

WAS ZUM SPIEL DAZU GEHÖRT

DER SPIELPLAN

Im Zentrum des Spielplans befindet sich der vergessene Tempel. Zu Spielbeginn sind bereits 10 Räume sichtbar, doch hat noch keinerlei Ausgrabung stattgefunden (das ist Eure Aufgabe). Nach und nach werden alle Räume entdeckt, und jeder Spieler erforscht einige davon, um möglichst viele Punkte zu gewinnen.

Ein bereits entdeckter Raum.

Noch leere, nicht freigelegte Felder des Tempels, die deshalb Euch noch nicht zugänglich sind.



Um den Tempelbezirk herum fließt der Fluss, den Ihr mit Eurem Einbaum befahren werdet. Er umfließt den Tempel aber nicht vollständig und, wie Ihr in den Spielregeln sehen werdet, kostet es etwas, den Wald mit den Einbäumen durchqueren zu wollen.

Die beiden Wasserflugzeuge zeigen an, wo Ihr die Schätze abgeben könnt.

Außerhalb des Tempels befinden sich 6 Geheimräume. Um sie zu betreten benötigt Ihr einen Chip „Geheimgang“.



Die Umfassungsmauer des Tempels dient als Punktezahlleiste. Sobald jemand Punkte bekommt, werden sie sofort auf der Zählleiste markiert.

Der Fluss verbindet 6 Stätten. An diesen Stätten findet Ihr Hinweise und Gegenstände, die Ihr zur Erforschung des Tempels unbedingt benötigt. Im Spiel werden diese durch Aktionsplättchen symbolisiert, die zu Spielbeginn auf die 6 Stätten verteilt werden.



Gebäude

Aktionsplättchen

Eine der 6 Stätten und einige Aktionsplättchen als Beispiel. In diesem Fall handelt es sich um die Stätte, wo alles seinen Anfang nimmt. Deshalb hebt sich das Gebäude von den anderen orangefarben ab.

DIE GEHEIMKARTEN

Sie bringen für ihren Besitzer reizvolle Vorteile.



DIE PREISSCHEIBE

Damit wird der Preis für die Schätze festgelegt, die Ihr abgibt.



DIE SCHÄTZE

Es gibt fünf verschiedene Schatzarten. Von jeder Art gibt es 5 Exemplare, insgesamt also 25 Schätze.

Die 5 Schatzarten



Rückseite



DIE SCHLÜSSEL

Durch die Türen im Tempel kann man nur mit den passenden Schlüsseln gehen. Es gibt je 7 Schlüssel in 5 verschiedenen Farben. Mit den Schlüsseln können auch Punkte gewonnen werden.

Die 5 Farben der Schlüssel



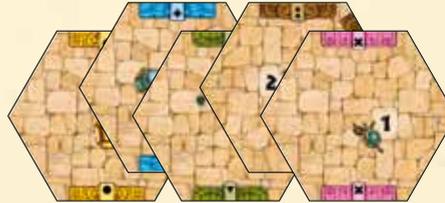
Rückseite



DIE HELLEN RÄUME

Die hellen Räume haben Türen in den Farben der Schlüssel. Wir bezeichnen sie deshalb im Folgenden gemäß ihrer Türfarben. Ein „rosafarbener Raum“ ist also ein heller Raum mit ein oder zwei rosafarbenen Türen.

Die 5 Farben der Räume



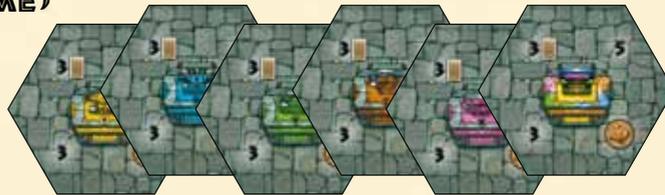
Rückseite



DIE ALTARRÄUME (DUNKLE RÄUME)

Die Altarräume unterscheiden sich nach der Farbe ihrer Altäre. Es sind die gleichen 5 Farben wie die der hellen Räume und der Schlüssel. Es gibt aber noch einen sechsten Altarraum mit einem bunten Altar.

