

Wettlauf nach

EL DORADO



Ravensburger

Für 2 bis 4 mutige Expeditionsleiter ab 10 Jahren

Autor: Reiner Knizia **Redaktion:** André Maack, Daniel Greiner **Illustration:** Franz Vohwinkel

SPIELIDEE

Tief im Dschungel Südamerikas verborgen liegt das goldene Land „El Dorado“. In diesem verschollenen Königreich lagern Schätze zuhauf: Unmengen an Gold, Juwelen und wertvollen Artefakten. Klar, dass da wagemutige Schatzsucher nicht lange auf sich warten lassen! Ihr schlüpft in die Rollen unerschrockener Expeditionsleiter, die ihr Team nach El Dorado führen wollen. Heuert fähige Teammitglieder für eure Expedition an, kauft nützliche Ausrüstung und plant eure Route clever. Denn nur wer den Wettlauf gewinnt und als Erster die Grenze zum goldenen Land überschreitet, wird zum Sieger gekrönt.

Lest jetzt erst das **Aufbaublatt** und baut das Spiel wie dort beschrieben auf. Lest anschließend diese Anleitung.

ÜBERSICHT ÜBER DEN SPIELABLAUF

Jeder Spieler hat einen Kartenstapel, seine Expedition. Zu Beginn besteht jede Expedition aus den 8 Basiskarten: 1 Matrose, 3 Forscher und 4 Reisende. Diese bilden zunächst euren verdeckten Nachziehstapel. In jedem Spielzug habt ihr davon **4 Karten** auf der Hand. Mit ihnen könnt ihr durch den Dschungel reisen oder weitere Personen für eure Expedition anheuern.

Aufbau einer Expeditionskarte



DIE SPIELZÜGE

Der Spielzug eines Spielers besteht aus 3 Phasen:

Phase 1: Karten ausspielen



Spiele Karten aus, um deine Expedition zu **bewegen** oder neue Karten zu **kaufen**.

Phase 2: Karten ablegen



Lege alle **ausgespielten Karten** auf deinen Ablagestapel.

Phase 3: Karten nachziehen



Ziehe auf **4 Handkarten** nach.

Der Spieler mit dem Startspielerhut beginnt den Wettlauf und führt die 3 Phasen durch. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Euer Ziel ist El Dorado.

Phase 1: Karten ausspielen

Du kannst von deinen Handkarten beliebig viele ausspielen, um deine Spielfigur zu bewegen (A) **und/oder** 1 neue Karte für deine Expedition zu kaufen (B).

Du kannst Karten in einem Zug nur einmal benutzen: Spiele erst die Karten aus, die du für deine Bewegung nutzen willst. Mit den übrigen Karten kannst du danach einkaufen gehen.

A Bewegen

Der Weg nach El Dorado führt über verschiedene Geländetypen: Es gibt Landschaftsfelder (grün, gelb, blau), Geröllfelder (grau) und Basislager (rot).



Jedes Feld zeigt die Bedingung an, die du erfüllen musst, um dich auf oder über das Feld zu bewegen. Je mehr Symbole sich auf einem Feld befinden, desto schwerer lässt sich das Feld betreten. Die Anzahl der Symbole auf dem Feld ist die Stärke des Feldes.

Landschaftsfelder

Spiele **eine** Karte aus deiner Hand aus und lege sie oberhalb deiner Expeditionstafel ab. Die Karte besitzt meist einen Stärkewert. Damit bewegst du dich über 1 oder mehrere Felder der gleichen Landschaftsart benachbart zu deiner Spielfigur. Danach kannst du eine weitere Karte ausspielen, um dich erneut zu bewegen.

Eine ausgespielte Karte muss **2 Bedingungen** erfüllen:

1. Das Symbol der Karte muss mit dem Symbol auf den Spielfeldern übereinstimmen, auf die du ziehen willst.
2. Der Stärkewert der Karte muss mindestens so groß sein wie der des Feldes.

