

REINER KNIZIA

Wettlauf nach

# ELDORADO



Ravensburger



**Spiel-Design: Reiner Knizia**  
**Artwork, DTP & Graphic Design: Vincent Dutrait**

*Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels **WETTLAUF NACH EL DORADO**, beigetragen haben, besonders Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Dave Spring.*

© Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.



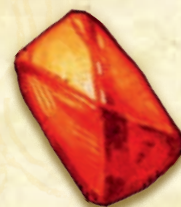


*Tief im Dschungel Südamerikas verborgen liegt die goldene Stadt **EL DORADO**.  
Ummengen an Gold, Juwelen und wertvollen Artefakten warten auf euch.*

*Ihr schlüpft in die Rollen unerschrockener Expeditionsleiter,  
die ihr Team nach **EL DORADO** führen wollen.*

*Heuert fähige Experten für eure Expedition an,  
kauft nützliche Ausrüstung und plant eure Route klug.*

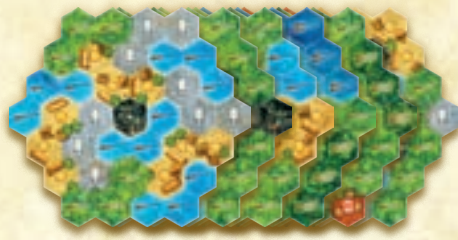
*Denn nur wer den Wettlauf gewinnt und als Erster die Grenze zur goldenen Stadt überschreitet,  
wird zum Sieger gekrönt und erhält die Schätze.*



## INHALT



1 doppelseitiger Startplan (A/B)  
mit 4 Startplätzen (1-4)



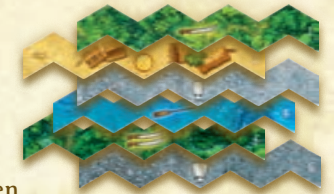
6 doppelseitige Geländetafeln  
(C/D bis M/N)



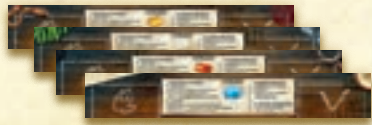
2 doppelseitige Geländestreifen  
(O/P und Q/R)



1 doppelseitiges Zielplättchen  
(das Tor nach EL DORADO)



6 Blockaden (1-6)



4 Expeditionstableaus  
(1 pro Spieler)



4 Kartendecks mit jeweils 8 Expeditionskarten  
(1 Deck pro Spieler, mit jeweils einem passenden  
Farbsymbol in der unteren rechten Ecke)



1 Hut  
(= Startspieler-Marker)



54 Expeditionskarten\*  
(18 verschiedene Karten, je 3x)



1 Markttafel  
(2teilig)



8 Spielfiguren  
(2 pro Spieler)

36 Höhlen-Plättchen  
(für die „Höhlen“-Variante;  
siehe Seite 11)



## WIE DAS SPIEL FUNKTIONIERT

Der Expeditionsweg wird aus einigen Geländetafeln und vielleicht einem oder beiden Geländestreifen gebildet. Er beinhaltet immer den Startplan und das Zielplättchen.



Jede Geländetafel oder jeder Geländestreifen ist doppelseitig und zeigt in seinem Zentrum einen Buchstaben zum Identifizieren. Der Startplan zeigt auf einer Seite A und auf der anderen B. Das Zielplättchen ist ebenfalls doppelseitig, aber ohne Buchstaben.



Eure Spielfiguren starten von einem der Startfelder auf dem Startplan. Euer Ziel ist es, eure Figur entlang eines beliebigen Pfades von Sechseckfeldern zum Zielplättchen, dem Tor nach EL DORADO, zu führen.

**DER ERSTE SPIELER, DER DAS TOR NACH EL DORADO ERREICHT, GEWINNT!**

Ihr beginnt mit einem verdeckten Kartendeck, eurer „Expedition“, um davon Karten zu ziehen. Eure Startdecks bestehen für jeden aus den gleichen 8 Anfangskarten:

1 Matrose, 3 Entdecker und 4 Reisende.



In jedem Zug habt ihr immer 4 Karten auf der Hand.

Nutzt sie, um damit eure Spielfigur zu bewegen oder um weitere Karten zu kaufen.