Die 6 Altarräume



Rückseite



DIE FARBEN

Jede der 5 Farben findet sich bei den Schlüsseln, den Räumen und den Altären wieder. Zu beachten ist, dass jede Farbe einem Symbol zugeordnet ist.



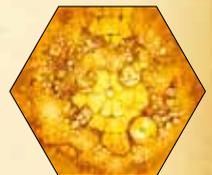
DIE SCHATZKAMMER

Dieser Raum wird als letzter im Tempel entdeckt. Er ist einzigartig und bringt viele Punkte ein. Diesen Raum solltet Ihr nicht verpassen!

Die Schatzkammer



Rückseite



DIE CAMPS

Jeder Forscher verfügt über sein eigenes Lager, wo er Schlüssel, Schätze, Geheimgang- und Aktions-Plättchen aufbewahrt.

Das Zelt zeigt einerseits an, ob der Spieler seine Extra-Erkundung (eine Option, die in den Regeln noch erklärt wird) wahrgenommen hat, und andererseits die Spielrichtung.

Am unteren Rand des Camps befindet sich eine kleine Tabelle als Hilfe beim Abrechnen der Punkte bei den beiden Wertungen.

Die Farbe des Zeltens und der Flaggen im Camp ist die gleiche wie die der Spielsteine des jeweiligen Spielers.

Die Aufbewahrungsstätten:



Das Zelt

Hilfe zum Abrechnen der Punkte in den beiden Wertungen.

Die Farbe der Flaggen und des Notizbuchs entspricht der des Spielers.

DIE SPIELSTEINE

Jeder Spieler verfügt über folgende Spielsteine:



20 Flaggen



1 Forscher



1 Materialkiste



1 Einbaum

SPIELAUFBAU

1 Breitet den **Spielplan** in der Tischmitte aus.

2 Jeder Mitspieler wählt eine Farbe, baut sein **Camp** vor sich auf und nimmt seine **20 Flaggen** an sich.

Auf dem Spielplan werden sodann platziert:

- A** die **Forscher** außerhalb des Tempels
- B** die **Materialkisten** auf dem Feld 0/100 der Punktezahlleiste.
- C** die **Einbäume** am Strand der Start-Stätte (orangefarbenes Gebäude).

3 Jeder Mitspieler stellt sein **Zelt** so neben seinem Camp auf, dass dessen Spitze nach **links** zeigt und die Schlüssel/Flagge-Seite sichtbar ist.



11 Platziert die Aktionsplättchen folgendermaßen auf dem Spielplan:

Bei 4 Mitspielern: mischt die **24 Aktionsplättchen** und legt je 4 offen auf die 6 Stätten.

Bei 3 Spielern: zuerst die drei Aktionsplättchen mit der 4 auf der Rückseite aussortieren und in die Schachtel zurücklegen.



Bei 2 Spielern: zuerst die acht Aktionsplättchen mit der 3 und der 4 auf der Rückseite aussortieren und in die Schachtel zurücklegen.



Dann mischt die übrigen Aktionsplättchen und verteilt sie folgendermaßen auf die 6 Stätten:

3 Spieler



2 Spieler



4 Mischt die **6 Altarräume** und bildet einen offenen Stapel. Schiebt die **Schatzkammer** darunter und legt alles auf die dafür vorgesehene Stelle.
 So kann man jederzeit sehen, welcher Altarraum als nächstes ins Spiel kommt.



6 Legt die **Preisscheibe**, die den Wert der Schätze angibt, an die dafür vorgesehene Stelle.
 Die Orientierung ist dabei egal, nur müssen die Zahlen jeweils genau mit den 5 Symbolen korrespondieren.

5 Bildet einen Stapel aus den **8 Geheimgang-Chips**.



7 Mischt die **13 Geheimkarten** und bildet mit ihnen einen verdeckten Nachziehstapel.

8 Mischt die **25 Schätze** und bildet 3 ungefähr gleich hohe, verdeckte Stapel (d.h. Kistenseite oben).



9 Mischt die **10 hellen Räume** und bildet einen verdeckten Stapel.

10 Sortiert die **35 Schlüssel** nach Farben und legt sie in 5 Stapeln neben den Spielplan, Vorderseite oben.



SPIELREGELN

IN WENIGEN WORTEN

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines der 4 Forscher und versucht, während der zweimonatigen Expedition mehr Punkte als seine Kollegen zu erzielen.

