

(Front Cover)

# The Island of EL DORADO

**Regelbuch**

Regelerläuterungen als Video - [eldoradogame.com](http://eldoradogame.com)

(page 1)

Spielvorbereitung: Seite x

Ziel des Spiels: Seite x

Allgemeine Regeln: Seite  
x

Spielablauf: Seite x

Einkaufen: Seite x

Angriff: Seite x

Wie man Schreine kontrolliert: Seite x

Die Höhle: Seite x

## Einleitung

Wir schreiben das Jahr 1589 und die Welt ist verrückt nach Gold. Legenden erzählen von einer Insel inmitten des weiten Ozeans, El Dorado, auf der das Gold in Strömen aus den Bergen fließen soll. Mutige Abenteurer machen sich auf, das mythische Eiland zu finden, und schon bald landen ihre Schiffe an den Stränden der Insel an. Die Expeditionen werden landeinwärts geführt und bald muss man erkennen, dass diese Insel mehr als nur Gold für die Abenteurer bereithält: Vier mysteriöse Schreine von unbeschreiblicher Macht. Auf der Jagd nach den Schreinen wird den Abenteurern mehr und mehr bewusst, dass eine unbekannte, uralte Kraft sich ihrer bemächtigt hat und immer stärker wird, je weiter sie auf ihrer Suche voranschreiten.

Nur einer kann die Kontrolle über alle Schreine erlangen und somit der mächtigste Herrscher über die Insel werden. Wirst Du es sein?

## Spielübersicht

In *Island of El Dorado* übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Anführers einer Zivilisation, welcher sich an die Erforschung der Insel macht und die Kontrolle über alle vier Schreine erlangen möchte. Während sie die Insel erkunden, entdecken die Spieler Ressourcen, Gewässer und natürlich die gesuchten Schreine, in einer sich mit jeder Partie verändernden Landschaft. Erbaue Gehöfte und weise die Dorfbewohner an, die benötigten Ressourcen zu sammeln um deine Wirtschaft auf der Insel am Laufen zu halten. Besetze strategisch wichtige Orte mit Festungen und Soldaten um diese gegen andere Abenteurer zu verteidigen, die so wie Du danach trachten, die Kontrolle über die Insel zu erlangen. Weiter erzählt die Legende, dass der mächtigste der vier Schreine in einer Höhle versteckt liegt, aber sei gewarnt: diese Kavernen sind die gefährlichsten Orte der ganzen Insel.

Mit Eurem Bestreben, die vier mächtigen Schreine von El Dorado zu beherrschen, werdet Ihr die Insel erkunden, Eure Siedlungen verteidigen, kämpfen und Euren Einflussbereich ausbauen. Zivilisationen werden sich erheben und zerfallen.

Der Spieler, der zuerst alle vier Schreine unter seine Kontrolle bringt, gewinnt das Spiel.

## Spielinhalt

|                         |                              |
|-------------------------|------------------------------|
| 9 Felder Wasser         | 25 Karten Nahrung            |
| 13 Felder Gold          | 30 Karten Gold               |
| 10 Felder Essen         | 25 Karten Holz               |
| 10 Felder Holz          | 3 Schreine                   |
| 2 Felder Garten         | 5 Abenteurerkarten           |
| 3 Felder Schrein        | 2 Würfel Gold                |
| 1 Feld Höhlenschrein    | 11 schwarze Kampfwürfel      |
| 1 Feld Höhleneingang    | Regelheft                    |
| 1 Feld Höhlenausgang    | <b>Holzsteine (5 Farben)</b> |
| 3 Felder Höhlenbewohner | 2 Abenteurer                 |
| 9 Felder leere Höhle    | 2 Gehöfte                    |
|                         | 3 Opfergaben                 |
|                         | 1 Festung                    |

4 oder 5 (orange) Dorfbewohner

(page 3)

## Spielvorbereitung

- 1: Nimm die drei Schreine und die Kampfwürfel aus der Schachtel und lege sie auf den Tisch, sie werden später benötigt.
- 2: Sortiere die Ressourcen-Karten nach Ihrer Verwendung und lege die drei Stapel mit ihrer Oberseite für jeden gut erreichbar auf den Tisch.
- 3: Jeder Spieler erhält eine zufällige Abenteurerkarte. Dazu erhält er alle Holz-Spielsteine in der entsprechenden Farbe.
- 4: Trenne die El Dorado Hexagon Felder von den Höhlen Feldern.
- 5: Suche das Höhlenausgangs Feld und lege es zur Seite. Die verbliebenen Höhlen Felder werden gemischt und mit der Oberseite nach unten gestapelt. Das Höhlenausgangs Feld wird zum Schluss mit der bedruckten Seite nach oben auf diesen Stapel gelegt.
- 6: Mische die El Dorado Felder und nimm ein zufälliges Feld als Startfeld. Sollte es sich bei diesem Feld um ein Schreinfeld oder Wasserfeld handeln, lege es wieder zurück und zieh ein Neues. Lege dieses Feld mit der Vorderseite in die Tischmitte. Die restlichen Felder werden gemischt und als Nachziehstapel verdeckt bereitgelegt.
- 7: Die Spieler entscheiden sich für einen Abenteurer auf der doppelseitigen Abenteurerkarte. Der Spielstein des Abenteurers wird auf das eben gezogene Startfeld gesetzt. Der zweite Abenteurerspielstein wird wieder in die Schachtel zurückgelegt. *Spielt ihr mit Nicolas, legt auch einen Dorfbewohner zurück in die Schachtel.*
- 8: Jeder Spieler erhält folgende Ressourcenkarten: 1x Holz, 1x Gold und 1x Nahrung. *Spielt ein Spieler als Victoria, nimmt sich dieser von jedem Rohstoff x4 Karten.*
- 9: Der Startspieler wird per Würfelwurf bestimmt. Werft dazu einen der goldenen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. *Haben mehrere Spieler die höchste Zahl, würfelt Ihr solange bis ein Startspieler feststeht.*

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle vier Schreine auf EL Dorado zu kontrollieren.

Der Spieler, dem dies als erstes gelingt, wird augenblicklich zum Sieger ernannt.

*Siehe hierzu Kapitel "Schreine", Seite x und Kapitel "Wie man Schreine kontrolliert", Seite x.*

(page 4)

(material from top to down)

Schreine

Kampfwürfel

El Dorado Landschaftsfelder

Höhlenausgang + Höhlenfelder

Startressourcen

El Dorado Startfeld / Feld mit Abenteurern

Goldene Würfel

Abenteurerkarte

Holzspielsteine

Nachschubstapel Ressourcen

(page 5)

## Allgemeine Regeln

Bevor es losgeht, sollen Euch diese grundsätzlichen Regeln beim Spielverständnis helfen.

## Schreine

Die vier Schreine sind der Schlüssel Deiner Eroberungen.

Es gibt drei Schreine/Heiligtümer direkt auf der Insel. Um einen Schrein zu kontrollieren, **muss auf jedem Schrein, den man kontrollieren möchte, eine Opfergabe dargebracht werden**. Diese Opfergabe wird durch einen der speziellen Holzspielsteine dargestellt. Dadurch kommt man dem Sieg nicht nur einen Schritt näher, es passieren auch zwei weitere wichtige Ereignisse: Nicht nur die Stärke Deines Abenteurers nimmt um +1 zu, auch dient der besetzte Schrein als Wiederbelebungs-Station, sollte man im Laufe des Abenteuers besiegt werden. *Siehe hierzu Kapitel "Wie man Schreine kontrolliert", Seite x.*

Der vierte Schrein ist in einer Höhle versteckt. Diese Höhle wird mit ihren eigenen Spielfeldern neben der Hauptinsel erforscht. Der erste Spieler, der darin den Höhlenschrein findet, **kontrolliert ihn sofort, ohne dass er dafür eine Opfergabe kaufen und darbringen muss** und seine Stärke steigt um +2 solange er diesen Schrein kontrolliert. Allerdings können ihm andere Mitspieler dieses Recht streitig machen indem sie ihn im Kampf besiegen, den Schrein dadurch stehlen und ihn nunmehr selbst kontrollieren. *Siehe hierzu Kapitel „Wie man einen Schrein kontrolliert“, Seite x.*

## Abenteurer

Jeder Abenteurer hat eine Spezialfähigkeit, die auf seiner Abenteurerkarte erläutert ist. Die Stärke jedes Helden zu Beginn des Spiels beträgt 1. *Spielt jemand als Pedro, liegt dessen Stärke zu Spielstart bei 2 Punkten.* Für jeden Schrein, den ein Spieler auf der Oberfläche der Insel kontrolliert, steigt die Stärke seines Abenteurers um +1 Stärkepunkt. Der Schrein innerhalb der Höhle erhöht - solange er vom jeweiligen Spieler kontrolliert wird - den Stärkewert seines Abenteurers um 2 Punkte.

Nur Abenteurer können neue Spielfelder entdecken, Gebäude bauen und Opfer darbringen.

## Spielfelder besetzen

Immer, wenn ein Spieler einen Dorfbewohner oder einen Abenteurer auf ein Spielfeld setzt, wird dieses Feld vom Spieler „besetzt“. Spielfelder, auf denen sich Gehöfte befinden, gelten NICHT als besetzt. *Siehe hierzu „Gehöft“, Seite x.* Festungen besetzen alle drei angrenzenden Spielfelder. *Siehe hierzu Festung, Seite x.* Das Besetzen von Feldern ist wichtig für den Angriff und die Verteidigung. *Siehe hierzu Kapitel „Angriff“, Seite x.* Wenn in diesem Regelbuch von „unbesetzten Spielfeldern“ die Rede ist, dann bezieht es sich auf Felder, die nicht von Dorfbewohnern, Entdeckern oder Festungen **eines Gegners** besetzt sind.

## Handel

Spieler können untereinander jederzeit Ressourcen handeln oder verschenken, ebenso wie den Höhlenschrein übergeben. Dazu müssen sich die Abenteurer allerdings auf benachbarten Feldern befinden. Ist zu diesem Zeitpunkt aber eine Schlacht irgendwo auf der Insel im Gange, darf solange kein Handel stattfinden bis die Schlacht beendet ist. Ebenfalls können jederzeit fünf beliebige Ressourcenkarten für eine Ressource eines

anderen Typs eingetauscht werden (Faktor 5:1). William the Merchant kann drei Karten für eine Karte einer anderen Ressource eintauschen (Faktor 3:1).