Diese Karten vergrößern euer Deck. Manchmal könnt ihr auch Karten aus eurem Deck entfernen.



Symbol und Stärkewert

Karten-Name

Kaufpreis

Symbol für den Aufbau

Eine Expeditionskarte

\* In dieser Ausgabe ist das Promo-Pack „Das Fernglas“ integriert. Aus produktionstechnischen Gründen liegen dem Spiel zudem 14 Leerkarten bei, die für das Spiel nicht benötigt werden.

## DIE STRECKE

Ist es euer erstes Spiel, baut die Strecke wie unten abgebildet auf.

**1** Das Rennen beginnt auf dem Startplan.

**2** Schaut euch die 5 Geländetafeln unten genau an. Da sie doppelseitig sind, müssen manche eventuell noch umgedreht werden. Legt sie wie abgebildet aneinander.

**3** Legt das Zielplättchen wie abgebildet an. Das ist das Tor nach **EL DORADO**, dem Ziel eurer Expedition.

**4** Mischt die 6 Blockaden verdeckt. Legt jeweils eine zufällig auf die Verbindungen zwischen den einzelnen Tafeln, dann deckt sie auf. Legt die restlichen Blockaden zurück in die Spieleschachtel.

Startplatz 1-4

B C N I K

Für spätere Spiele könnt ihr eine beliebige Strecke auslegen, so wie auf Seite 10 vorgeschlagen. Oder ihr kreiert eure eigenen Strecken.

## MARKTTAFEL

In jedem Spiel müsst ihr immer alle 54 Expeditionskarten benutzen. Sortiert sie nach ihren Vorderseiten und legt die 18 verschiedenen Kartenarten neben dem Spielplan aus, wie hier abgebildet:

**1** Platziert die 6 Stapel mit diesem Symbol ☀ in der rechten unteren Ecke nebeneinander auf der Markttafel.

**2** Platziert die anderen 12 Stapel ohne Symbol oberhalb dieser Karten

## SPIELER

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- 1 Spielfigur (mit 3 oder 4 Spielern) oder 2 Spielfiguren (mit 2 Spielern)
- 1 Expeditionstableau (was ihr vor euch legt)
- 1 Start-Deck aus 8 Karten (jede Karte zeigt ihre Farbzugehörigkeit an dem Symbol in der unteren rechten Ecke)

Mischt eure 8 Startkarten und legt sie als **verdeckten** Nachziehstapel auf das entsprechende Feld links auf eurem Tableau.



Zieht jeder die 4 obersten Karten von eurem Nachziehstapel und nehmt sie auf die Hand.

Wer als letzter auf einer Expedition war, beginnt. Er erhält den Hut und stellt seine Spielfigur auf Startfeld 1.

Alle anderen stellen reihum ihre Spielfigur auf die nächsten Startfelder.



Der Spielzug eines Spielers besteht aus 3 Phasen:

## 1. KARTEN AUSSPIELEN



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

## 2. KARTEN ABLEGEN



Lege alle ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel.

## 3. KARTEN NACHZIEHEN



Ziehe auf 4 Handkarten nach.

Der Spieler mit dem Startspielerhut beginnt den Wettlauf und führt alle 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 (A) deine Spielfigur zu bewegen und/oder (B) 1 neue Karte für deine Expedition zu kaufen.

Du kannst jede Karte in deinem Zug nur einmal benutzen: Spiele erst die Karten aus, die du für deine Bewegung nutzen willst. Mit den übrigen Karten kannst du danach 1 Karte einkaufen.

### 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.

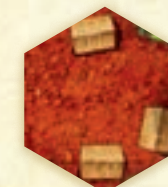
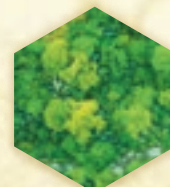
#### • LANDSCHAFTSFELDER

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 angrenzend an deine Spielfigur. Danach kannst du eine weitere Karte ausspielen, um dich erneut zu bewegen usw.

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 auch weniger Felder laufen als möglich wären, ungenutzte Stärkepunkte verfallen dann.