Die zwei Monate entsprechen 2 Runden, die jeweils aus mehreren Zügen bestehen und mit einer Wertung enden.

Wer am Zug ist, fährt zuerst mit seinem Einbaum um den Tempelbezirk zu einer der 6 Stätten, um ein Aktionsplättchen an sich zu bringen. Dann unternimmt er mit Hilfe seines Forschers eine Ausgrabung in einem Raum des Tempels. Diese bringt sofort Punkte ein, die mit der Materialkiste auf der Punktezählleiste markiert werden.

Am Ende der 2. Runde wird der Spieler mit den meisten Punkten zum Ausgräber des Jahres gekürt.

SPIELBEGINN

Der jüngste Spieler fängt an.

Die erste Runde wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler zur Linken des Startspielers ist also als zweiter am Zug, usw. Die Ausrichtung der Zelte gibt die Spielrichtung an.

Bevor das Spiel beginnt, nimmt jeder Spieler (in Spielrichtung, d.h. angefangen beim Startspieler) vom Vorrat zwei Schlüssel seiner Wahl an sich und legt sie offen neben sein Camp. Dieser Bereich stellt seinen **Rucksack** dar.

Diese Schlüssel erlauben es, im Tempel die Türen der gleichen Farbe zu öffnen, oder das Durchqueren des Waldes zu bezahlen (siehe unten).



SPIELZUG

Jeder Spielzug gliedert sich in 2 Phasen:



1) DIE EINBAUM-PHASE, während der Du ein Aktionsplättchen ziehst und sofort seine Auswirkungen befolgst. Diese Phase ist **obligatorisch**.



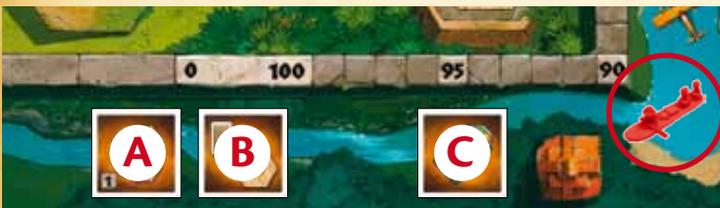
2) FORSCHER-PHASE, während der Du einen Raum erforschst und Punkte gewinnst. Diese zweite Phase ist freiwillig.

Es ist aber sehr zu empfehlen, jedes Mal eine Ausgrabung durchzuführen, um mit den Punkten nicht ins Hintertreffen zu geraten.



1) DIE EINBAUM-PHASE

Zu Beginn Deines Zuges kannst Du irgendein auf dem Spielplan ausliegendes Aktionsplättchen an Dich nehmen, wobei folgende Regeln zu beachten sind:

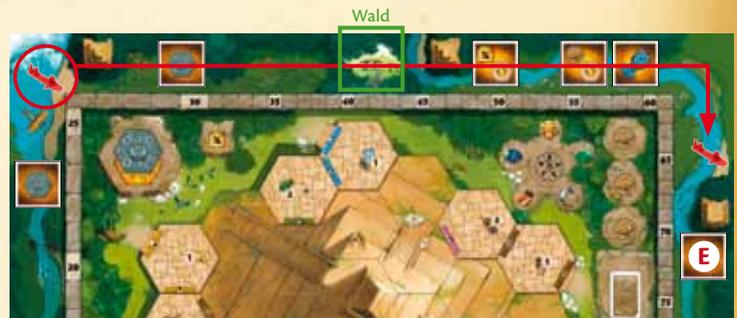


Wenn Du ein Aktionsplättchen nehmen willst, das sich an der Stätte befindet, wo Dein Einbaum gerade angelegt hat, nimmst Du das gewünschte Plättchen (z.B. A, B oder C), legst es an vorgesehener Stelle in Deinem Camp ab und führst die dargestellten Aktionen aus (die unten erklärt werden).