Sind beide Bedingungen erfüllt, darfst du auf das Feld ziehen.

Hast du dann noch genügend Stärke „übrig“, darfst du sofort weiter auf das nächste Feld ziehen. Es gelten wieder die gleichen 2 Bedingungen, aber du musst die Stärke, die du bereits genutzt hast, vom Stärkewert deiner Karte abziehen.

Du darfst natürlich immer weniger Felder laufen als möglich wären, ungenutzte Stärkepunkte verfallen sofort.

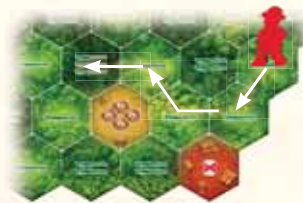
Beispiel: Sarah spielt einen Forscher und bewegt sich 1 grünes Feld weiter.



Dann spielt sie einen Kundschafter und bewegt sich 2 Felder.



Anschließend spielt sie noch einen Entdecker und bewegt sich auf das 3er Dschungelfeld.



Es können **nicht** mehrere Karten **kombiniert** werden, um auf ein Landschaftsfeld mit hohem Stärkewert zu ziehen!

Besondere Felder



Um dich auf **Geröllfelder** oder **Basislager** zu bewegen, kannst du beliebige Karten benutzen. Die Anzahl der Symbole auf dem Feld zeigt an, wie viele Karten du aus deiner Hand ausspielen musst. Jegliche Funktion der so ausgespielten Karten ist ohne Wirkung.



Bewegst du dich auf ein **Basislager**, legst du die hierzu ausgespielten Karten nicht vor dir ab, sondern nimmst sie sofort aus dem Spiel. Diese Karten sind **entsorgt**.

Tipp: Schwache Karten zu entsorgen hilft euch dabei, eure Expedition „schlank“ zu halten. Dadurch zieht ihr öfter die besseren Karten mit höheren Stärkewerten.

Achtung:



Auf Gebirge (schwarz) und Spielfelder, auf denen bereits eine Spielfigur steht, darfst du nie ziehen.

B Kaufen

Pro Spielzug kannst Du maximal 1 Karte kaufen. Dabei ist es egal, ob du dich zuvor bewegt hast oder nicht.

Karten mit Münzsymbol im oberen Kasten sind genauso viele Münzen wert, wie ihre Stärke. **Jede andere Karte** ist ½ Münze wert. Spiele beliebig viele Karten von deiner Hand aus. Die Summe ihrer Werte steht dir zum Kauf zur Verfügung.

Entscheide dich für eine Karte auf der Markttafel, die du bezahlen kannst und lege sie direkt offen auf deinen **Ablagestapel**. Du darfst diese Karte **weder direkt nutzen, noch auf die Hand nehmen**. Erst wenn du deinen Ablagestapel neu mischst, landet die gekaufte Karte in deinem Nachziehstapel.

Beispiel: Johannes hat sich dafür entschieden, in seinem Zug stehen zu bleiben – stattdessen will er groß einkaufen. Zuerst spielt er alle Handkarten aus: 1 Reisende, 1 Fotografin, 1 Forscher und 1 Matrosen. Dann rechnet er die Summe ihrer Werte zusammen:



1 Münze



+ 2 Münzen



+ 1/2 Münze



+ 1/2 Münze = 4 Münzen



Kaufpreis: 4 Münzen

Nun kann Johannes **eine** Karte von der Markttafel kaufen, die maximal 4 Münzen kostet. Er entscheidet sich für das Fernsprech-Gerät (Preis 4) und legt es direkt auf seinen Ablagestapel.


Wie komme ich an die anderen Expeditionskarten?

Zu Beginn des Spiels stehen euch nur die 6 verschiedenen Expeditionskarten auf der Markttafel zur Auswahl. Sobald alle 3 Karten eines Stapels vergriffen sind, erhaltet ihr Zugriff auf die Karten oberhalb der Markttafel.

