Varianty a upresnenie pravidiel hry Zepter von Zavandor publikované Jensom Droegenmuellerom na fóre Lookoutgames (2005)

Hra Zepter von Zavandor rozvírila tiché vody hráčov v Merklíne hlavne svojimi pravidlami. Každý mal pocit, že niečo na nej treba vylepšovať, niektoré pravidlá sme študovali a menili na „oficiálne" napriek tomu, že niektorí to upravene (a nesprávne) hrávajú už roky. Tieto okolnosti ma primäli preštudovať fórum na stránke vydavateľa, v ktorom sa vyjadruje aj sám autor hry.

Štyri varianty (A, B, C, D)

A-Zmena podmienok pre Druida a Vílu (Fee)

(kombinovateľné s B, D)

V mnohých hrách sa vykryštalizovalo, že Druid má primálo a Víla priveľa flexibilnosti. Tomu zodpovedajú aj šance na výhru – u Druida sú zlé, u Víly veľmi dobré.
Preto je tu malá modifikácia:
Víla nezíska na začiatku hry 2 safírové karty
Druid (a iba on) smie v tretej úrovni vedy o ohni (Wissen über das Feuer) vlastniť jeden rubín. *Táto modifikácia je zapracovaná v nových pravidlách*

B-Viac úrovní vedy za viac energie

(kombinovateľné s A, C, D)

V tejto variante je možné v jednom kole vyštudovať platením viac ako jednu úroveň vedy. Každá ďalšia úroveň však stojí dvojnásobok ceny, ktorá je zobrazená na knihách.

Príklad:
1. zvýšenie: 3. úroveň u vedy o artefaktoch: 8 Energie
2. zvýšenie: 1. úroveň u Vedy o drahokamoch: 2x2 Energie
3. zvýšenie: 2. úroveň u Vedy o drahokamoch: 2x4 Energie
Spolu potom 20 Energie za 3 zvýšenia

C-Identické podmienky na začiatku hry pre všetkých hráčov

(kombinombinovateľné s B)

Hráči **nezačnú** s dopredu určenou vedou, ale položia si jeden označovač na políčko **'nicht benutzten Edelsteine – nepoužívané drahokamy'** aby ho mohol neskôr nasadiť do ľubovoľnej vedy na prvú úroveň. Cenu za prvú úroveň potom musí zaplatiť!
šetci hráči dostanú rovnaký štartovací kapitál: 15 čarovného prášku.
Vedný odbor "Wissen der 9 Weisen – veda deviatich mudrcov" smie študovať len hráč, ktorý má na začiatku kola minimálne 10 bodov.

D-Dražba osobností
(kombinovateľné s A, B)

Každý hráč hrá rád za niektoré osobnosti, za iné menej. Táto varianta rešpektuje ich záľubu v jednotlivých osobnostiach.

Každý hráč dostane základné imanie 20 čarovného prášku. Hráč s najmagickejším pohľadom dostane aktivovanú tabuľku poradia s číslom „I". Začne dražba. Der Ablauf einer Versteigerungsrunnde ist folgendermaßen:
-Hráč s aktivovanou tabuľkou poradia vyhlási cenu, ktorá nie je vyššia ako cena predchádzajúceho kola (v prvom kole 20).
-V smere hodinových ručičiek sa hráči rozhodujú, či si za určenú hodnotu chcú kúpiť niektorého zo zostávajúcich čarodejníckych učňov.
-Ak sa všetci hráči rozhodli pre „nie", (posledný je ten, ktorý cenu vyvolal), posúva sa tabuľka poradia k hráčovi po jeho ľavici. Začína ďalšie kolo dražby.
-Ak niektorý hráč prejavil záujem o kúpenie postavy, vyberie si postavu a zaplatí jej cenu. Následne dostane tabuľku poradia od posledného vyvolávača dražby. Hráč po jeho ľavici si vezme tabuľku poradia s nasledujúcim číslo a aktivuje ho. On začína ďalšiu dražbu.
-Posledný hráč získa svoju osobnosť za 0 čarovného prášku.
-Tabuľky poradia v prvých troch kolách **nemenia!** majiteľa.

Špecialita, ak hrá menej ako 6 hráčov:
Za 1 energie smie hráč, ktorý si osobnosť vybral, jednu alebo viaceré osobnosti z ďalšej dražby vyradiť. Za každú osobnosť platí 1 energie. Vyradené osobnosti sa odložia späť do krabice. Ohraničením je, aby pre každého hráča zostala jedna osobnosť v dražbe. Dražba pokračuje až po odložení vybranej (vybraných) osobností do krabice.

Bonifikácie pri nákupe artefaktov a strážcov

Po dlhej diskusii ohľadne zvýhodnení a znevýhodnení pri nákupe artefaktov a strážcov Jens Droegenmueller pripravil nasledujúci návrh.
Návrh:

Každý hráč platí rozdiel medzi svojimi dosiahnutými bodmi a priemerným počtom bodov ako zvýhodnenie/znevýhodnenie. U strážcov samozrejme dvojnásobok.

Počíta sa pritom strašne veľa, je to však najspravodlivejší princíp. Asi bude potreba kalkulačku alebo inú početnú pomôcku.

Veda 9 mudrcov a príjem

Vo vednom odbore Veda 9 mudrcov pri braní 2 nových kariet drahokamov kontrolujte, či ich hráč vôbec môže mať na ruke (smaragd – má knihu alebo kryštál; diamant – má elixír; rubín-má vyštudovanú vedu o ohni na správnej úrovni alebo ohnivú čašu) Ak ich nesmie držať na ruke, potiahne dve karty a ich hodnotu dostane

vo forme čarovného prášku! Teda nemôže vziať dve diamantové karty, v ďalšom kole kúpiť elixír a jednu kartu si ešte ponechať na ruke....
Mám pocit, že toto je aj v nových pravidlách!

Čarodejnica a veda o drahokamoch

Aj pre čarodejnicu platí, že v svojom ťahu môže viacnásobne začarovávať a odčarovávať drahokamy, viacnásobne vyvolávať dražby a iba jednu úroveň zvýšenia vedostí zaplatiť (*ak nehráte variantu B*). Všetky akcie môže ľubovoľne kombinovať a ich poradie meniť. To znamená, že môže predať kamene, potom sa posunúť vo vede o drahokamoch a následne kupovať kamene už lacnejšie.