Wenn Du ein Aktionsplättchen aus einer anderen als der Stätte, wo Dein Einbaum gerade liegt (hier z.B. D) nehmen willst, musst Du den Fluss (**im Uhrzeigersinn**) entlang paddeln, um zur gewünschten Stätte zu gelangen.

Die Fahrt kostet nichts, aber Du darfst nie weiter als 5 Stätten in einem Zug vorwärts ziehen.



Solltest Du Deinen Einbaum im Verlauf des Zuges durch den Wald tragen müssen, kostet das **sofort 1 Schlüssel** Deiner Wahl **aus Deinem Rucksack**. Dieser wird in den Vorrat zurückgelegt.



AUFGEPASST:

Wer diesen Schlüssel nicht zahlen kann, muss seine Materialkiste 10 Punkte auf der Zählleiste zurückziehen.



2) FORSCHER-PHASE

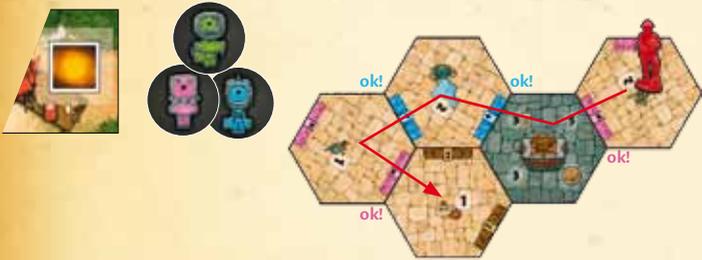
Diese läuft in zwei Teilen ab:

A) Ziehen und B) Ausgraben

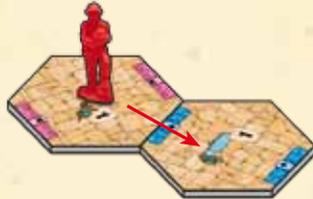
A) Ziehen. Bewege Deinen Forscher in einen Raum, in dem Du noch keine Flagge aufgestellt hast.

- Im Tempel kann man nur durch bereits entdeckte Räume gehen (man darf also nicht über leere Felder auf dem Spielplan ziehen).
- Um den Tempel zu betreten oder zu verlassen, muss man eine Tür benutzen, die direkt ins Freie führt.
- Um eine Tür zu öffnen, musst Du einen Schlüssel in der Farbe der Tür **in Deinem Rucksack** besitzen.

Achtung: Diesen Schlüssel muss man nicht „zur Bezahlung“ abgeben, sondern man muss ihn lediglich besitzen, um die entsprechenden Türen öffnen zu können.



Die Tür muss nicht auf beiden Seiten der Wand abgebildet sein, um hindurchgehen zu können. Hier z.B. kannst Du durch die blaue Tür aus dem rosafarbenen Raum in den blauen gelangen.



Gibt es aber auf beiden Seiten der Wand zwei verschiedenfarbige Türen, benötigst Du beide Schlüssel, um hindurchgehen zu können (hier den gelben und den grünen!).



Die Zugweite ist nicht begrenzt.

Ein Forscher kann auch den Tempel durch eine Tür ins Freie verlassen und durch eine andere wieder betreten (solange er die nötigen Schlüssel hat).



Notfall

Sollte ein Spieler sich verkalkuliert haben und deshalb seinen Forscher nicht mehr bewegen können, darf er ausnahmsweise für 10 Punkte auf der Zählleiste einen Schlüssel kaufen und in seinen Rucksack legen.

B) Ausgraben. Wenn Du im Raum Deiner Wahl angekommen bist, beginnst Du mit der Ausgrabung.

In jedem Raum gibt es einen oder mehrere Bonuse. Suche Dir die noch freie Stelle aus, die Dich am meisten interessiert und stelle Deine Flagge darauf, um sofort von den angegebenen Vorteilen zu profitieren: Punkte, eine Geheimkarte oder ein Schatz.



Beispiele:

| Heller Raum | Schatzkammer | Geheimraum | Altarraum | Altarraum |
|-------------|--------------|--------------------|--------------------|-----------|
| | | | | |
| 1 Punkt | 16 Punkte | 7 Punkte + 1 Karte | 3 Punkte + 1 Karte | 1 Schatz |

Das Aufstellen der Flagge stoppt Deinen Forscher. Er kann erst bei Deinem nächsten Zug weitergehen.

