen Wert haben, gewinnt der Alchemist, der die letzte Karte gespielt hat, den Stich und bekommt auch die Goldkarte (sofern verfügbar). Er startet den nächsten Stich.

Wer den Stich gewonnen hat, sammelt alle Elementarkarten aus dem Stich und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. **Goldkarten im Stich werden immer zum Vorrat zurückgelegt**. Mehrere gewonnene Stiche werden als Stapel nebeneinandergelegt. Die Anzahl der Kartenstapel zeigt an, wie viele Stiche ihr diese Runde gewonnen habt.

## Beispiel - Gewonnene Stiche



Marie hat 4 Stapel, also hat sie 4 Stiche gemacht. Sie werden zu den Stichen ihres Gegenübers addiert, um zu schauen, ob sie korrekt angesagt haben.

## Ende einer Runde

Die Runde endet sofort, wenn:

- der Alchemist mit dem Alchemistenstein keine Karte mehr ausspielen kann **oder**
- ein Alchemist keine Elementarkarte regelkonform spielen kann **und** keine Goldkarte spielen kann/möchte.

Wer eine Runde auf diese Art beendet, muss alle seine Handkarten vorzeigen, um zu beweisen, dass er keine passende Karte übersehen hat. Dieser Stich wird nicht mehr ausgewertet. Niemand gewinnt ihn oder erhält eine Goldkarte dafür.

Sobald die Runde beendet ist, fährt ihr mit der Wertung fort.

## Beispiel - Ende der Runde (kann keine Karte spielen)

Marie kann keine Karte von ihrer **Hand** spielen, da sie keine Farbe hat, die nicht bereits gespielt wurde.





## Beispiel - Ende der Runde (möchte keine Goldkarte spielen)

Marie kann keine Karte aus ihrer **Hand** spielen und möchte die Goldkarten in ihrer **Goldsammlung** behalten.



### Goldsammlung



## Wertung

### Gebote

- **Überboten:** Habt ihr weniger Stiche gemacht als angesagt, bekommt ihr keine Punkte.
- **Unterboten:** Habt ihr mehr Stiche gemacht als angesagt, bekommt ihr so viele Punkte, wie ihr Stiche angesagt habt.
- **Exaktes Gebot:** Habt ihr genauso viele Stiche gemacht wie angesagt, bekommt ihr doppelt so viele Punkte, wie ihr Stiche angesagt habt.

### Gold

Goldkarten in deiner Goldsammlung geben Punkte entsprechend der Anzahl der auf der Karte angezeigten Goldsymbole:

- **Goldkarten mit dem Wert 0** sind 0 Punkte wert.
- **Goldkarten mit dem Wert 1 bis 3** sind je 1 Punkt wert.
- **Goldkarten mit den Werten 4 bis 6** sind je 2 Punkte wert.
- **Goldkarten mit den Werten 7 und 8** sind je 3 Punkte wert.

Jedes Team addiert seine Punkte. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde. Dieses Team bekommt ein Goldnugget. Gleichstände werden zugunsten des Teams aufgelöst, das die Stiche exakt angesagt hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt das Team mit der höchsten Goldkarte.