## Kartenhand

Die Spieler dürfen am Ende ihres Zuges maximal neun Karten oder weniger auf der Hand haben. Während des Spielzuges dürfen die Spieler auch mehr als neun Karten besitzen, aber bevor sein Zug beendet ist, muss der Spieler überschüssige Karten entweder ausgegeben oder auf die entsprechenden Rohstoffstapel abgelegt haben.

## Gärten

Gärten produzieren alle drei Rohstoffarten (Nahrung, Holz und Gold) gleichzeitig. Werden Rohstoffe geerntet, kann jede beliebige Kombination von Karten auf die Hand genommen werden.

*Siehe hierzu Kapitel „Rohstoffe/Ressourcen einsammeln“, Seite x*



(page 6)

## Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler und folgend im Uhrzeigersinn spielen die Spieler abwechselnd ihre Züge, solange bis ein Spieler alle vier Schreine kontrolliert. Tritt dieser Fall ein, endet das Spiel sofort.

Siehe hierzu Kapitel „Wie man einen Schrein kontrolliert“, Seite x.

## Ablauf einer Spielrunde

In jeder Runde muss der aktuelle Spieler folgende Aktionen durchführen:

### 1: Würfeln

Der Spieler wirft beide goldenen Würfel. Er entscheidet nun, wie er die beiden Würfel verwenden möchte. Ein Würfel wird für die Anzahl an Bewegungspunkten/ Geschwindigkeit verwendet. Dieser Würfel wird neben seine Spielfigur gelegt. Der andere Würfel gibt die Menge an Ressourcen an, die der Spieler erhält. *Keine Lust auf Würfelglück? Siehe hierzu Kapitel “Hardcore Mode”, Seite x*

### 2: Rohstoffe/Ressourcen einsammeln

Der Spieler nimmt sich so viele beliebige Ressourcenkarten von den Nachschubstapeln, wie der dafür verwendete Würfelwurf zeigt. Allerdings kann der Spieler nur solche Ressourcen „ernten“, auf die er gemäß dem Spielfeld Zugriff hat (siehe hierzu Rückseite dieser Anleitung). Zugriff auf Rohstoffe kann der Spieler auf folgende zwei Arten erlangen:

- Der Spieler hat seinen Abenteurer auf diesem Ressourcenfeld stehen
- Der Spieler hat einen Dorfbewohner auf einem Ressourcenfeld und gleichzeitig ein Gehöft auf einem angrenzenden Feld.

### 3: Erforschen

Während der Phase der Erforschung kann der Spieler die folgenden 3 Aktionen durchführen. Die Reihenfolge, in der diese Aktionen ausgeführt werden, kann der Spieler selbst bestimmen:

Bewegen, Kaufen, Angreifen

## Bewegen

Der Spieler darf sich so viele Felder bewegen bzw. Felder erforschen, wie ihm Punkte auf seinem „Bewegungswürfel“ zur Verfügung stehen. Auf Wasser- oder Schreinfelder kann nicht gezogen werden. Zwischen den einzelnen Bewegungsschritten können jederzeit die Aktionen **Kaufen** und **Angreifen** mehrmals durchgeführt werden.

### Beispiel der Aktion Bewegen und Erforschung

(example picture of movement here)

In diesem Beispiel hat der Abenteurer eine Geschwindigkeit von 3. Er bewegt sich vom Goldfeld zum Nahrungsfeld (1. Bewegung). Vom Nahrungsfeld aus erforscht er ein Waldfeld (2. Bewegung) um dann vom Wald auf das Gartenfeld zu ziehen (3. Bewegung).

Wenn der Abenteurer den Rand des erkundbaren Spielfelds erreicht und ein neues Feld erforschen möchte, kann er dazu einen Bewegungspunkt verwenden. Dabei wird ein Feld vom Nachziehstapel der El Dorado Felder gezogen und neben dem Feld angelegt, auf dem

der Abenteurer sich befindet. Danach zieht der Spieler seine Figur auf das neue Feld. Neu entdeckte Felder müssen an zwei - sich bereits auf dem Tisch befindlichen Feldern - angelegt werden (Ausnahme bildet zu Beginn des Spiels das zweite Feld, welches an das Startfeld angelegt wird). Deckt der Spieler ein Gewässerfeld oder ein Schreinfeld auf, muss der Abenteurer allerdings auf seinem bisherigen Feld stehen bleiben und darf nicht auf das neue Feld ziehen. Der dafür verwendete Bewegungspunkt muss trotzdem bezahlt werden. Auf einem aufgedeckten Schreinfeld wird sofort eine Schreinminiatur platziert. Dies gilt jedes Mal wenn ein neues Schreinfeld aufgedeckt wurden. Spielfelder können weder entfernt, noch über den Tischrand hinaus platziert werden. *Wenn der Spieler den Höhleneingang entdeckt, siehe dazu „Die Höhle“, Seite x.*

(page 7)

## Einkaufen | Die Kosten dafür sind auf der Entdeckerkarte aufgeführt

Um einzukaufen, muss der Spieler eine bestimmte Kombination an Ressourcenkarten (Kosten) auf die Nachschubstapel zurücklegen.

**Dorfbewohner (wird für das Rohstoffsammeln und den Kampf benötigt):** Neue Dorfbewohner müssen auf ein unbesetztes Feld, welches neben einem deiner Gebäude liegt, aufgestellt werden. Dorfbewohner können nicht auf Felder gestellt werden, die von Mitspielern besetzt sind.

Dorfbewohner können keine neuen Kacheln entdecken, keine Gebäude bauen oder Opfer darbringen. *Spieler, deren Entdecker nicht auf der Karte sind, können trotzdem während der Erkundungsphase noch Dorfbewohner kaufen.*

**Opfergaben (werden benötigt, um Kontrolle über die Schreine auszuüben):** Die Opfergaben werden nur auf Schreinfeldern gestellt. Dazu muss sich die eigene Abenteurerfigur neben einem Schreinfeld befinden. Gegnerische Armee-Bewegungen können gestartet werden, bevor die Opfergaben gekauft werden.

*Siehe hierzu „Wie man einen Schrein kontrolliert“, Seite x.*

**Gehöft (wird zum Abbau von Ressourcen benötigt):** Gehöfte sind passive Wirtschaftsgebäude und werden auf eine der Ecken des Feldes gesetzt, auf dem sich Deine Spielfigur gerade befindet. Sie können auf jede nicht bebaute Ecke dieses Feldes gesetzt werden, auch wenn das angrenzende Feld durch einen Mitspieler besetzt ist. Diese Regel schließt Gewässer-, Schrein- und das Höhlenfeld mit ein, ebenso wie den Außenrand des Spielfelds. (example picture) Sollte dein Abenteurer angrenzend zu einem Gehöft stehen, dann kann dieses Gehöft während deiner Erkundungsphase zu den gleichen Kosten als der Kauf entfernt werden. *Eigene Abenteurer können nicht für die Entfernung gegnerischer Gehöfte bezahlen.*

**Festung (kann 3 angrenzende Felder verteidigen):** Festungen sind Verteidigungsanlagen und werden auf eine Ecke des Feldes gestellt, auf dem sich die eigene Spielfigur gerade befindet. Eine Festung kann an jede Ecke gebaut werden, die an angrenzende, unbesetzte Felder anschließt. Diese Regel schließt Gewässer-, Schrein- und das Höhlenfeld mit ein, ebenso wie den Außenrand des Spielfelds. Sollte dein Abenteurer angrenzend zu einer Festung stehen, dann kann diese Festung während deiner Erkundungsphase zu den gleichen Kosten als der Kauf entfernt werden.

(three example pictures of how to place a fort)

1. Picture: Pedro kann seine Festung bauen. Felder mit Gehöften zählen nicht als besetzt. Somit sind alle angrenzenden Felder unbesetzt.
2. Picture: Pedro kann seine Festung nicht bauen, da ein angrenzendes Feld von Dorfbewohnern eines Mitspielers besetzt ist.
3. Picture: Pedro kann seine Festung nicht bauen, da ein angrenzendes Feld von einer Festung eines Mitspielers besetzt ist.

**Bewegung der Armee (Dorfbewohner werden bewegt):** Eine Armee besteht aus einer beliebigen Anzahl Dorfbewohner auf einem Spielfeld. Unter einer Armee-Bewegung versteht man das Bewegen einer Armee von einem auf ein anderes Feld der Insel oder einem Höhlenfeld. *Abenteurer die im Kampf besiegt wurden und sich nicht auf der Karte*

*befinden, dürfen trotzdem für die Bewegung der Armee bezahlen. Die Regeln dazu siehe unten.*

**Während der Erkundungsphase,** kannst du dafür bezahlen, deine Armee so viele Felder zu bewegen, wie du willst.

**Während der Erkundungsphase eines Gegners** kannst du dafür bezahlen, deine Armee um ein Feld zu bewegen, um einen aktiven Entdecker (gerade aktiver Spieler) oder dessen Armee auf einem angrenzenden Feld **ANZUGREIFEN**, auch wenn dies dessen Bewegung unterbricht. *Dies kann in diesem Zug mehrmals hintereinander erfolgen. Allerdings ist es nicht möglich, wenn bereits ein weiterer Kampf begonnen wurde.*

**Vor JEDEM Kampf an dem du beteiligt bist,** kannst du bezahlen, um deine Armeen so viele Felder wie nötig (genügend Gold vorausgesetzt [ein Gold pro Feld]) zu bewegen um zum Kampffeld zu gelangen. Wenn deine Armeen jedoch keinen freien Weg (unbesetzte Felder) vom Startfeld zum Kampffeld haben, darfst du sie nicht bewegen. Wenn du derjenige bist, der angegriffen wird, kannst du 1 Gold bezahlen, um mit deiner Armee zu flüchten. Dazu bewegst du deine Armee auf ein angrenzendes Feld neben dem Kampffeld. Du kannst nur auf ein unbesetztes Feld fliehen. *Dein Abenteurer allerdings, sofern in den Kampf involviert, darf nicht fliehen.*

## Angriff | Die Stärke der Einheit ist auf der Abenteurer Karte vermerkt

Bewegt sich der Spieler mit einem Abenteurer oder einer Armee (Dorfbewohner) auf ein Feld, das von einem Mitspieler besetzt ist, wird ein Angriff gestartet. *Kämpfe können erst gestartet werden, nachdem alle Spieler ihren ersten Zug beendet haben.*