Ausnahmen: Geheimgang (S. 17) oder Zusatzerkundung (S.18).

Aufgepasst: Ein Forscher kann nur 1 Flagge seiner Farbe in ein und demselben Raum aufstellen.

Helle Räume

In jedem hellen Raum gibt es nur an einer Stelle Punkte. Indessen bleibt eine Ausgrabung auch dann noch für Mitspieler interessant, wenn der Bonus bereits durch eine Flagge verdeckt ist. Denn es gibt darüber hinaus folgende Punkte:

- 1 Punkt für jede Tür des Raumes, in dem Du gerade Deine Flagge aufgestellt hast.
- 1 Punkt für alle anderen Türen derselben Farbe in den Räumen, in denen der Spieler eine Flagge besitzt.

Beispiele:

Dies ist Dein erster grüner Raum

= 2 Punkte:

2 Türen (A & B)



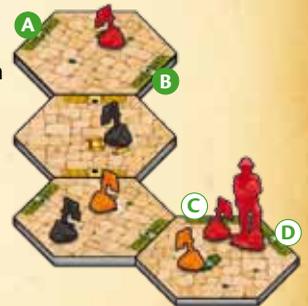
Dies ist Dein zweiter grüner Raum

= 4 Punkte:

2 neue Türen (C & D)

+

2 alte Türen (A & B)



Dies ist Dein dritter blauer Raum

= 5 Punkte:

2 neue Türen (A & B)

+

3 alte Türen (X, Y & Z)



DIE AKTIONSPLÄTTCHEN

Jedes Plättchen steht für eine oder mehrere Aktionen. Du hast Anrecht auf **alles**, was auf dem Plättchen angegeben ist. Für das nebenstehende Aktionsplättchen erhältst Du: 1 Schatz und 1 Geheimgang sowie 1 Punkt.

Wichtig ist, dass Du, wenn mehrere Aktionen angegeben sind, Dir die Reihenfolge aussuchen kannst.



DIE AKTIONEN



Einfarbiger Schlüssel: Nimm einen Schlüssel der angegebenen Farbe aus dem Vorrat und lege ihn an eine Stelle Deiner Wahl:

- Entweder A), verdeckt in Dein Camp, um Punkte bei den zwei Wertungen zu bekommen,
- Oder B), offen in Deinen Rucksack, um Deine Bewegungsfreiheit zu verbessern und/oder später eine Passage durch den Wald bezahlen zu können.



Bunter Schlüssel: wie oben, Du darfst aber die Schlüsselfarbe frei wählen.



Schatz: Nimm die **ersten 3** Schätze eines Stapels Deiner Wahl, suche einen geheim aus und deponiere ihn verdeckt in Deinem Camp. Lege die beiden anderen zurück **auf** den Stapel.



Geheimkarte: Nimm die **ersten 3** Karten vom Stapel, wähle eine aus und lege sie verdeckt vor Dir ab. Du kannst sie sofort ausspielen oder zur späteren Verwendung aufheben. Lege die beiden anderen Karten **auf** den Stapel zurück.

Die Auswirkungen der Geheimkarten werden auf S. 19 erläutert.



Entdeckung eines hellen Raumes: Nimm die **ersten 3** Räume vom Stapel, wähle einen aus und lege ihn auf irgendein noch leeres Feld des Spielplans. Du kannst dabei die Ausrichtung bestimmen. Lege die beiden anderen **auf** den Stapel zurück.



Geheimgang: Nimm einen Geheimgang-Chip und deponiere ihn in Deinem Camp.

1/2

Bonuspunkte: Schreibe Dir sofort die angegebenen Punkte gut.



Entdeckung eines Altarraumes: Nimm **den** oberen Altarraum vom Stapel und lege ihn auf irgendein freies Feld des Spielplans. Die Ausrichtung ist ohne Auswirkung, denn es gibt keine Türen.



Abrechnung: Wähle eine Raumfarbe. Zähle die Türen dieser Farbe in den Räumen, in denen bereits eine Deiner Flaggen steht, und schreibe Dir 1 Punkt pro Tür gut.