Möchtest du eine Karte kaufen und es ist mindestens ein Platz auf der Markttafel frei, so kannst du dich für eine beliebige Expeditionskarte entscheiden, solange du sie bezahlen kannst. Stammt die gewählte Karte aus einer oberen Reihe, werden die restlichen Karten dieses Stapels sofort auf einen freien Platz der Markttafel gelegt. Jedes Mal, wenn ein Platz auf der Markttafel leer steht, hast du wieder Zugang zu allen Expeditionskarten.

Besondere Karten: Gegenstände



Diese Karten sind mit einer rot durchgestrichenen Karte  markiert. Im Gegensatz zu den anderen Expeditionskarten könnt ihr Gegenstände nur **einmal** ausspielen, um ihre Funktion zu nutzen. Danach legt ihr die Karte direkt zurück in die Schachtel und **nicht** auf euren Ablagestapel!

Ausnahme: Spielt ihr Gegenstände in eurem Zug aus, ohne ihre Funktion zu nutzen (z.B. auf Geröllfeldern oder als ½ Münze), werden sie oberhalb der Expeditionstafel ausgespielt und dann auf den Ablagestapel gelegt.

Eine Übersicht über alle Expeditionskarten findet ihr im **Glossar** auf Seite 8.

Phase 2: Karten ablegen

Am Ende eures Zuges legt ihr **alle Karten, die oberhalb eurer Expeditionstafel liegen (also alle ausgespielten Karten, die ihr nicht entsorgt habt)**, **offen** auf euren Ablagestapel.

Falls ihr noch Karten (Personen oder Gegenstände) auf der Hand haltet, entscheidet ihr euch jetzt, ob ihr diese für die nächste Runde auf der Hand behaltet oder lieber ebenfalls auf den Ablagestapel legt.

Phase 3: Karten nachziehen

Anschließend zieht ihr so viele Karten von eurem Nachziehstapel, bis ihr wieder genau **4 Handkarten** für euren nächsten Zug habt.

Nachziehstapel aufgebraucht? Befinden sich in eurem Nachziehstapel weniger Karten als benötigt, zieht ihr alle verbleibenden. Mischt dann euren Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel und zieht anschließend die restlichen Karten.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Blockaden



Die Blockaden sind Hindernisse. Der erste Spieler, der über eine Blockade ziehen möchte, muss den Weg freispielen, indem er die auf der Blockade abgebildete Stärke erfüllt. Dafür spielt er genau wie beim Bewegen eine passende Karte aus seiner Hand aus. Dann nimmt er die Blockade und legt sie vor sich ab. Bei Spielende lösen die gesammelten Blockaden eventuell eintretende Spielgleichstände auf.

Ab jetzt dürfen alle Spieler wie gewohnt auf angrenzende Felder der nächsten Geländetafel ziehen.

Blockaden funktionieren ansonsten genau wie Spielfelder. *Ihr könnt also z.B. mit einem Entdecker (Machete 3) die Bedingung der Machete-1-Blockade erfüllen und direkt auf grünen Feldern weiterlaufen, falls die Strecke das zulässt.*

SPILENDE



Sobald eine Spielfigur eines der 3 Zielfelder erreicht, wird das Spielende eingeläutet. Der Spieler stellt seine Figur sofort auf El Dorado und macht damit das Zielfeld wieder frei. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an die Reihe kommen. Hat ein Spieler danach als einziger El Dorado erreicht, gewinnt er das Spiel.

Gleichstand?

Erreichen in der letzten Runde mehrere Spieler El Dorado, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Blockaden eingesammelt hat. Herrscht hierbei Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die Blockade mit der höchsten Zahl eingesammelt hat.