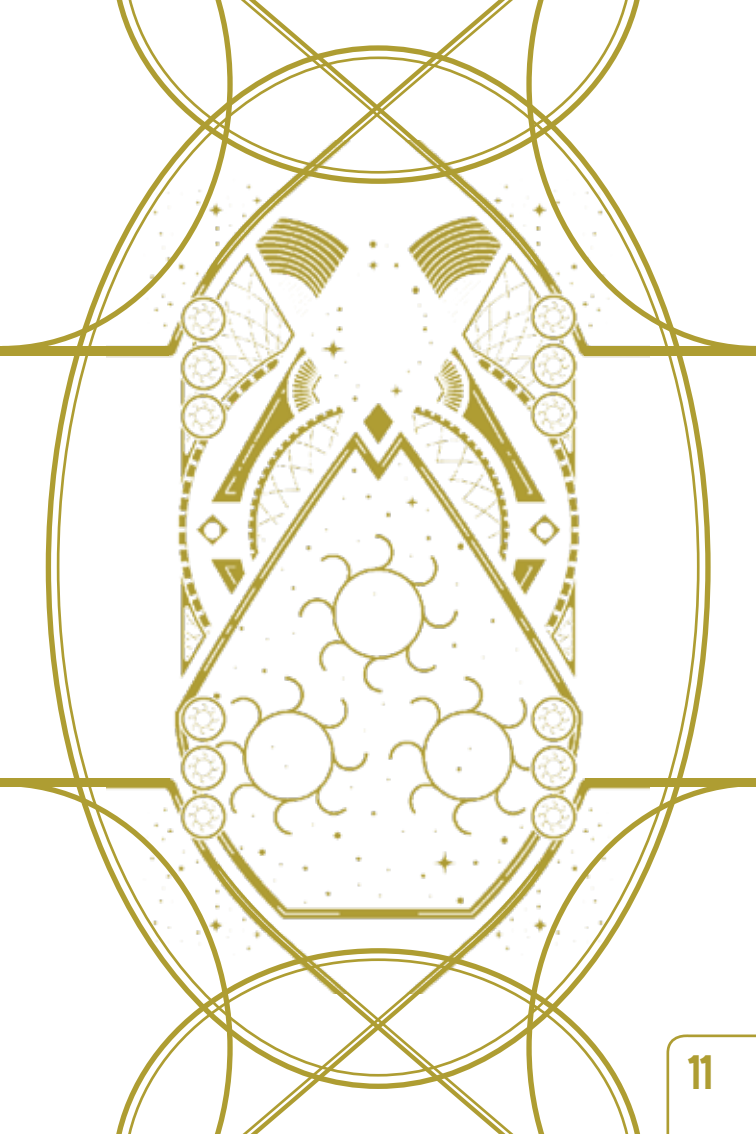
## Beginn der nächsten Runde

Legt alle Goldkarten zurück in den Vorrat und mischt alle Elementarkarten. Teilt 12 Elementarkarten verdeckt an jeden Alchemisten aus und gibt jedem eine Goldkarte mit dem Wert 0. Denkt daran, dass 2 Karten übrig bleiben, die offen neben den Goldkartenvorrat gelegt werden.

Der Alchemistenstein wird nach links weitergegeben und eine neue Runde beginnt mit den neuen Geboten (siehe S. 6).

## Spielende

Sobald ein Team seinen 2. Goldnugget erhalten hat, hat es gewonnen und das Spiel endet.





Stich

5c

Gewonnene  
Stiche

5d

Gebot

5b

Gold-  
sammlung

2a

5a

Hand



# SPIEL MIT 3 ALCHEMISTEN

**Hinweis:** Für das Spiel mit 4 Alchemisten siehe Seite 4

## SPIELÜBERSICHT

In einem Spiel mit 3 Alchemisten spielen alle gegeneinander. Es gibt keine Teams. Das Ziel des Spieles ist es, als erster Alchemist 2 Runden zu gewinnen. Eine Runde gewinnt der Alchemist, der die meisten Punkte hat. Punkte bekommt man, indem man ein erfolgreiches Gebot abgibt und Gold sammelt.

## AUFBAU (3 ALCHEMISTEN)

- 1 Entfernt Karten aus dem Spiel** - Verwendet nur die Elementarkarten mit den Werten 1 bis 9 von Wismut  $\text{♁}$ , Phosphor  $\text{♁}$ , Silber  $\text{♁}$ , und Zink  $\text{♁}$ . Legt die nicht genutzten 10er Karten und alle Kupferkarten  $\text{♁}$  zurück in die Schachtel.
- 2 Vorrat** - Verwendet nur die Goldkarten mit den Werten 0 bis 7. Legt die Werte 1 bis 7 als Auslage offen an die Seite der Spielfläche und legt die nicht benutzte Karte mit dem Wert 8 zurück in die Schachtel.
- 2a** Gebt jedem Alchemisten eine 0 Goldkarte.
- 3 Mischt** alle Elementarkarten und teilt verdeckt an jeden Alchemisten 12 Karten aus.
- 4 Alchemistenstein** - Wer am meisten Gold bei sich trägt, erhält den Alchemistenstein (ansonsten geht ihn einem zufälligen Alchemisten). Zu Beginn jeder Runde wird der Alchemistenstein im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- 5 Jeder Alchemist** - Plant vor jedem Alchemisten ausreichend Platz für Folgendes ein:
  - 5a Goldsammlung** - Goldkarten werden hier gesammelt.
  - 5b Gebot** - Hier legt ihr euer Gebot ab.
  - 5c Stich** - Für Karten, die in den Stich gespielt werden.
  - 5d Gewonnene Stiche** - Sammelt hier eure gewonnenen Stiche.