---

- 1) **Ein Kampf beginnt:** Ein Kampf beginnt, wenn ein Angreifer auf ein Feld eines Gegners zieht. Dieses Feld wird zum Kampffeld bis der Kampf beendet ist.
- 2) **Der Angreifer zieht:** Der Angreifer erhält die Möglichkeit, seinen Abenteurer (wenn am Zug und ausreichend Bewegungspunkte übrig) oder seine Dorfbewohner (wenn genügend Gold vorhanden) auf das Kampffeld zu ziehen.
- 3) **Der Verteidiger zieht:** Wenn der Angreifer seine Bewegungen beendet hat, hat der Verteidiger die Chance, seinen Abenteurer oder seine Dorfbewohner auf das Schlachtfeld zu ziehen. Alternativ kann er auch fliehen. Abenteurer können niemals fliehen. Flieht der Verteidiger nicht, beginnt der Kampf.
- 4) **Kampf:** Der Angreifer rollt so viele schwarze Kampfwürfel, wie er Stärke besitzt. Der Verteidiger tut danach das gleiche. Derjenige mit dem höchsten Resultat gewinnt. Gibt es ein Unentschieden, kehren alle Abenteurer und Dorfbewohner die dem Kampf beigewohnt haben, auf das angrenzende Feld (Felder) zurück, von dem sie gekommen sind (wenn sie sich dorthin bewegt haben). In diesem Zug können sie sich nicht mehr bewegen. *Bekämpft ihr Höhlenbewohner, siehe „Die Höhle“, Seite 9*
- 5) **Nach dem Kampf:** Besiegte Dorfbewohner sterben und besiegte Gebäude sind zerstört. Sie werden von der Karte entfernt und können in der **nächsten** Entdeckerphase des Spielers erneut gekauft und ins Spiel gebracht werden.

Wird ein Abenteurer im Kampf besiegt, wählt der Verlierer die Hälfte (abgerundet) seiner Ressourcenkarten und gibt diese dem Sieger. Der Sieger nimmt die die Spielfigur des Verlierers und behält diese bis zu Beginn des nächsten Spielzugs des Verlierers bei sich. Startet dieser seinen Zug mit dem Rollen der goldenen Würfel, platziert der Sieger vorher den Abenteurer des Verlierers auf ein freies Feld neben einem Schrein, den der Verlierer kontrolliert. Ist dies nicht möglich, platziert der Sieger den Abenteurer auf **irgendeinem** freien Feld. Der Besiegte rollt dann seine goldenen Würfel und der Spielzug wird wie gewohnt fortgesetzt.

---

**Festungen/Forts:** Festungen besetzen die drei angrenzenden Felder. Zieht ein Mitspieler auf eines der drei Felder, werden die Festung **und** evtl. alle darauf befindlichen Dorfbewohner und/oder der Abenteurer von diesem Spieler angegriffen. Festungen können nicht angreifen und auch keine Gehöfte verteidigen. Du kannst keine Festungen (oder Spielsteine an ein Fort angrenzend) angreifen, wenn du nicht am Zug bist.

**Gehöftkämpfe:** Gehöfte besetzen keine Felder. Aus diesem Grund können Mitspieler in der *eigenen* Entdeckungsphase beim Zug auf ein Feld mit einem Gehöft entscheiden, ob sie es angreifen wollen oder nicht. Dies nennt man **Gehöftkampf**. Gehöfte addieren ihre Stärke von +1 **nicht** zu Kämpfen oder anderen Gehöftkämpfen.

**Wenn dein Gehöft angegriffen wird:** Du hast die Möglichkeit, Dorfbewohner (sofern genug Gold vorhanden ist) auf das Schlachtfeld zu bewegen, um den Angriff zu unterbinden.

*Siehe Armeebewegungen.* Diese Kampfunterbrechung findet zuerst statt, und das Gehöft addiert **nicht** seine Stärke +1 in den Kampf. Wenn deine Armee diese Unterbrechungsschlacht verliert, wird das Bauernhaus dann in einer Gehöftschlacht angegriffen und verteidigt sich mit einer Stärke von 1.

### **Beispielkampf mit einer Festung & einem Gehöft**

Weiß zieht drei Dorfbewohner auf das Waldfeld. Orange hält das Feld durch eine Festung und mit einem Dorfbewohner besetzt. Der Kampf beginnt: Weiß hat eine Stärke von 3. Orange hat eine Stärke von 2 (1 Festung + 1 Dorfbewohner). Wenn Weiß gewinnt, kann der Spieler entscheiden, ob er das Gehöft in einem Gehöftkampf angreift.

**Besiegte Dorfbewohner:** Die Dorfbewohner sterben und können in der eigenen Erforschen Phase erneut gekauft werden.

**Besiegte Gebäude:** Die Gebäude werden zerstört und können in der eigenen Erforschen Phase erneut gekauft werden.

## Wie man Schreine kontrolliert

**Inselschreine:** Um einen Schrein auf der Insel zu kontrollieren muss eine Opfertgabe gekauft werden und während der Erforschungsphase auf das Schreinfeld gesetzt werden. Dazu muss der Abenteurer auf einem dem Schrein angrenzenden Feld stehen. Ein Schrein kann von mehreren Spielern gleichzeitig kontrolliert werden. Opfertgaben können nicht zerstört werden. Ein Spieler darf nicht mehr als eine Opfertgabe auf einen Schrein stellen. **Platziert man eine Opfertgabe auf einen Schrein, steigt die Stärke des Abenteurers um 1, und der Schrein dient als Wiederbelebungsplatz falls der Abenteurer im Kampf besiegt wird.** Die Stärke von Dorfbewohnern und Gebäuden erhöht sich nicht wenn Schreine unter Kontrolle gebracht werden.

**Höhlschrein:** Wird der Schrein in der Höhle entdeckt, wird der Abenteurer auf das Schreinfeld bewegt. Dieser Spieler kontrolliert es und erhält sofort ein Stärkeplus von +2 ohne eine Opfertgabe kaufen und darauf stellen zu müssen. Wird das Feld wieder verlassen, wird das Feld vom Spieler vom Tisch entfernt und der Spieler legt es vor sich hin. Um einem Spieler den Höhlschrein (und die +2 Stärke) zu stehlen, muss dessen Abenteurer besiegt werden. *Wird der Spieler mit dem Höhlschrein von einem Höhlenbewohner besiegt, verliert der Spieler die Schreinkarte. Der Höhlenbewohner nimmt die Schreinkarte und erhält den +2 Stärkebonus. Legt die Schreinkarte beiseite. Der siegreiche Höhlenbewohner wird wieder in das Höhlendeck gemischt. Wird dieser Höhlenbewohner erneut entdeckt, muss man ihn besiegen, um den Schrein zu bekommen.*

Pro Tipp: Es ist nicht unbedingt notwendig alle Inselschreine zu kontrollieren bevor man sich auf die Suche nach dem Höhlschrein macht. Ein Abenteurer mit einer ganzen Armee ist stärker als jeder Höhlenbewohner, auch wenn man keinen einzigen Inselschrein kontrolliert.

## Die Höhle

Die Höhle wird neben dem Inselspielplan erforscht und aufgebaut. Wird die Höhle das erste Mal betreten, legt man das Höhlenausgangsfeld einen halben Meter neben die Insel. Reicht der Platz auf dem Tisch nicht aus, legt man das Feld am besten dorthin, wo genug Platz ist. Um sich vom Höhleneingangsfeld zum Höhlenausgangsfeld (oder umgekehrt) zu bewegen muss 1 Bewegungspunkt aufgewendet werden. Neu aufgedeckte Höhlenfelder müssen neben zwei bereits aufgedeckten Höhlenfeldern angelegt werden (das erste Höhlenfeld neben dem Höhlenausgangsfeld ist eine Ausnahme. Es dürfen keine Höhlenteile neben ein X auf dem Höhlenausgangsfeld gelegt werden.

**Höhlenbewohner:** Wird ein Höhlenmensch aufgedeckt, muss er angegriffen werden. Der Spieler zur Linken übernimmt im anschließenden Kampf den Part des Höhlenbewohners. Wird der Höhlenbewohner besiegt, wird das Feld umgedreht und als leeres Höhlenfeld behandelt. Wird der Spieler vom Höhlenbewohner besiegt, verliert man die Hälfte seiner Karten (abgerundet) auf die Ressourcenstapel. Der Spieler der den Höhlenbewohner gespielt hat platziert den besiegten Abenteurer auf ein unbesetztes Feld bevor der nächste Zug mit den Standard Kampfregeln fortgeführt wird (*siehe nach dem Kampf*). Das Feld mit dem siegreichen Höhlenmenschen wird wieder in den Stapel der Höhlenfelder gemischt. *Sollte der Kampf unentschieden ausgehen, zieht der Spieler, der die Höhlenmenschen aufgedeckt hat, seinen Abenteurer und seine Armee auf das Feld zurück, von dem er ursprünglich kam. Der Zug des Spielers endet damit.*

**Diebe:** Die Diebe haben einen Schatz von 2 Holzkarten, 2 Nahrungskarten und 2 Goldkarten. Werden die Diebe besiegt, erhält der Sieger die Karten. Wird der Spieler von den Dieben besiegt, muss er die Hälfte seiner Ressourcenkarten (abgerundet) diesem

Schatz hinzufügen. Dazu werden einfach die entsprechenden Karten neben die Höhle gelegt.

## Fähigkeiten der Abenteurer

**Stella the Adventurer:** Stellas wendiger Hengst erlaubt es ihr, die Landschaft mit Leichtigkeit zu durchqueren. Beginne ihre Runde wie gewohnt und würfle die beiden goldenen Würfel. Dann füge 1 Geschwindigkeit zu ihrem Bewegungswürfel hinzu.



**Bellona the Commander:** Bellona ist eine starke Anführerin, die von den Soldaten unter ihrem Kommando geliebt wird. In jeder Runde, während ihrer Erkundungsphase, kann sie sich entscheiden, eine Armee von beliebiger Größe um ein Feld ohne Kosten zu bewegen.