REGELN FÜR 2 SPIELER

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Die Regeln für Bewegung, Kauf und Karten ablegen gelten unverändert. Jeder Spieler benutzt zusätzlich zu seiner Spielfigur eine zweite in derselben Farbe. Der Startspieler platziert seine Figuren auf den Startpositionen 1 und 3, der andere Spieler auf 2 und 4. Um zu gewinnen, müsst ihr als Erster mit **beiden** Figuren El Dorado erreichen. Auch hier gilt die Gleichstandsregel, falls beide Spieler in derselben Runde mit ihrer letzten Figur das Ziel erreichen.

Beim Bewegen könnt ihr für jede ausgespielte Karte entscheiden, für welche eurer beiden Spielfiguren sie gelten soll. Zieht dann mit der entsprechenden Figur und entscheidet für die nächste ausgespielte Karte erneut.

Ihr könnt jedoch **nicht** einzelne Karten auf beide Figuren aufteilen. Außerdem stellen alle Figuren weiterhin Hindernisse dar – d.h. ihr dürft auch **nicht** auf oder über das Feld mit eurer eigenen Spielfigur ziehen.

BEISPIEL EINES KOMPLETTEN ZUGES

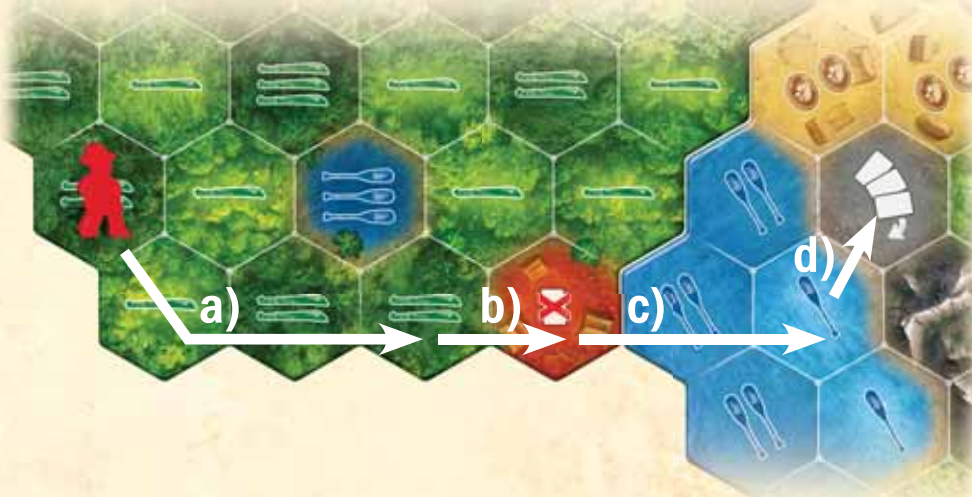
Annette hält die folgenden 4 Karten auf der Hand:



Phase 1: Karten ausspielen

- Zuerst spielt sie den Kartographen aus und zieht 2 weitere Karten von ihrem Nachziehstapel.

+



a) Nun beginnt Annette ihre **Bewegung**. Sie spielt den Pionier aus und zieht 3 Spielfelder voran (Machete 1 + Machete 2 + Machete 2).



b) Anschließend zieht sie auf das angrenzende Basislager.

Dafür muss sie eine Karte aus ihrer Hand entsorgen: Sie wählt die Reisende und nimmt diese komplett aus dem Spiel.

c) Um über die nächsten Felder zu ziehen, spielt Annette das Propellerflugzeug als „Paddel“ aus. Damit zieht sie über die 2 angrenzenden Flussfelder (Paddel 2 + Paddel 1).



Der letzte Stärkepunkt des Flugzeugs verfällt leider. Dennoch muss sie das Propellerflugzeug anschließend entsorgen und nimmt die Karte aus dem Spiel.

d) Jetzt spielt sie den Ureinwohner und zieht ihre Spielfigur auf das Geröllfeld. Der Ureinwohner erlaubt ihr, die Bedingung des Feldes zu ignorieren, sie muss also keine 3 Karten von ihrer Hand ausspielen.