# SPIELABLAUF (3 ALCHEMISTEN)

## Gebote

- Nachdem alle Karten ausgeteilt wurden, schaut ihr euch eure an und versucht vorherzusagen, wie viele Stiche ihr diese Runde machen werdet. Wählt eine Elementarkarte aus eurer Hand, deren Wert der Zahl entspricht, die ihr ansagen wollt, und legt sie verdeckt vor euch ab.
- Nachdem alle Alchemisten eine Karte abgelegt haben, deckt ihr sie gleichzeitig auf.

Wer den Alchemistenstein hat, beginnt den Stich, indem er eine Karte ausspielt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn und spielen auch jeweils eine Karte. Wenn alle Alchemisten eine Karte gespielt haben, wird der Stich ausgewertet.

## Regeln fürs Ausspielen

Die erste Karte im Stich muss immer eine Elementarkarte sein, **keine** Goldkarte.

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

**Ihr dürft im Stich vorhandene Farben NICHT bedienen. Das bedeutet, in einem Stich darf niemals mehr als eine Karte jeder Elementarfarbe sein.** Goldkarten sind keine Elementarkarten, entsprechend dürft ihr Goldkarten immer spielen (Ausnahme siehe oben: Erste Karte im Stich) und auch bedienen.

Wenn ihr eine Goldkarte spielt, nehmt ihr diese aus eurer Goldsammlung. Auf der Hand habt ihr nur Elementarkarten. Goldkarten übertrumpfen jede Elementarkarte.

**Ändern des Gebots:** Jeweils bevor ein neuer Stich gestartet wird, könnt ihr euch in Spielreihenfolge entscheiden, eine Goldkarte aus eurer Goldsammlung abzugeben, um eure Gebotskarte mit einer eurer Handkarten zu tauschen. Die abgegebene Goldkarte kommt zurück in den Vorrat. Die Handkarte tritt an die Stelle der bisherigen Gebotskarte. Ihr Wert gilt nun als Gebot.

## Beispiel - Gebot ändern

Marie möchte ihr ursprüngliches Gebot erhöhen, dafür legt sie eine Der **Goldkarte** aus ihrer **Goldsammlung** in den Vorrat zurück und erhöht ihr Gebot von 4 auf 7, indem sie eine Karte aus ihrer **Hand** anstelle der ursprünglichen Gebotskarte legt. Die ursprüngliche Gebotskarte nimmt sie wieder auf die Hand.



## Einen Stich auswerten

Wer die **niedrigste** Elementarkarte gespielt hat, **nimmt eine Goldkarte** mit dem Wert der gespielten Karte aus dem Vorrat (sofern sie verfügbar ist) in die eigene Goldsammlung und beginnt den nächsten Stich.

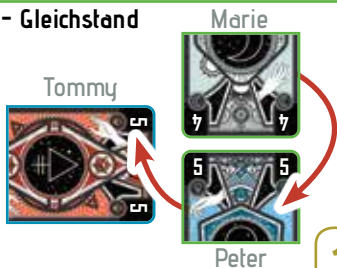
Wer die **höchste** Elementarkarte gespielt hat, **gewinnt den Stich**, sofern keine Goldkarten gespielt wurden. Gold trumps jede Elementarkarte. Werden mehrere Goldkarten in einen Stich gespielt, gewinnt die höchste.

Gibt es einen Gleichstand bei der Ermittlung, wer die Goldkarte bekommt oder den Stich gewinnt, so wird dieser immer zugunsten des Alchemisten aufgelöst, der die spätere Karte gespielt hat.

## Beispiel - Gleichstand

Tommy gewinnt den Stich, weil die 5 die höchste Karte ist und er seine 5 später gespielt hat.

Marie bekommt eine 4er Goldkarte aus dem **Vorrat**, sofern sie verfügbar ist.



Sollten in einem Stich alle gespielten Elementarkarten den gleichen Wert haben, gewinnt der Alchemist, der die letzte Karte gespielt hat, den Stich und bekommt ggf. auch die Goldkarte (sofern verfügbar). Er startet den nächsten Stich.