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

Beispiel:

Sarah spielt einen Forscher und bewegt sich 1 grünes 1er-Feld weiter. Dann spielt sie einen Kundschafter und bewegt sich 2 grüne 1er-Felder weiter. Anschließend spielt sie noch einen Entdecker und bewegt sich damit auf das grüne 3er-Feld.



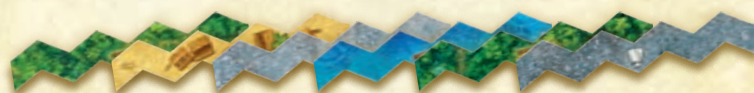
## • BESONDERE FELDER



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 weitere 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 ganz aus dem Spiel. Diese Karten sind damit „entsorgt“.

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

**ACHTUNG:**  
AUF GEBIRGE (SCHWARZ) UND SPIELFELDER, AUF DENEN BEREITS EINE SPIELFIGUR STEHT, DARFST DU NIE ZIEHEN.



## • BLOCKADEN

Die Blockaden liegen auf den Geländetafeln und 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 ähnlich wie Spielfelder, dürfen jedoch nicht betreten werden.

## 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. Du kannst jede Karte aber auch als 1/2 Münze benutzen.

Spieler beliebig viele Karten von deiner Hand aus.

Die Summe ihrer Werte steht dir zum Kauf zur Verfügung.



Entscheide dich für 1 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 entscheidet sich, sich in seinem Zug nicht zu bewegen und nur einzukaufen. Dazu spielt er alle seine Handkarten aus: je 1 Reisende, Fotografin, Forscher und 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 Fernsprengerät 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, 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 ist, habt ihr wieder Zugang zu allen Expeditionskarten.

## BESONDERE KARTEN: GEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände sind mit einer rot durchgestrichenen Karte markiert. Im Gegensatz zu den anderen Expeditionskarten könnt ihr Gegenstände nur ein einziges Mal ausspielen, um sie 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 1/2 Münze), werden sie zunächst wie die anderen Handkarten auch oberhalb der Expeditionstafel platziert und dann auf den Ablagestapel gelegt.

Eine Übersicht über alle Expeditionskarten findet ihr im Glossar auf Seite 12.

## 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, Karte für Karte, ob ihr diese für die nächste Runde auf der Hand behalten wollt 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 Karten für euren nächsten Zug auf der Hand habt. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### Nachziehstapel aufgebraucht?

Befinden sich in deinem Nachziehstapel weniger Karten als benötigt, ziehst du zunächst alle verbleibenden. Dann mischst du deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel und ziehst anschließend die restlichen Karten.

## SPIELENDE

Sobald deine Spielfigur eines der 3 Zielfelder auf dem Zielplättchen erreicht, wird das Spielende eingeläutet. Stell deine Figur sofort auf **EL DORADO** und mach damit das Zielfeld wieder frei.

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass ihr alle gleich oft an der Reihe wart.

Bist du anschließend als einziger in **EL DORADO**, gewinnst du das Spiel.

Erreichen in der letzten Runde aber mehrere von euch **EL DORADO**, gewinnt hiervon derjenige, der die meisten Blockaden eingesammelt hat. Herrscht hierbei Gleichstand, gewinnt hiervon derjenige mit der Blockade mit der höchsten Zahl. Hat hiervon niemand eine Blockade, gewinnt derjenige, der zuerst in **EL DORADO** angekommen ist.



## REGELN FÜR 2 SPIELER

Baut das Spiel wie gewohnt auf.

Die Regeln für Bewegung, Kauf und Karten ablegen gelten unverändert. Jeder benutzt zusätzlich zu seiner Spielfigur eine zweite derselben Farbe.

Als Startspieler platzierst du deine Figuren auf den Startpositionen 1 und 3, dein Gegner seine auf 2 und 4.

Um zu gewinnen, müsst ihr als Erster mit **beiden** Figuren **EL DORADO** erreichen. Auch hier gilt die Gleichstandsregel, falls ihr beide in derselben Runde mit eurer letzten Figur das Ziel erreicht.

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, also auch eure eigenen.





## 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.

Nun beginnt Annette ihre Bewegung

+



a. 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 (sie 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 darf.
- 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.