**Hector the Corporal:** Hector ist ein gerissener Führer und wusste, dass das Segeln nach El Dorado mit einer größeren Gruppe seine Eroberungschancen verbessern würde. Während andere Entdecker auf vier Dorfbewohner beschränkt sind, hat Hector einen fünften Dorfbewohner.

**Nicolas the Fortuitous:** Nicolas hat eine interessante Beziehung zum Glück, die es ihm erlaubt, seinen gesamten goldenen Würfelwurf (beide Würfel) einmal pro Runde zu wiederholen, bevor er seine Sammelphase beginnt. Entscheide jedoch klug, denn sein zweiter Wurf kann nicht geändert werden.

**Tizoc the Gatherer:** Tizoc hat eine beispiellose Beziehung zum Land. Jeden Zug, vor seiner Sammelphase, nimmt er ein Essen, auch wenn er es nicht anbauen kann.

**Emma the Cartographer:** Als erfahrene Kartenmacherin und Strategin hat Emma großen Einfluss auf die Gestaltung des Geländes. Jeder Zug, bevor du in ihre Erkundungsphase eintrittst, schau dir die drei ersten El Dorado-Felder an und arrangiere sie nach deinen Wünschen. Sie darf das nicht mit den Höhlenfeldern tun.

**Victoria the Wealthy:** Victoria, die aus einer aristokratischen britischen Familie stammt, wird es erlaubt, mit genügend Vorräten nach El Dorado zu segeln, um ihr zu Beginn ihrer Kampagne einen enormen Vorteil zu verschaffen. Beginne das Spiel mit 4 Lebensmitteln, 4 Holz und 4 Gold.

**Pedro the Conquistador:** Viele erfolgreiche Eroberungen haben Pedro so gewalttätig gemacht, wie er unbarmherzig ist. Seine Abenteurer Anfangsstärke ist 2.

**William the Merchant:** William hat Wirtschaftswissenschaften und Politik studiert und ist ein begabter Kaufmann. Anstelle der üblichen fünf kann er jederzeit drei von einer Art von Ressource gegen eine Karte von einer anderen Ressource tauschen.

**Laffite the Pirate:** Mit einem Eifer für Anarchie und einer Vorliebe für Diebstahl hat Laffite wenig Interesse an dem Gesetz eines Landes. Jedes Mal, wenn er eine 3 oder eine 5 würfelt, stiehlt er dem Spieler seiner Wahl eine Ressource. Wenn er 3|5, 3|3 oder 5|5 würfelt, bedeutet das, dass er zwei Ressourcen seiner Wahl von einem oder zwei Spielern stiehlt.

# Einleitung

Wir schreiben das Jahr 1589. Mutige Entdecker haben gerade erst einen Fuß an die Ufer der mythischen Insel EL Dorado gesetzt. Sie haben jedoch keine Ahnung, dass sie nicht alleine sind.

Jahre vor dem schicksalhaften Treffen mit Ali Baba hat die legendäre „Bande der 40 Räuber“ die Küsten von El Dorado als Basis für ihre Raubzüge benutzt. Vor den Augen der Abenteurer verborgen haben sie zugesehen, wie unentdeckte Gebiete der Insel erforscht wurden und sich die großartigen Möglichkeiten der versteckten Tempelschreine offenbarten. Orte, die die Diebe törichterweise als Relikte längst untergegangener Zeiten angesehen haben.

Entschlossen, die Macht der Schreine zu nutzen um ihre berühmte Organisation zu stärken, treten die Diebe aus den Schatten El Dorado's hervor, entschlossen, sich den Weg zur eigenen Unsterblichkeit zu sichern.

# Komponenten

|   |                         |    |                         |
|---|-------------------------|----|-------------------------|
| 8 | Höhlenteile             | 2  | Abenteurer              |
| 5 | Dublonen aus Metall     | 2  | Gehöfte                 |
| 4 | Schatzmünzen aus Metall | 6  | Opfergaben in 2 Farben  |
| 3 | Spielertableaus         | 1  | Festung                 |
| 6 | goldene Würfel          | 12 | Dorfbewohner (6 Farben) |
| 5 | schwarze Kampfwürfel    | 4  | Diebe                   |
| 1 | Würfel für den Titan    | 2  | Außenposten             |
| 1 | Würfel für den Dieb     | 1  | Versteck                |
| 1 | Höhlenschrein Teil      | 1  | Titan                   |
| 1 | Spielanleitung          | 1  | Wolf                    |
| 1 | Brückenteil             |    |                         |
| 2 | Totec Plättchen         |    |                         |
| 1 | Wolfplättchen           |    |                         |
| 2 | Leinenbeutel            |    |                         |

# Neue Abenteurer und ihre Fähigkeiten

**Sequoia die Reisende:** Die Lektionen, die sie von ihrem Stamm in jungen Jahren erteilt bekommen hat, haben Sequoia enorm scharfsinnig gemacht und in die Lage versetzt, lange Reisen zu überstehen. Sie kann Holz verwenden, um während ihrer Erkundungsphase zusätzliche Forschergeschwindigkeit (mit einer Quote von 1 Holz für 1 Geschwindigkeit) zu kaufen.

**Yanga der Waldläufer:** Yanga kann einen Fernangriff bis zu einer Reichweite von 2 Feldern ohne Risiko zu sterben durchführen. Yanga's Reichweite berechnet sich wie die

Bewegungsreichweite, d.h. er kann nicht über Schreine oder Wasser (Ausnahme: in Richtung des Brückenübergangs kann geschossen werden). *siehe hierzu „Die Brücke“, Seite 14*). Das Feld, auf das geschossen wird, ist das Schlachtfeld. Fernangriffe werden immer mit seiner eigenen Stärke durchgeführt, nicht mit der kompletten Stärke des Feldes von dem der Angriff gestartet wird. Ist Yanga allerdings im Besitz des Höhlenschreins, **erhält er den Bonus von +2 Stärke** zu seinem Fernangriff. Er kann keine Felder angreifen, auf denen Gebäude stehen, er kann keine Fernangriffe ausführen, wenn er nicht an der Reihe ist und seine Bewegung in dieser Erkundungsphase stoppt, sollte sein Fernangriff unentschieden oder daneben gehen.

## Spielvorbereitung

*Diebe von El Dorado* bietet verschiedene Spielmodi und Kombinationen, abhängig von der Anzahl der Mitspieler.

### [Screenshot]

**Variante für große Gruppen:** In Spielen mit 6,7 oder 8 Personen (,frei für alle‘ oder ,Teamspiel‘) müssen die Spieler nur den Höhlenschrein und ZWEI der Inselschreine kontrollieren um zu gewinnen. Bringt man den dritten Schrein unter seine Kontrolle, erhöht sich immer noch die Stärke der Abenteurer und dient als ein Wiederbelebungsfeld, ist aber nicht für den Spielgewinn notwendig.

- 1: **Wähle** aus der Grafik oben einen Spielmodus. Spielt ihr als Team wählt einen Spielpartner und setzt Euch nebeneinander. Legt fest, wer von Euch als Dieb spielt.
- 2: **Legt** aus beiden Spielen die drei Inselschreine, die goldenen Würfel, die Schatzmünzen, den Höhlenschrein und die schwarzen Würfel zur Seite.
- 3: **Bildet** aus den Ressourcenkarten separate Kartenstapel und legt sie so, dass jeder Spieler sie gut erreichen kann.
- 4: **Spielt ihr mit Dieben**, gebt demjenigen Spieler das Spielertableau der Diebe („Versteckt“-Seite nach oben), die Holzsteine, den Diebwürfel und drei der fünf Dublonen. Wenn ihr mit zwei Dieben spielt (siehe Grafik oben), legt zwei Diebfiguren zurück in den Beutel. Legt die beiden anderen Dublonen neben die Rohstoffkarten.
- 5: **Verteilt** die Spielertableaus auf die anderen Spieler oder Teams zufällig und gebt jedem die Holzsteine in der entsprechenden Spielerfarbe. Spielt man als Team, nehmt euch zwei Dorfbewohner mehr zu euren Spielsteinen. Spielt ihr alleine, solltet ihr vier Dorfbewohner benutzen, spielt ihr mit einem Partner solltet ihr sechs Dorfbewohner haben (fünf oder sieben, sollte Hector mitspielen).
- 6: **Trenne** die Inselfelder von den Höhlenfeldern.
- 7: **Sucht** das Höhlen-Ausgangsfeld und das Höhlen-Schreinfeld und legt sie zur Seite. Mischt die anderen Höhlenfelder und legt sie mit der Oberseite nach unten beiseite. Nehmt aus diesem Stapel 10 Felder und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt das Höhlen-Schreinfeld in die untere Hälfte des Stapels und legt den Höhlenausgang danach oben auf den kompletten Stapel. Legt diesen neu gebildeten Stapel beiseite.

8: **Mischt** die El Dorado Felder und legt eines davon zufällig mit der Inselfeite nach oben in die Tischmitte (habt ihr ein Schrein- oder Wasserfeld gezogen, wählt ein anderes aus). Mischt die verbleibenden Felder und legt sie mit der Oberfläche nach unten zu einem verdeckten Stapel, dem Inseldeck, zusammen.

9: **Wählt** einen der auf der Vorder- und Rückseite eures Spielertableaus abgebildeten Abenteurer aus. Stellt die Figur dieses Abenteurers auf das eben aufgedeckte Inselfeld. Spielt ihr mit einem Partner einigt euch, wer welchen Abenteurer auf dem Tableau spielt und geht zu „Erster Zug“, Seite 15. Sind Diebe im Spiel werden diese NICHT auf das Inselfeld gestellt. Siehe hierzu „Versteckte Diebe“, Seite 16.

10: **Jeder Nicht-Dieb** nimmt sich folgende Ressourcen vom Stapel: 1 Holz, 1 Gold und 1 Nahrung. Spielt man als Victoria nimmt man sich von jeder Sorte 4 Karten.

11: **Wer beginnt?** Jeder Spieler oder jedes Team würfelt einen goldenen Würfel. Der höchste Wurf beginnt das Spiel. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Sind Diebe im Spiel beginnt immer der Spieler oder das Team links von den Dieben. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Zum Abschluss sind die Diebe an der Reihe.

# Regeln der Erweiterung

*Diebe von El Dorado* wird mit den gleichen Regeln aus dem Grundspiel gespielt, mit Ausnahme von einigen Neuerungen bzw. Erweiterungen, die im Folgenden erklärt werden.