- Mit ihrer letzten Karte möchte Annette noch **einkaufen**. Sie spielt die Journalistin aus und hat damit 3 Münzen.
- Da gerade ein Platz auf der Markttafel frei ist, kann sie auch eine Expeditionskarte von oben kaufen. Sie entscheidet sich für einen Kompass (Kaufpreis 2) und legt diesen direkt auf ihren Ablagestapel. Ihre letzte Münze verfällt leider, da sie nur 1 Karte pro Zug kaufen kann.
- Die restlichen Karten des Kompass-Stapels legt sie sofort auf den freien Platz der Markttafel.

Phase 2 und Phase 3

Annette legt nun alle Karten, die oberhalb ihrer Expeditionstafel liegen, auf ihren Ablagestapel und zieht 4 Karten vom Nachziehstapel.

HÖHLEN-VARIANTE



Habt ihr eure Entdeckerkünste nach einigen Partien unter Beweis gestellt, könnt ihr euch an die Höhlen-Variante wagen. Hier versucht ihr wie gewohnt als Erster nach El Dorado zu gelangen, könnt unterwegs jedoch zusätzlich Höhlen erkunden. In den **Höhlen** findet ihr Plättchen, die euch Vorteile verschaffen.

Mischt beim Aufbau alle 36 Höhlen-Plättchen. Stapelt je 4 Stück **verdeckt** auf jedem Gebirgsfeld mit einer Höhle, das auf eurer gewählten Strecke sichtbar ist.

Bleibt ihr mit eurer Spielfigur auf einem Feld **neben** einer Höhle stehen (also nicht im Vorbeilaufen!), erkundet ihr diese. Nehmt euch dazu das oberste Höhlen-Plättchen und legt es **offen** vor euch ab. Ihr dürft beliebig viele Höhlen-Plättchen besitzen und während eures Zuges ausspielen.

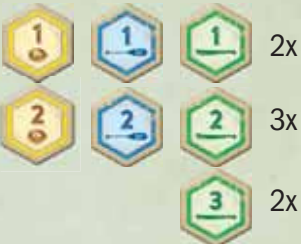
Achtung: Um dieselbe Höhle mehrfach zu erkunden, müsst ihr euch zunächst von der Höhle weg bewegen und mit eurer Spielfigur auf einem nicht angrenzenden Feld stehen bleiben. Anschließend dürft ihr mit eurer Spielfigur wieder neben die Höhle ziehen. Ihr könnt nicht an der Höhle „entlangschleichen“ um mehrere Plättchen zu ergattern!

Sobald ihr ein Höhlen-Plättchen eingesammelt habt, dürft ihr es zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem oder einem späteren Zug nutzen. Danach geht das **Höhlen-Plättchen aus dem Spiel**, d.h. es wird zurück in die Schachtel gelegt.



Beispiel: Julian spielt einen Forscher und bewegt seine Spielfigur auf das Dschungelfeld neben einer Höhle. Er nimmt sich das oberste Höhlen-Plättchen und legt es offen vor sich ab. Julian nutzt das Plättchen sofort und zieht damit auf das angrenzende Feld. Obwohl er immer noch benachbart zur Höhle steht, bekommt er kein neues Plättchen, da er von einem Nachbarfeld zum nächsten gezogen ist. Natürlich hätte Julian sein Höhlen-Plättchen auch für eine spätere Bewegung oder Kauf aufsparen können.

Im Spiel befinden sich folgende Höhlen-Plättchen:



Spielt Plättchen mit Machete, Münze oder Paddel aus, um beim Bewegen auf passende Felder zu ziehen. Die Münzen könnt ihr natürlich stattdessen auch beim Kauf verwenden.



Spielt dieses Plättchen zusammen mit einem Gegenstand, den ihr gerade benutzt habt. Statt den Gegenstand aus dem Spiel zu nehmen, dürft ihr ihn in Phase 2 auf euren Ablagestapel legen.