Wer den Stich gewonnen hat, sammelt alle Elementarkarten aus dem Stich und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. **Goldkarten im Stich werden immer zum Vorrat zurückgelegt.** Mehrere gewonnene Stiche werden als Stapel nebeneinandergelegt. Die Anzahl der Kartenstapel zeigt an, wie viele Stiche ihr diese Runde gewonnen habt.

### Beispiel - Gewonnene Stiche



Marie hat 3 Stapel, also hat sie 3 Stiche gewonnen.

## Ende einer Runde

Die Runde endet sofort, wenn:

- der Alchemist mit dem Alchemistenstein keine Karte mehr ausspielen kann **oder**
- ein Alchemist keine Elementarkarte spielen kann **und** keine Goldkarte spielen kann/möchte.

Wer eine Runde auf diese Art beendet, muss alle seine Handkarten vorzeigen, um zu beweisen, dass er keine passende Karte übersehen hat. Dieser Stich wird nicht mehr ausgewertet. Niemand gewinnt ihn oder erhält eine Goldkarte dafür.



## Wertung

### Gebote

- **Überboten:** Habt ihr weniger Stiche gemacht als angesagt, gibt es keine Punkte.
- **Unterboten:** Habt ihr mehr Stiche gemacht als angesagt, bekommt ihr so viele Punkte, wie ihr Stiche angesagt habt.
- **Exaktes Gebot:** Habt ihr genauso viele Stiche gemacht wie angesagt, bekommt ihr doppelt so viele Punkte wie ihr Stiche angesagt habt.

### Gold

Goldkarten in deiner Goldsammlung geben Punkte entsprechend der Anzahl der auf der Karte angezeigten Goldsymbole:

- **Goldkarten mit dem Wert 0** sind 0 Punkte wert.
- **Goldkarten mit dem Wert 1 bis 3** sind je 1 Punkt wert.
- **Goldkarten mit den Werten 4 bis 6** sind je 2 Punkte wert.
- **Die Goldkarte mit dem Wert 7** ist 3 Punkte wert.

Jeder Alchemist addiert seine Punkte. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt die Runde und bekommt ein Goldnugget. Gleichstände werden zugunsten des Alchemisten aufgelöst, der die Stiche exakt angesagt hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt der daran beteiligte Alchemist mit der höchsten Goldkarte. Sollte es dennoch bei einem Gleichstand bleiben, bekommt jeder am Gleichstand beteiligte Alchemist ein Goldnugget.

## Beginn der nächsten Runde

Legt alle Goldkarten zurück in den Vorrat und mischt alle Elementarkarten. Teilt 12 Elementarkarten verdeckt an jeden Alchemisten aus und gebt jedem eine Goldkarte mit dem Wert 0.

Der Alchemistenstein wird nach links weitergegeben und eine neue Runde beginnt mit den neuen Geboten (siehe S. 14).

## Spielende

Wer zuerst einen 2. Goldnugget erhält, hat gewonnen und das Spiel endet.

## BEGRIFFLICHKEITEN ZUM STICHSPIEL

---







Aurum ist ein Stichspiel. Entsprechend verwendet diese Spielregel einige Begriffe, die mit dieser Art von Spielen verbunden sind. Falls ihr noch wenig Erfahrung mit Stichspielen habt, geben wir euch hier eine Übersicht der Begriffe, die euch helfen soll, die Kernkonzepte dieses Spiels besser zu verstehen:

**Stich:** Im Uhrzeigersinn spielen alle Alchemisten nacheinander jeweils eine Karte aus der Hand.

**Einen Stich machen:** Wer, nachdem alle Alchemisten eine Karte gespielt haben, die höchste Karte in diesen Stich gespielt hat, „macht“ den Stich und sammelt alle Karten, die zu diesem Stich gehören, ein.

**Wert:** Definiert die Höhe der Karten. Elementarkarten haben Werte zwischen 1 und 10, wobei 10 der höchste Wert ist. Goldkarten gibt es im Wert von 0 bis 8.

**Anspielen:** Wer die erste Karte eines Stichs ausspielt, „spielt an“. In Aurum spielt der Alchemist als nächstes an, der im vorherigen Stich die niedrigste Karte gespielt hat.

**Farbe:** Alle Karten der gleichen Farbe bzw. mit dem gleichen Symbol gehören zu einer Farbe. Standardkartenfarben sind beispielsweise Herz, Kreuz, Pik und Karo. Aurum hat die Farben (Symbole) Wismut , Kupfer , Phosphor , Silber , Zink  und Gold .