## Rohstoff Verwaltung

Spieler dürfen jederzeit untereinander Rohstoffe, Schätze oder den Höhlenschrein tauschen (oder verschenken), solange sich die Tauschpartner auf demselben oder einem angrenzenden Feld befinden. Wird irgendwo auf der Insel gekämpft, dürfen keine Tauschaktionen durchgeführt werden, solange bis der Kampf vorüber ist. Spieler dürfen keine Ressourcenkarten auf die Rohstoffstapel abwerfen, es sei denn, sie verwenden diese zum Kaufen.

## Die Brücke

Um eine Brücke während der Erforschungsphase zu bauen oder zu zerstören müssen 3 Holz bezahlt werden. Die Brücke wird auf einem unbesetzten Wasserfeld gebaut mit dem Ziel, zwei bereits offen liegende Nicht-Wasser-Felder miteinander zu verbinden (auch Schreinfelder). Der Abenteurer oder Dieb muss sich angrenzend zu dem Feld befinden, auf das gebaut werden soll. Die Brücke kann von allen Spieler genutzt werden, jedoch kann sie nur von den beiden verbundenen EL Dorado Feldern betreten werden. Die Brücke darf nur entfernt werden, wenn sie unbesetzt ist. **Jeder** Spieler (Abenteurer oder Dieb) darf während der eigenen Erforschungsphase für das Entfernen der Brücke bezahlen, muss allerdings auf einem zur Brücke angrenzenden Feld stehen. Forts und Verstecke geben

keine Stärke an das Wasserfeld auf dem sich die Brücke befindet. Das Feld, auf das die Brücke gelegt wird, wird nur dann als angrenzend an ein anderes Feld betrachtet, wenn es dieses direkt verbindet.

**Picture a:** Pedro kann die Brücke bauen. Er kann auf die Brücke laufen und anschließend eine Opfertgabe kaufen

**Picture b:** Pedro kann keine Opfertgabe auf der Brücke kaufen. Allerdings kann er zwei Bewegungen verwenden um auf das Goldfeld zu ziehen und dort eine Opfertgabe kaufen.

**Picture c:** Pedro kann keine Brücke bauen, da die Brücke zwei bereits entdeckte Felder verbinden muss.

# Teamspiel

Zweier-Teams müssen zusammenarbeiten um Opfertgaben zu erbringen und den Höhlenschrein zu kontrollieren. Hat ein Team Opfertgaben auf zwei Inselnschreinen und eine Teammitglied kontrolliert den Höhlenschrein, hat dieses Team sofort gewonnen.

## Erster Zug

Jedes Team wählt einen der beiden Abenteurer und beginnt das Spiel auf dem ersten El Dorado Feld. Während der ersten Spielrunde würfelt ein Spieler des Teams mit zwei goldenen Würfeln und macht den ersten Zug. Nachdem aus jedem Team der erste Abenteurer seinen ersten Zug beendet hat, steigen alle Teamkollegen gleichzeitig ins Spiel ein und stellen ihre Figur auf das Feld des Abenteurers ihres Teamkollegen.

## Ablauf einer Spielrunde

Jeder Spieler aus einem Team würfelt mit zwei goldenen Würfeln (4 insgesamt). Die Ergebnisse der 4 Würfel werden zwischen den beiden Spielern nach eigenem Ermessen aufgeteilt, wie gehabt auf 2 Rohstoffwürfel und 2 Bewegungswürfel. Anschließend werden die übrigen Spielphasen gleichzeitig abgehandelt (Rohstoffe sammeln und erkunden). Die Erkundungsphase darf nicht begonnen werden, solange nicht die Rohstoffsammel-Phase abgeschlossen ist. Sollte die Fähigkeit eines Abenteurers vom Wurf des goldenen Würfels abhängen, so muss die Fähigkeit auf Basis des Würfelwurfs VOR der Verteilung der Würfel mit dem Teampartner stattfinden.

**Pro Tip:** Die vier extra goldenen Würfel können vom Team, das nicht aktiv aber als nächstes an der Reihe ist, im Geheimen geworfen werden. Es ist nicht verboten, strategisch vorzuplanen.

## Ernte

Jeder einzelne Spieler hat Zugang zu den Ressourcen, auf denen sich **sein** Abenteurer befindet. Beide Teamspieler haben **gemeinsamen** Zugang zu den Ressourcen, die durch Dorfbewohner neben den Gehöften geerntet werden.

## Ressourcen teilen

Teammitglieder können sich untereinander ihre Kartenhand zeigen. Befinden sich die Figuren der Teammitglieder auf dem gleichen oder einem angrenzenden Feld, können jederzeit Ressourcen, Schätze oder der Höhlenschrein getauscht/verschenkt werden.

Spieler, die nicht dem Team angehören, können ebenfalls Ressourcen und Schätze tauschen, müssen sich dazu ebenfalls auf benachbarten Feldern befinden. Sind beide Abenteurer eines Teams in einem Kampf erfolgreich gewesen, dürfen sie entscheiden, wie die Ressourcen des besiegten Teams untereinander aufgeteilt werden.

## Holzteile teilen

Spielt man als Team, werden alle Forts, Gehöfte, Dorfbewohner und Opfergaben in den Farben des Teams von beiden Spielern kontrolliert und betreffen auch beide Spieler. Kosten dafür können allerdings nicht zwischen den Teamspielern aufgeteilt werden, es sei denn sie stehen auf dem gleichen bzw. einem angrenzenden Feld und können kostenlos Karten tauschen. **Bringt ein Spieler ein Opfer dar, erhöht sich die Stärke beider Spieler um +1. Der Schrein dient dann als Wiederbelebungsplatz für beide Abenteurer, sollte einer oder beide im Kampf besiegt werden.**

## Schätze teilen

Wird während eines Teamspiels ein Schatz entdeckt, profitiert nur dieser Spieler davon. Spieler können während der Entdeckungsphase Schätze tauschen, solange sie sich auf dem gleichen oder einem angrenzenden Feld befinden. Der verfluchte Schatz allerdings darf nicht weitergegeben werden.

# Wie spielt man als Diebe

Die Diebe gewinnen das Spiel, wenn sie die vier Schreine der Insel beherrschen, genau wie es für die Abenteurer gilt. Ressourcen erhalten sie aber nicht von der Insel, sondern müssen diese von den Abenteurern stehlen um an das benötigte Gold zu gelangen.

# Versteckte Diebe

Die Diebe starten in das Spiel im Status „**versteckt**“. Die Diebe fallen immer dann in diesen Status zurück, wenn sie keine Holz-Spielsteine mehr auf den Inselfeldern besitzen (ausgenommen Opfergaben). Wenn sie ihren letzten Stein - der keine Opfergabe ist - verlieren, wird das Spielertableau auf die „versteckt“ Seite gedreht, alle Ressourcenkarten abgelegt und es werden sich so viele Dublonen genommen bzw. abgelegt, bis sie zwei Dublonen besitzen. Ihr Zug (wenn die Diebe am Zug waren) endet damit.

Sind die Diebe am Zug und im Status „**versteckt**“, können sie wählen ob sie ein Versteck kaufen und irgendwo auf der Insel aufstellen (siehe „Versteck“, Seite 18), oder ob sie den Spielzug passen und dafür eine Dublone erhalten wollen. Die Diebe können dies so viele Spielzüge lang wiederholen wie sie möchten bevor sie „auftauchen“, bis zu einem Maximum von 5 Dublonen. Solange Diebe als „versteckt“ gelten, können sie nicht stehlen. Wurde ein Versteck gekauft wird das Spielertableau auf die Seite „*The Thieves of El Dorado*“ umgedreht und es beginnt die **Entdeckungsphase** für diesen Zug. Sind alle Felder der Insel belegt, können die Diebe kein Versteck bauen und müssen weiterhin „**versteckt**“ bleiben.

## Standard Spielzug

1. **Wählen:** Die Diebe können wählen, ob sie 1 Gold vom Ressourcenstapel nehmen, oder ob sie von Abenteurern stehlen wollen.
2. **Stehlen:** Wird sich entschieden zu stehlen, müssen die Diebeswürfel gewürfelt werden. Danach muss entschieden werden, welches Würfelergebnis für die **Bewegung** und welcher als Wurf für die **Beute** gelten soll.

**Als Bewegung ist die maximale Anzahl an Feldern gemeint (Reichweite), die ein Gegner entfernt sein kann, um von ihm zu stehlen.**

**Als Beute ist die maximale Anzahl an Karten gemeint, die dem Gegner gestohlen werden kann.**

Mit dem Bewegungswürfel wird ermittelt, welche Gegner - wenn überhaupt- sich in Reichweite befindet um bestohlen zu werden. Die Reichweite kann von einem Versteck, einem Außenposten oder von einem Dieb gemessen werden. Die Entfernung kann nicht über Schreine oder Wasserfelder (es sei denn es existiert eine Brücke über das Wasser, siehe „Die Brücke“, Seite 14) gemessen werden. Die Entfernung wird genauso bestimmt, wie auch normale Bewegungen bestimmt werden, siehe Beispiel unten.

Wurde festgestellt, welche Spieler sich in Reichweite befinden, benenne den Spieler und nimm all seine Ressourcenkarten, die er auf der Hand hat, an dich. Schau dir die Karten an und nimm dir die Anzahl an Karten die deinem gewürfelten **Beutewert** entspricht. Die restlichen Karten gibst du dem Spieler wieder zurück. **Von einem Spieler, der auf einem Feld mit einem Fort steht, darfst du nicht stehlen.** Die Spieler dürfen die Anzahl der Karten in ihrer Hand nicht verbergen.

**Beispiel von Reichweite und Beute:** In diesem Beispiel rollen die Diebe eine 1 und eine 6. Yanga ist nicht in Reichweite der 1, also wählen Sie die 6 als Bewegungs- und die 1 als Beutewurf fest. Von Yanga wird 1 Karte gestohlen.

3. **Erkundung:** Während der Erkundungsphase dürfen die Aktionen Bewegung, Angriff und Kauf in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

## Bewegung

Jeder Dieb beginnt seinen Zug mit 4 Bewegungspunkten, die dazu verwendet werden können sich von Feld zu Feld zu bewegen oder neue Felder zu entdecken. Es müssen nicht alle 4 Bewegungspunkte aufgebraucht werden, übrig gebliebenen Bewegungspunkte verfallen und können nicht in späteren Spielzügen verwendet werden.