## ANDERE WEGE NACH EL DORADO

Auf dieser Seite findet ihr unsere Vorschläge für spätere Partien.  
 Legt beim Aufbau je eine zufällige Blockade auf die Übergänge von zwei Geländetafeln (hier nicht abgebildet).  
 Platziert bei den Geländestreifen lediglich eine Blockade zu Beginn jedes Streifens.

LEICHT

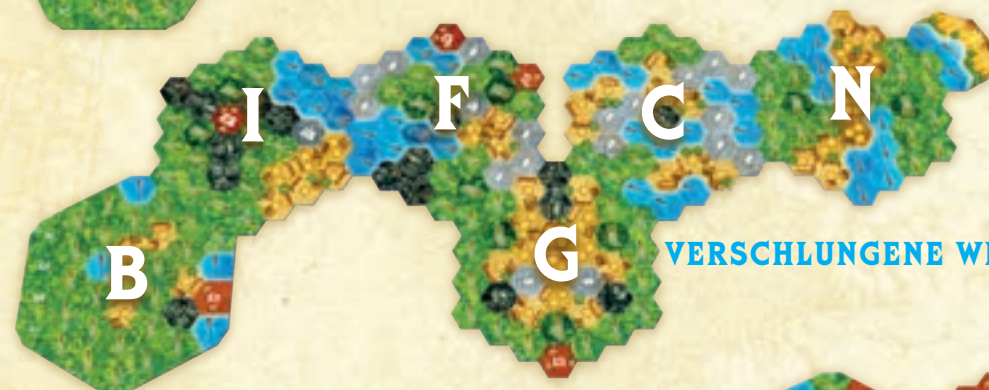


DIE GOLDENEN HÜGEL



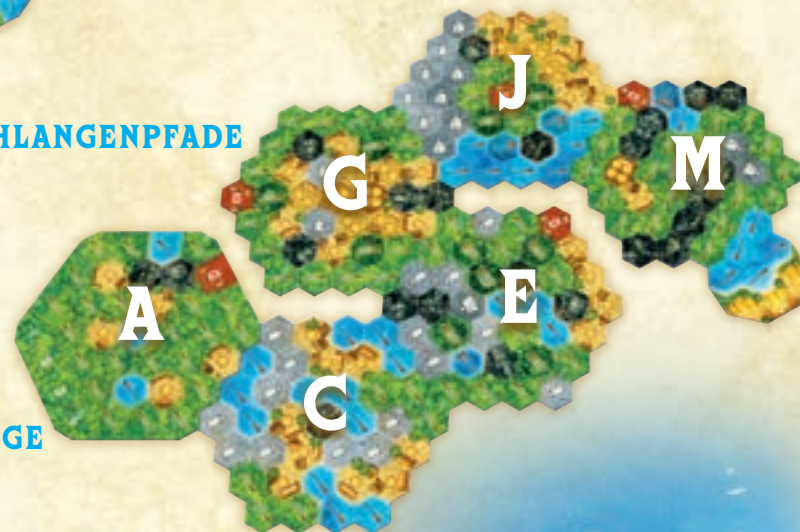
AUF DER ZIELGERADEN

MITTEL



VERSCHLUNGENE WEGE

SCHLANGENPFADE



SCHWER



DIE SUMPFGEBIETE



DER HEXENKESSEL

### TIPPS UND TRICKS FÜR EIGENE STRECKEN:

- Vermeidet großflächige Gebiete in einer Farbe. Je abwechslungsreicher das Gelände, desto spannender wird eure Partie.
- Achtet darauf, dass Abkürzungen stets über Felder mit schweren Bedingungen führen. Natürlich sollten die Strecken außen herum einfacher sein.
- Wenn ihr eine Kurve plant, sollte die Innenbahn schwerer zu beschreiten sein. So bleiben verschiedene Wege interessant und jeder Spieler kann seine persönliche Taktik verfolgen.
- Vermeidet zu viele Engstellen! Erst die richtige Mischung macht euren Wettlauf zum echten Abenteuer!

## 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, wo ihr Plättchen findet, die euch verschiedene Vorteile verschaffen.