Nutzt dieses Plättchen, um für den Rest eures Zuges ausnahmsweise auch auf und über von Spielfiguren besetzte Felder zu ziehen. Gebirge sind weiterhin nicht zugänglich.



Dieses Plättchen hat dieselbe Funktion wie ein Ureinwohner: Bewegt eure Spielfigur beim Ausspielen auf ein benachbartes Feld, egal welche Bedingung dieses zeigt. Dabei gilt wie immer: Nicht auf besetzte Felder oder Gebirge.



Mit diesem Plättchen könnt ihr das Symbol der nächsten Karte, die ihr ausspielt, ändern. Ihr könnt also beispielsweise einen Entdecker (Machete der Stärke 3) einmalig als Münze 3 oder Paddel 3 nutzen.



Dieses Plättchen erlaubt euch, eine weitere Karte von eurem Nachziehstapel auf die Hand zu ziehen. Genau wie beim Kartographen kann diese Karte noch im selben Zug gespielt werden.



Spielt dieses Plättchen aus, um eine beliebige Karte aus eurer Hand zu entsorgen.



Mit diesem Plättchen könnt ihr eure Handkarten austauschen: Benutzt ihr das Plättchen, legt ihr 1-4 Handkarten oberhalb eurer Expeditionstafel ab und zieht anschließend dieselbe Anzahl Karten von eurem Nachziehstapel.

Expeditionskarten



Grüne Karten machen euch mit Macheten im Dschungel den Weg frei.



Blaue Karten liefern euch Paddel für Flussdurchquerungen.



Gelbe Karten liefern euch Münzen, um durch Dörfer zu reisen oder neue Begleiter anzuheuern.



Die weißen Joker geben beim Ausspielen genau eines der drei Symbole: Entweder Machete **oder** Paddel **oder** Münze. Ihr könnt bei jedem Ausspielen von neuem wählen.

Die Aktionskarten

Die violetten Aktionskarten könnt ihr in eurem Zug sowohl beim Bewegen als auch beim Kauf ausspielen. Dann führt ihr sofort die Anweisung der Karte aus und spielt danach ganz normal weiter. Denkt auch hier daran, die mit **X** markierten Gegenstände nach dem Benutzen aus dem Spiel zu nehmen!



Mit der *Wissenschaftlerin* könnt ihr eure Expedition optimieren. Sie erlaubt euch, sofort eine weitere Karte zu ziehen und dann eine beliebige Karte aus eurer Hand zu entsorgen. Ihr müsst keine Karte entsorgen, wenn ihr nicht wollt.



Wenn ihr das *Fernsprech-Gerät* ausspielt, dürft ihr euch eine Expeditionskarte nehmen, ohne dafür bezahlen zu müssen. Wählt eine beliebige Karte, egal ob sich diese auf der Markttafel oder oberhalb befindet. Legt die genommene Karte wie üblich auf euren Ablagestapel. Denkt daran, das Fernsprech-Gerät nach der Nutzung zu entsorgen.



Mit dem *Reisetagebuch* könnt ihr sogar 2 Karten ziehen und dann bis zu 2 entsorgen. Leider entsorgt sich das Reisetagebuch anschließend selbst ...



Der *Kartograph* erlaubt euch, sofort 2 weitere Karten von eurem Nachziehstapel zu ziehen, die ihr auch im selben Zug ausspielen dürft. Sollte euer Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt ihr wie üblich und zieht anschließend die Karten.



Der *Ureinwohner* kennt das Gelände und bringt euch stets ein Feld voran, wenn ihr ihn ausspielt. Dabei ignoriert ihr die Bedingung des Feldes, das ihr betreten wollt, und bewegt eure Spielfigur einfach darauf. Ihr könnt mit dem *Ureinwohner* auch Blockaden abräumen, aber weiterhin nicht auf besetzte Felder oder Gebirge ziehen.



Mit dem *Kompass* könnt ihr sogar drei Karten ziehen, müsst ihn aber anschließend entsorgen.