Beispiel von Bewegung & Kauf

Dieb A bewegt sich 2 Felder nördlich auf das Goldfeld. Dort baut er einen Außenposten.  
Dieb A bewegt sich weiter nach Süden und entdeckt ein neues Holzfeld.



In der Zwischenzeit wird Dieb B auf dem Außenpostenfeld neu eingesetzt. Er erhält sofort 4 Bewegungspunkte. Dieb B bewegt sich nach Norden, um dort einen neuen Außenposten zu bauen. Danach zieht er weiter und entdeckt ein Schreinfield. Er entscheidet sich seinen Zug auf dem Nahrungsmittelfeld zu beenden.

Pro Tip: Lege zu jedem Dieb einen goldenen Würfel um den Überblick über die verbleibenden Bewegungspunkte zu behalten.

## Angriff - Stärke ist auf dem Spielertableau vermerkt

Auseinandersetzungen zwischen Dieben und Abenteurern folgen den Standard Kampfregeln. Jeder einzelne Dieb hat eine Stärke von 3, **die sich nicht durch die Eroberung von Schreinen erhöht**. Wenn jedoch ein Dieb den Höhlenschrein kontrolliert, dann hat dieser eine Dieb ein Stärkeplus von +2 solange er den Schrein kontrolliert.

**Diebe in die Schlacht führen:** Wenn du die Diebe spielst, du am Zug bist und einen Kampf beginnst, kannst du, bevor der Kampf beginnt, so viele Diebe wie du möchtest (Bewegungspunkte vorausgesetzt) auf das Schlachtfeld bewegen. Das gleiche gilt wenn du am Zug bist und von einer gegnerischen Armee angegriffen wirst. Bist du nicht am Zug und wirst von einem Abenteurer oder Dorfbewohnern angegriffen, kannst du keine weiteren Diebe zu deiner Verstärkung herbeiholen.

**Ein Dieb oder mehrere Diebe werden im Kampf besiegt:** Besiegte Diebe sterben und werden dem Vorrat an Holzsteinen hinzugefügt. Sie können erst in deiner nächsten Erkundungsphase zurückgeholt werden. Weiter verlieren die Diebe die Hälfte (abgerundet) ihrer Ressourcen an den Sieger und jeweils eine Dublone pro Kampf (in den Münzpool zurücklegen). Diebe, die nicht in den Kampf verwickelt waren, spielen ganz normal weiter. Verlieren die Diebe ihr letztes Nicht-Opfergabe-Steinchen auf dem Spielfeld, gehen sie wieder zurück in den „versteckt“-Modus. Siehe hierzu „Versteckte Diebe“, Seite 16.

**Ein Dieb oder mehrere Diebe kämpfen unentschieden:** Diebe die in den Kampf verwickelt waren kehren auf das vorherige Feld neben dem Schlachtfeld (wenn sie sich in diesem Zug bewegt haben) und können in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Diebe, die nicht in den Kampf verwickelt waren, spielen ganz normal weiter.

**Versteckt:** Versteckte haben eine Stärke von 2 und, genau wie Forts, besetzen die drei angrenzenden Felder. Zieht ein Gegner auf eines der drei Felder, werden das Versteck und evtl. dort befindliche Diebe von diesem Spieler angegriffen. Versteckte können keine Gehöfte angreifen oder Außenposten verteidigen.

**Außenposten:** Außenposten haben eine Stärke von 4 und, genau wie Gehöfte, besetzen sie **nicht** die angrenzenden Felder. Erobert ein Abenteurer oder ein Dorfbewohner ein Feld mit einem fremden Außenposten darauf, darf der Spieler des Abenteurers bzw. Dorfbewohners sich während seiner Entdeckungsphase zu einem Angriff auf diesen Außenposten entschließen. Dies nennt man **Außenpostenkampf**. Außenposten führen ihre Stärke von +4 keinem Kampf außer einem **Außenpostenkampf** bei.

## **Käufe** | Kosten sind auf dem Diebestableau aufgelistet

Die Diebe benutzen Goldmünzen - genannt Dublonen - um Gebäude, Opfergaben und zusätzliche Diebe zu kaufen. Diebe beginnen das Spiel mit drei Dublonen und können im Laufe des Spiels während der Entdeckungsphase weitere Dublonen gegen Abgabe von passenden Ressourcenkarten dazukaufen. Diebe können Gebäude entfernen, zu den gleichen Kosten als wenn sie sie bauen würden. Diebe müssen auf angrenzenden Feldern stehen, um Gebäude entfernen zu können.

**Dieb:** Ein neuer Dieb **muss** auf ein Feld **angrenzend** an einen Außenposten oder ein Versteck eingesetzt werden. Dieser neue Dieb hat sofort 4 Bewegungspunkte zur Verfügung. Diebe können neue Felder entdecken, Gegner oder Höhlenbewohner angreifen, Gebäude oder Opfergaben kaufen und als Reichweitenstartpunkt fürs Stehlen herangezogen werden. In einer Runde besiegte Diebe können erst in der nächsten Entdeckungsphase wiedergekauft werden.

**Opfergabe:** Opfergaben werden auf den Inselschreinen platziert um diese zu kontrollieren. Euer Dieb muss auf einem dem Schrein angrenzenden Feld sein, um eine Opfergabe platzieren zu können. **Anders als bei Abenteurern bringt das Darbringen eines Opfers dem Dieb kein Stärkeplus, allerdings bringt es sie einen Schritt weiter auf dem Weg alle 4 Schreine zu kontrollieren und das Spiel zu gewinnen.**

**Versteck:** Verstecke sind „aggressive“ Gebäude und belegen ihre drei angrenzenden Felder mit einer Stärke von +2. Sind die Diebe „versteckt“, können Verstecke auf jede unbelegte Ecke mit drei unbelegten angrenzenden Feldern, sowohl auf der El Dorado Insel als auch in der Höhle gebaut werden. Sind die Diebe im Spiel und nicht mehr „versteckt“, müssen Verstecke auf eine freie Ecke angrenzend zu dem Feld worauf sich der Dieb befindet, gebaut werden. Verstecke können als Startpunkt für neue Diebe sowie als Reichweitenstartpunkt für das Stehlen verwendet werden.

Picture a: Der Dieb **kann** ein Versteck bauen, da Gehöfte keine Felder besetzen. Alle anderen angrenzenden Felder sind unbesetzt.

Picture b: Diebe die „**versteckt**“ sind **können** Verstecke bauen. Sind die Diebe „versteckt“, können sie überall auf der Karte ein Versteck errichten ohne auf einem angrenzenden Feld zu stehen.

Picture c: Der „versteckte“ Dieb **kann kein** Versteck bauen. Die angrenzenden Felder sind belegt durch ein Fort und einen Dorfbewohner.

**Außenposten:** Außenposten können als Startpunkt für neue Diebe sowie als Reichweitenstartpunkt für das Stehlen verwendet werden. Außenposten müssen auf eine Ecke zu einem Feld gebaut werden, auf dem sich der Dieb befindet. Dies kann überall auf der Karte und der Höhle geschehen, auch wenn angrenzende Felder durch Gegner (Abenteurer, Dorfbewohner, Forts), Wasser, Schreine oder das Ende der Karte belegt sind. Außenposten können allerdings nicht errichtet werden, solange die Diebe „versteckt“ sind.

## Schätze

Während du die Höhle erforscht wirst du auf einige der vier Schätze treffen. Bewegt Du dich auf so ein Feld nimmst du dir die entsprechende Schatzmünze und kannst die Fähigkeit wie unten beschrieben nutzen. Danach wird das Feld wie ein normales, leeres Höhlenfeld behandelt. Spielt ihr in Teams? Siehe „Schätze teilen“, Seite 15.

**Bavieca:** Nimm den Geschwindigkeits-Schatzmarker und erhalte sofort +1 Bewegung und +1 Bewegung in jeder Runde, solange du sie besitzt. Spielt ihr als Diebe, entscheidet vor dem Zug welcher Dieb die +1 Bewegung in dieser Runde erhalten soll.

**Raleigh's Golden Rose:** Nimm den Ressourcen-Schatzmarker und nimm dir sofort eine Ressourcenkarte deiner Wahl. In jeder weiteren Runde nimmst du dir vor der der Erntephase eine beliebige Ressourcenkarte. Dies geschieht solange du diesen Schatz besitzt, auch wenn du eigentlich keinen Rohstoff dieser Art ernten kannst.

**The Army of Jiménez:** Nimm den Kampf-Schatzmarker. Solange du ihn besitzt, darfst du einen schwarzen Kampfwürfel im Kampf neu würfeln. Gilt nur wenn dein Abenteurer oder Dieb in den Kampf verwickelt ist und muss innerhalb der gültigen Kampfregeln geschehen, siehe „Angriff“, Seite 8.

**The Cursed Treasure of Cortés:** Nimm sofort 5 Gold zusätzlich zu dem verfluchten Schatzmarker. Derjenige Abenteurer oder Dieb, der dieses Feld entdeckt hat, wird mit dem Effekt -1 Bewegung und -1 Stärke verflucht. Der Fluch verschwindet nicht durch Niederlage im Kampf, kann aber durch das Kontrollieren des Höhlenschreins dauerhaft unterdrückt werden. Hat der Abenteurer nur eine Stärke von 1 wenn er das Feld entdeckt, hat er ab jetzt eine Stärke von 0. Anstatt einen einzigen Kampfwürfel zum Ermitteln der Stärke zu werfen, wird die Kampfstärke automatisch auf 0 gesetzt. Wirf andere Kampfwürfel wie gewohnt, falls zutreffend.

**Ein Abenteurer oder Dieb der Schätze besitzt, wird im Kampf besiegt:** Der Sieger kann aus den Schätzen jeden Schatzmarker auswählen und an sich nehmen. Als Ausnahme gilt der verfluchte Schatzmarker, dieser verbleibt beim besiegten Spieler. Wird man durch Höhlenbewohner besiegt, wählt man einen Schatzmarker aus und legt diesen auf das Tableau des Höhlenbewohners. Danach mischt man den Höhlenbewohner wieder in den Höhlen-Nachschubstapel. Höhlenbewohner profitieren nicht von den Schätzen. Wer den Höhlenbewohner besiegt, erhält alle auf seinem Tableau befindlichen Schätze bzw. den Höhlenschrein.