Mischt bei der Spielvorbereitung alle 36 Höhlen-Plättchen. Stapelt dann 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 direkt neben einer Höhle stehen, nachdem ihr die Bewegung einer Karte **komplett** abgewickelt habt, erkundet ihr diese: Nehmt das oberste Höhlen-Plättchen und legt es offen vor euch ab. Ihr dürft beliebig viele Höhlen-Plättchen besitzen und während eures Zuges ausspielen.

Sobald ihr ein Höhlen-Plättchen eingesammelt habt, dürft ihr es zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem oder einem späteren Zug nutzen. Der Einsatz eines Höhlen-Plättchens wird dabei wie der Einsatz einer Karte behandelt. Danach geht das Höhlen-Plättchen allerdings aus dem Spiel.



### SONDERFÄLLE

Bist du durch eine Blockade von einer Höhle getrennt, kannst du sie nicht erforschen. Überwindest du aber die Blockade, kannst du anschließend auch die Höhle erforschen. Überwindet aber in dieser Situation ein anderer Spieler die Blockade, kannst du die Höhle nicht erforschen, da du sie nicht aktiv in deinem Zug erreicht hast.

Um dieselbe Höhle mehrfach zu erkunden, musst du dich zunächst von der Höhle entfernen, also mit deiner Spielfigur auf einem nicht angrenzenden Feld stehen bleiben. Anschließend darfst du mit einer neuen Karte wieder neben die Höhle ziehen.

Bleibst du neben mehreren Höhlen gleichzeitig stehen, darfst du – in beliebiger Reihenfolge – jede davon erforschen.



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 einen Kauf aufsparen können.

### IM SPIEL BEFINDEN SICH FOLGENDE HÖHLEN-PLÄTTCHEN



2x

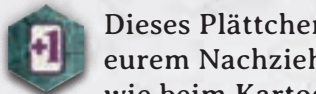
Spielt Plättchen mit Machete, Münze oder Paddel aus, um beim Bewegen auf passende Felder zu ziehen. Die Münzen könnt ihr natürlich stattdessen auch zum Kaufen verwenden.



3x

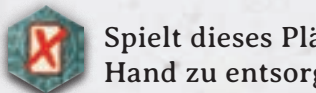


2x



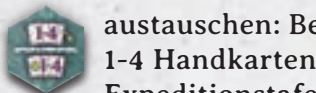
4x

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



4x

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



3x

Mit diesem Plättchen könnt ihr eure Handkarten austauschen: Benutzt ihr das Plättchen, legt ihr 1-4 Handkarten (wirkungslos!) oberhalb eurer Expeditionstafel ab und zieht anschließend dieselbe Anzahl Karten von eurem Nachziehstapel nach. Ist euer Nachziehstapel leer, verfährt zunächst wie sonst auch.



2x

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.



2x

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.



2x

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.



2x

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

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  markierten Gegenstände nach dem Benutzen aus dem Spiel zu nehmen!



**Fernsprech-Gerät**

Hiermit dürft ihr euch eine Expeditionskarte nehmen, ohne dafür bezahlen zu müssen. Das zählt nicht als Kauf. 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.



**Wissenschaftlerin**

Hiermit könnt ihr sofort 1 weitere Karte ziehen und dann eine beliebige Karte aus eurer Hand entsorgen. Ihr müsst keine Karte entsorgen, wenn ihr nicht wollt.



**Kartograph**

Er erlaubt euch, sofort 2 weitere Karten von eurem Nachziehstapel zu ziehen, die ihr auch im selben Zug ausspielen dürft. Sollte euer Nachziehstapel aufgebraucht sein, verfährt wie üblich.



**Reisetagebuch**

Hiermit könnt ihr sofort 2 weitere Karte ziehen und dann bis zu 2 beliebige Karten aus eurer Hand entsorgen. Ihr müsst keine Karte/n entsorgen, wenn ihr nicht wollt. Leider entsorgt sich das Reisetagebuch anschließend selbst ...



**Kompass**

Er erlaubt euch, sofort 3 weitere Karten von eurem Nachziehstapel zu ziehen, die ihr auch im selben Zug ausspielen dürft. Sollte euer Nachziehstapel aufgebraucht sein, verfährt wie üblich. Entsorgt den Kompass anschließend!



**Ureinwohner**

Er 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.