**Bedienen:** Wenn jemand eine Karte derselben Farbe spielt, wie die, die bereits gespielt wurde, nennt man das bedienen. Die meisten Stichspiele haben einen BEDIENZWANG. In Aurum gibt es allerdings ein BEDIENVERBOT. Das bedeutet, es dürfen keine Karten in Farben gespielt werden, die bereits in einem Stich enthalten sind.

**Trumpf:** Das ist die Kartenfarbe, die alle anderen Farben aussticht und den Stich macht. Gold ist die Trumpffarbe in Aurum und höherwertig als alle Elementarkarten. Wenn eine Goldkarte gespielt wird, gewinnt die Goldkarte den Stich, es sei denn es werden mehrere Goldkarten gespielt, dann gewinnt die Goldkarte mit dem höchsten Wert den Stich.

**Runde:** Eine Runde ist eine Abfolge von Stichen. Nachdem jemand einen Stich gewonnen hat, beginnt immer wieder ein neuer Stich bis zum Ende einer Runde. Das Ende der Runde wird in Aurum eingeläutet, wenn entweder alle Karten gespielt wurden oder jemand nicht in der Lage ist eine Karte zu spielen.

**Ansagen:** Vor jeder Runde schauen sich alle Alchemisten die Werte ihrer Karten an und sagen voraus, wie viele Stiche sie diese Runde machen werden. Die vorausgesagte Anzahl an Stichen ist ihre Ansage (auch als Gebot bezeichnet).

## Mitwirkende

**Autor:** Shreesh Bhat

**Entwicklung:** Alex Cutler

**Redakteur:** Eric Slauson

**Illustrationen:** Stevo Torres

**Grafik Design:** Peter Wocken

**Übersetzung:** Caroline Heinz, Marcel Straub

**Lektorat:** Patrick Fresow, Gerhard Tischler

**Grafik Design:** Peter Wocken

**Spieltester:** Shruthi Srinath, Jonathan Egbert, Thomas Brendel, Lee Gianou, Daniel Grant Vieu, Bert Trobaugh, Adelle Frank, Jamie Thul, Jamie Sutanto, Alex Torrez, Jonathan Bovee, Sarah Khan, Taylor Reiner, Jon Barron, Sam Frigerio, Caitlin Robertson, Hermes Trismegistus, Ostanes, Dan Kobayashi, Xoe Allred, Catherine Stippell, Matt Miller, Matthew Hocker, Christine Dong, Archimedes, Adam Gemmer, Corey Coleman, Ryan Power, Andy Juell, Ryan Campbell, Jonathan Franklin, & Daniel Newman.

### Deutsche Version

© 2024 Strohmänn Games - Marcel Straub,  
Schnellweider Str 54, 51067 Köln  
unter Lizenz von Pandasaurus Games, LLC  
Alle Rechte vorbehalten.

### Originalversion

© 2023 Pandasaurus  
Games, LLC  
Alle Rechte  
vorbehalten.



**STROHMANN  
GAMES**

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.

# „GOLD“ENE REGELN

- Goldkarten werden nicht auf die Hand genommen, sondern immer offen vor einem Alchemisten in seiner Goldsammlung abgelegt, wo sie am Rundenende Punkte bringen.
- Wenn ihr Goldkarten in einen Stich spielt, nehmt ihr diese immer aus eurer Goldsammlung.
- Alle Goldkarten aus einem Stich werden immer zurück in den Vorrat gelegt und stehen dort ab sofort wieder zur Verfügung.
- **Bevor ein neuer Stich gestartet wird**, könnt ihr in Spielreihenfolge Goldkarten aus eurer Goldsammlung in den Vorrat zurücklegen, um euer Gebot zu verändern.

## EXPERTEN-VARIANTEN

Wenn alle mit Aurum vertraut sind, könnt ihr mit einer oder mehreren dieser Varianten spielen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen:

1. Spielt ohne die Oer Goldkarten. Betrachtet sie als „Trainingsmodus“ für Aurum.
2. Anstelle die Goldnuggets zu verwenden, zählt eure Punkte jeder Runde zusammen und spielt über 3 Runden.
  - In einem Spiel mit **4 Alchemisten** gewinnt das Team mit den meisten Punkten nach 3 Runden.
  - In einem Spiel mit **3 Alchemisten** gewinnt der Alchemist mit den meisten Punkten nach 3 Runden.