## Der Höhlenschrein Token

Entdeckst du das Feld des Höhlenschreins, stelle den Höhlenschrein neben den Abenteurer oder Dieb der ihn entdeckt hat. Dieser Abenteurer bzw. Dieb kontrolliert den Höhlenschrein und erhält sofort +2 Stärke solange bis er den Schrein verliert. Der Höhlenschrein begleitet den Abenteurer oder Dieb und kann entsprechend getauscht oder weitergereicht werden, solange sich der Handelspartner auf dem gleichen oder einem angrenzenden Feld befindet. Damit wechselt natürlich auch der +2 Stärkebonus auf den neuen Besitzer. Das Feld des Höhlenschreins wird nach der Entdeckung als leeres Höhlenfeld betrachtet.

**Ein Abenteurer oder Dieb der den Höhlenschrein besitzt, wird im Kampf besiegt durch...**

**...einen anderen Abenteurer oder Dieb:** Dieser Abenteurer oder Dieb erhält den Höhlenschrein. Wird in Teams gespielt erhält der Sieger den Schrein. Haben beide Teamspieler den Sieg errungen, wählen diese für sich aus, wer den Schrein erhalten soll.

**...Dorfbewohner oder Gebäude eines anderen Spielers:** Der Abenteurer des Siegers erhält den Schrein. Im Teamspiel entscheiden sich die beiden Spieler wessen Abenteurer den Schrein erhält. Wird man von einem Versteck der Diebe oder einem Außenposten besiegt entscheidet der Sieger, welcher Dieb den Höhlenschrein erhalten soll.

**...einen Höhlenbewohner:** Der Höhlenschrein wird auf das Tableau des Höhlenbewohners gestellt. Das Feld des Höhlenbewohners wird wieder in den Höhlenstapel gemischt. Dieser Höhlenbewohner profitiert vom +2 Stärke-Bonus des Schreins bis er im Kampf besiegt wird.

Wer den Höhlenbewohner besiegt erhält alles was sich auf dessen Höhlenbewohnertableau befindet (Schätze, Schrein).

## Höhlenbewohner (Titanen, Giganten, Diebe, Tiger, Wolf)

**Der Titan:** Wird das Feld des Titanen in der Höhle aufgedeckt wird es sofort umgedreht, der Titan daraufgestellt und dieser sofort attackiert (Stärke 6). Wird man von ihm besiegt, wird das Feld nicht wieder in den Höhlenstapel eingemischt. Der Titan hat seinen eigenen Zug zwischen den einzelnen Spielern (oder Teams) bis er besiegt wurde. Ist der Titan am Zug, würfelt der Spieler oder das Team welches als nächstes an der Reihe wäre mit dem Titanenwürfel und zieht ihn entsprechend der gewürfelten Augenzahl in Richtung des nächsten „Lebewesens“ (Abenteurer, Dorfbewohner oder Dieb). Marschiert der Titan über Felder mit Holzsteinen darauf (inklusive Gebäude) attackiert er diese und bewegt sich im Anschluss weiter, solange bis er vernichtet wird. Ist der Abstand zwischen zwei Lebewesen gleich, darf der würfelnde Spieler entscheiden, welche Richtung der Titan einschlägt.

**Der Wolf:** Wenn der Wolf (Stärke 1) gefunden wird, wird er auf das Feld gestellt und wird angegriffen wie ein normaler Dorfbewohner. Wird der Spieler vom Wolf besiegt, lege den

Spielstein beiseite und mische ihn wieder in das Höhlendeck. Wird der Wolf von einem Spieler besiegt, erhält dieser die Wolffigur. Ab jetzt ist der Wolf der Begleiter dieses Spielers und erhöht die Stärke des Spielers um +1 in jedem Kampf, in den der Wolf eingebunden ist. Den Wolf um 1 Feld zu bewegen kostet 1 Nahrung. Der Wolf kann neue Insel- und Höhlenfelder erforschen, solange sich diese angrenzend an den Abenteurer, der den Wolf beherrscht, befinden. Entdeckt der Wolf ein Schatzfeld oder den Höhlenschrein, erhält diese der jeweilige Spieler oder das Team, welches den Wolf als Begleiter hat. Besiegt ein anderer Spieler den Wolf, wird er zu dessen Begleiter und er erhält den Spielstein des Wolfes. Wird der Wolf Opfer von Höhlenbewohnern, stirbt er allerdings endgültig und wird aus dem Spiel genommen.

**Höhlenteil der Diebe:** Werden die Diebe nicht von einem menschlichen Spieler im aktuellen Spiel gespielt, wird das Feld wie im Basisspiel behandelt (siehe „Diebe“, Seite 9).

**Werden die Diebe von einem menschlichen Spieler in diesem Spiel gespielt, gilt:**

**Bist du ein Abenteurer und es sind noch nicht alle Diebfiguren auf dem Spielbrett,** platziere sofort einen Dieb auf das Feld und greife ihn an. Der Gewinner des Kampfes erhält den Schatz der Diebe (2 Holz, 2 Nahrung, 2 Gold). Sind die Diebe „versteckt“, werden sie sichtbar und können in den Kampf einsteigen.

**Bist du ein Abenteurer und alle Diebfiguren sind bereits im Spiel,** ist der Schatz der Diebe unbewacht. Der Spieler der das Feld entdeckt hat, darf sofort den Schatz der Diebe (2 Holz, 2 Nahrung, 2 Gold) an sich nehmen.

**Bist du selbst ein Dieb und deckst das Feld auf,** erhältst du sofort den Schatz der Diebe (2 Holz, 2 Nahrung, 2 Gold) und stellst kostenlos einen neuen Dieb auf das Feld. Sind bereits alle Diebe im Spiel, kann keine neue Figur eingesetzt werden und du erhältst nur den Schatz.

## Höhlenergebnisse

**Höhleneinsturz:** Mische das Höhlenausgangsfeld in die untere Hälfte des Höhlendecks. Alle Spielsteine auf dem Höhlenausgangsfeld werden sofort vernichtet. Spieler können immer noch die Höhle betreten indem sie für 1 Bewegung vom Höhleneingangsfeld auf Einsturzfeld ziehen, können die Höhle aber **nicht mehr verlassen**, solange das Höhlenausgangsfeld nicht wiederentdeckt wurde. Wird das Höhlenausgangsfeld erneut entdeckt, wird das Einsturzfeld umgedreht und als ein leeres Höhlenfeld behandelt. Die X's des Höhlenausgangs sind für den Rest des Spiels ungültig. Wird ein Abenteurer oder Dieb durch den Einsturz besiegt, muss der Spieler die Hälfte seiner Ressourcen auf die Rohstoffstapel zurücklegen. Er behält aber alle Schätze, Dublonen oder den Höhlenschrein. Der Spieler der das Einsturzfeld entdeckt hat, stellt den besiegten Spieler gemäß den Standard Kampfregeln zurück auf das Spielfeld.

**Geheimer Ausgang:** Zusätzlich zu dem normalen Höhlenausgang, dürfen Abenteurer, Diebe oder Dorfbewohner von diesem Feld aus auf ein El Dorado Feld angrenzend an das Höhleneingangsfeld. Ziehen sie auf ein besetztes Feld beginnt ein Kampf. Spieler dürfen von diesem Feld aus keine neuen Felder entdecken oder die Höhle darüber betreten.

**Totec's Garten:** Dieses Feld kann wie ein normales Rohstofffeld der Inselteile abgeerntet werden (siehe Garten, Seite 5). Wird dieses Feld entdeckt, passiert aber folgendes: Die beiden Gartenfelder aus dem Inseldeck vertrocknen (auch wenn diese noch gar nicht entdeckt wurden) und lassen für den Rest des Spiels keine Ernten mehr zu. Um dieses Event darzustellen, lege die beiden Totec Steine auf die Gartenfelder, sofern diese schon aufgedeckt wurden.

# Einzelspieler Regeln

*Die Diebe von El Dorado erlaubt es Spielern, die Insel auch alleine als Teil einer außergewöhnlichen und extrem fordernden Herausforderung zu erkunden. Drei mächtige Eingeborene der Insel versuchen die Insel gegen dein Eindringen zu verteidigen. Sie nutzen die Kraft der Insel, um ihre ohnehin schon gewaltige Kraft zu verstärken, und werden deine Entdecker und Dorfbewohner unerbittlich verfolgen, bis die Überreste deiner gesamten Zivilisation zerstört sind.*

Der Einzelspieler Modus wird von einem Spieler gespielt und bedient sich im Großen und Ganzen der Regeln aus dem Standardspiel, mit einigen wenigen Ausnahmen. Das Ziel bleibt weiterhin alle 4 Schreine zu entdecken, das Spiel endet allerdings wenn der Spieler besiegt wird und gilt als verloren.

## Spielvorbereitung

Das Spiel wird aufgebaut wie ein normales Standardspiel, allerdings werden die Inselschrein Figuren und das Fackel Höhlenfeld (KS exklusiv) in der Schachtel gelassen. Die Spielsteine des **Titans**, des **Wolfes** und eines **Diebes** werden neben dem Spielfeld bereit gelegt. Diese repräsentieren die drei Wächter. Ebenfalls dazu kommen **3 Opfertgaben** der Diebe, **1 Kampfwürfel**, **1 Diebeswürfel** und **1 goldener Würfel**. Du bekommst **3 Ressourcen** aus jedem Stapel als Startkapital. Maximal darfst du im Solo Modus **6 Dorfbewohner verwenden**, es ist **nicht erlaubt** mit Victoria, Emma, Nicolas oder Lafitte zu spielen.

## Die Wächter

Die drei Wächter (Titan, Wolf, Dieb) von El Dorado sind deine Gegner. Sie kommen dann ins Spiel wenn in dessen Verlauf die Inselschreine entdeckt werden. Die Wächter **dürfen** sich auf Schreinfelder bewegen, der Spieler aber - wie gewöhnlich - nicht. **Es kann kein Opfer zu einem Schrein dargebracht werden, wenn sich einer der Wächter auf dem Feld befindet.**

## Zugreihenfolge

Nach jedem Zug des Spielers, ziehen die Wächter in der hier angegebenen Reihenfolge:

1. Spielerzug
2. **Wolf** (vorausgesetzt der Wolf ist im Spiel)
3. **Dieb** (vorausgesetzt der Dieb ist im Spiel)
4. **Titan** (vorausgesetzt der Titan ist im Spiel)
5. Spielerzug

## Erster Zug

Der Spielerzug folgt den gleichen Regeln wie im Hardcore-Mode. Siehe „Erster Zug“ Seite 24“.

- a) Wenn der **erste** Inselschrein entdeckt wird, stelle den **Wolf** darauf.
- b) Wenn der **zweite** Inselschrein entdeckt wird, stelle den **Dieb** darauf.
- c) Wenn der **dritte** Inselschrein entdeckt wird, stelle den **Titan** darauf.

## Zug des Wolfes

Sobald der erste Inselschrein entdeckt wird, stellt man die Wolfsfigur darauf. Mit einem Wurf des schwarzen Würfels wird festgestellt, wie viele Felder der Wolf in Richtung des am nächsten befindlichen Lebewesen (dein Abenteurer oder Dorfbewohner) bewegt wird. Befinden sich mehrere Ziele in gleichen Abständen zum Wolf, darf der Spieler entscheiden auf welches Ziel sich der Wolf hinbewegt. Wenn der Wolf (Stärke 1) auf ein Feld bewegt wird, auf dem sich eine Spielfigur (inklusive Gebäude) befindet kommt es zum Kampf.



Danach bewegt sich der Wolf weiter, solange bis die Bewegungspunkte aufgebraucht sind oder er besiegt wird.

## Zug des Diebes

Wird der zweite Inselschrein entdeckt, stellt man die Diebesfigur darauf. Ist der Zug des Spielers und im Anschluss daran der des Wolfes beendet, wird der Diebeswürfel gewürfelt. Der Wert wird als Bewegungswert gezogen.

Der Dieb hat eine etwas andere Aufgabe als der Wolf und der Titan. Er hat sich zur Aufgabe gemacht, die Opfertgaben des Spielers zu stehlen und durch seine eigene zu ersetzen. Der Dieb bewegt sich immer auf den nahestehendsten Inselschrein zu den der Spieler kontrolliert und, nachdem er das Schreinfeld erreicht hat, tauscht die Opfergabe des Spielers mit einer seiner Opfertgaben aus. Die Opfergabe des Spielers geht zurück in den Pool des Spielers. **Als Resultat daraus verliert der Spieler einen Stärkepunkt und die drei Wächter erhalten jeweils einen Stärkepunkt dazu.** Der Spieler muss nun zurück zu diesem Schrein und eine neue Opfergabe kaufen und diese auf dem Schrein platzieren. Befinden sich auf einem Schrein Opfertgaben von einem der Wächter und dem Spieler, stiehlt der Dieb diese **nicht**. Gibt es im Verlauf des Spiels keinen Schrein mehr den der Dieb beklaunen kann, bewegt er sich auf das nächste Lebewesen zu (Abenteurer oder Dorfbewohner).

Bewegt sich der Dieb (Stärke 3 zu Beginn) auf ein Feld, auf dem sich eines deiner Spielsteine befindet (schließt Gebäude mit ein), greift er an und bewegt sich im Anschluss weiter, es sei denn er wurde besiegt. Befinden sich mehrere Ziele des Diebes (Schreine oder Lebewesen) gleich weit entfernt vom Dieb, darf der Spieler entscheiden, auf welches Ziel sich der Dieb zu bewegt.

## Zug des Titans

Wird der dritte Inselschrein entdeckt, stellt man die Titanenfigur darauf. Ist der Zug des Spielers und im Anschluss daran die des Wolfes und des Diebes beendet, wird ein goldener Würfel gewürfelt und der Titan diese Anzahl an Feldern auf das nächste Lebewesen zu bewegt (Abenteurer oder Dorfbewohner). Bewegt sich der Titan (Stärke 6 zu Beginn) auf ein Feld, auf dem sich eines deiner Spielsteine befindet (schießt Gebäude mit ein), greift er an und bewegt sich im Anschluss weiter, es sei denn er wurde besiegt. Befinden sich mehrere Ziele des Titanen gleich weit entfernt von ihm, darf der Spieler entscheiden, auf welches Ziel sich der Titan zu bewegt.

## Die Stärke der Wächter

Jeder Wächter hat eine Standardstärke die sich durch das Darbringen von Opfertgaben durch den Dieb erhöht. **Standardstärken: WOLF (1), DIEB (3), TITAN (6)**

*Beispiel, wie sich die Opfertgaben des Diebes auf die Stärke der Wächter auswirkt: Hat der Dieb 2 Opfer dargebracht beträgt die Stärke des Wolfs 3, die des Diebes 5 und die des Titans 8.*

## Höhlenfelder

Werden die Höhlenfelder des Wolfes, des Diebes oder des Titans während der Erforschung der Höhle aufgedeckt, werden sie sofort von der Insel auf die entsprechenden Felder in der Höhle versetzt. War der jeweilige Wächter vorher noch nicht im Spiel, kommt er spätestens jetzt auf diesem Feld ins Spiel. Die Wächter attackieren sofort. Durch das spätere Entdecken der Inselschreine werden die Wächter aber nicht zurück auf die Inselfelder gesetzt. Sie verbleiben auf den Feldern, auf denen sie sich befinden, und bewegen sich gemäß ihren jeweiligen Regeln.

## Kampf

Die Kämpfe werden nach den gleichen Regeln wie im Hardcore Modus durchgeführt. Siehe „Angriff“, Seite 8 und „Kampf“, Seite 23.

**Wird ein Wächter im Kampf besiegt:** Besiegte Wächter werden auf ein unbesetztes Inselfeld nach Wahl des Spielers gesetzt. Im nächsten Zug verhalten sie sich erneut gemäß den oben stehenden Regeln, das heißt, sie werden **nicht** aus dem Spiel genommen.

**Wird der Spieler im Kampf besiegt:** Du hast verloren. Das Spiel ist beendet.

## Hardcore Modus

*Wünscht die Spielgruppe eine Reduzierung des Faktors Glück in den Spielrunden, so verspricht der Hardcore Modus einige Regeländerungen hin zu einem mehr taktischen Spielgefühl.*

Der Hardcore Modus verändert drei entscheidende Spielinhalte: Das Platzieren von wichtigen Feldern, den Kampf und die Spielzüge. Die Spieler können sich frei entscheiden, einzelne oder alle Regelvarianten in ihr Spiel zu übernehmen.

## Setzen von wichtigen Feldern

Im Hardcore Modus entscheidet jeder Spieler über die Platzierung von mindestens einem wichtigen Spielfeld. Gemäß des untenstehenden Charts entfernt man die entsprechenden Felder aus dem Inseldeck und händigt sie zufällig den Spielern aus. Die Spieler sollten die

Felder, die sie erhalten haben geheim halten. Der Rest des Spielaufbaus erfolgt wie in den normalen Regeln beschrieben. Spielen Spieler als Diebe und erhalten das Höhleneingangsfeld, sammelt alle ausgegebenen Felder wieder ein, mischt neu und verteilt sie verdeckt aufs Neue.

Insert picture chart here

Während der Entdeckungsphase können die Spieler für 1 Bewegung anstelle eines zufälligen Feldes vom Inseldeck, eines der wichtigen Felder, welches sie zu Beginn des Spiels erhalten haben, anlegen. Auch hier gelten die Regeln, das Feld muss angrenzend an den Abenteurer gelegt und muss mindestens zwei weitere El Dorado Felder berühren. **Dieses taktische Setzen muss innerhalb der ersten drei Spielzüge geschehen. Jedes Teil, welches nicht innerhalb von drei Spielzügen des Spielers gesetzt wurde, wird in den El Dorado Stapel eingemischt.** Um nicht den Überblick über die Anzahl der noch übrigen Spielrunden zu verlieren, können überschüssige Würfel verwendet werden.

## Kampf

In jedem Kampf haben die Spieler die Option, Würfel erneut zu werfen. Berechne deine Stärke auf dem jeweiligen Schlachtfeld und werfe entsprechend viele schwarze Kampfwürfel. Danach kann für 1 Gold jeweils 1 Würfelwurf wiederholt werden (1 Gold = 1 Würfel, 2 Gold = 2 Würfel, etc.). Diese Möglichkeit kann nur **einmal** pro Kampf eingesetzt werden, es sollte also sorgfältig geplant und abgewogen werden. Der Angreifer würfelt zuerst und muss eventuelle Würfelwiederholungen vor dem Wurf des Verteidigers abgeschlossen haben.

## Ablauf einer Spielrunde

Anstatt 2 goldene Würfel zu Beginn des eigenen Spielzugs zu werfen, beginnt jeder Spieler mit 6 Aktionspunkten (*Die Diebe spielen nach normalen Regeln, allerdings haben sie zu Beginn immer 4 Bewegungspunkte*). Jeder dieser Aktionspunkte kann entweder dafür verwendet werden, eine Ressource zu nehmen (von dem Typ der geerntet werden kann) oder den Abenteurer ein Feld weit zu bewegen. **Wird für eine Aktion ein Rohstoff geerntet, so muss dies vor dem weiteren Erforschen getan werden.** Um den Überblick über noch verbleibende Aktionspunkte zu behalten kann ein goldener Würfel herangezogen werden. *Spielt mal als Team, startet jeder Teamspieler mit 6 Aktionspunkten. Diese können nicht untereinander verteilt werden.*

Spielt man mit dieser Variante, ändern sich auch einige Fähigkeiten von bestimmten Abenteurern.

**Laffite the Pirate:** Zu Beginn des Zuges werden standardmäßig 2 goldene Würfel geworfen. Geworfene 3er und 5er legen fest, ob man von anderen Abenteurern stehlen kann. Auf alles andere haben diese aber keinen Einfluss.

**Nicolas the Fortuitous:** Anstelle von Gold für das wiederholte Würfeln von Kampfwürfeln zu bezahlen, darf Nicolas entscheiden, den **kompletten Wurf** zu wiederholen. Dies darf er allerdings nur **einmal pro Kampf**. Entscheidet er sich dafür, kann er kein weiteres Gold für weitere Würfelwiederholungen einsetzen. Ebenfalls kann Nicolas dies nur tun, wenn sein Abenteurer sich auf dem Schlachtfeld befindet.