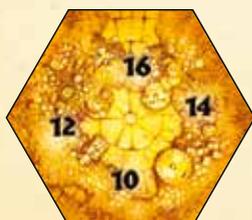
Nur Du allein erzielst hierbei Punkte.

Im nebenstehenden Beispiel könnte Rot 5 Punkte mit den blauen Türen erzielen. Orange dagegen würde nur 3 Punkte bekommen können.



HINWEISE ZU DEN RÄUMEN

- ◆ Das Aufdecken der Schatzkammer erfolgt automatisch: Sobald nur noch 1 freies Feld im Tempel übrig ist, wird sofort die Schatzkammer auf den Spielplan gelegt. Ab jetzt kann dort gegraben werden.



- ◆ Die 6 Geheimräume können nur von außerhalb des Tempels durch einen Geheimgang betreten werden. Sie können in jeder beliebigen Reihenfolge erforscht werden.



VERWENDUNG DER GEHEIMGÄNGE

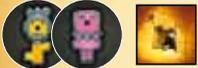
Ein Geheimgang erlaubt Deinem Forscher, durch eine (und nur eine) Wand zu gehen oder durch eine Tür, für die Du keinen passenden Schlüssel hast. Wer einen Geheimgang-Chip ausspielt, legt ihn in den Vorrat zurück. Der Durchgang öffnet sich und Du betrittst den Raum. Nun hast Du 3 Möglichkeiten: 1) Du ziehst normal weiter; 2) Du stellst eine Flagge auf und Dein Forscher bleibt stehen;



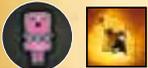
Orange geht mit seinem Chip durch die Wand und zieht, mit Hilfe seines rosafarbenen Schlüssels, weiter zum gelben Altar.



Rot verlässt den Tempel dank seinem rosafarbenen Schlüssel, betritt den Geheimraum +10 unter Verwendung eines Geheimgangs, stellt eine Flagge auf und verlässt den Raum wieder, um nicht eingeschlossen zu werden. Damit endet sein Zug.



Schwarz geht durch die Tür, indem er seinen Chip ausspielt, erforscht sodann den rosafarbenen Raum und beschließt dort zu bleiben, weil er im nächsten Zug zum gelben Altar vordringen will (indem er durch die rosafarbene Tür geht).



3) Du stellst eine Flagge auf und Dein Forscher verlässt den Raum sofort wieder durch den Geheimgang, bevor dieser sich schließt.

Die Beispiele unten zeigen die Züge der Spieler und die eingesetzten Chips. Die Flagge ist die, die in diesem Zug gerade aufgestellt wurde. Das Kreuz zeigt an, wo der Forscher den Zug beendet.



Ein erster Geheimgang führt zum braunen Raum, ein zweiter zum gelben Altar, den Beige aber sofort wieder verlässt. Das ist zwar ziemlich kostspielig, aber durchaus erlaubt.



Auch hier benutzt Rot zwei Chips, um zum gelben Altar zu kommen, beschließt jedoch zu bleiben, weil ihm der rosafarbene Schlüssel ermöglichen wird, seine Forschungen im nächsten Zug fortzusetzen.



Wichtig: Betritt ein Forscher einen Raum durch einen Geheimgang und verlässt ihn sofort wieder, muss er sofort hinter derselben Wand oder Tür stehenbleiben (wie in den Beispielen ② und ④).

ABLIEFERN DER SCHÄTZE

Um aus den Schätzen, die Du im Laufe des Spiels im Camp sammelst, möglichst viele Punkte herauszuholen, musst Du sie an einem der beiden Wasserflugzeuge abliefern.

Dies kann nur geschehen, wenn Du an einem Wasserflugzeug vorbeikommst, während Du mit dem Einbaum von einer Stätte zur nächsten unterwegs bist: Du unterbrichst vorübergehend Deine Fahrt, lieferst den oder die Schätze ab und setzt die Fahrt zum angestrebten Zielpunkt fort. Das Abliefern von Schätzen erfolgt in 3 Schritten:

1. Liefere so viele Schätze ab, wie Du willst, aber nur von einer Art (sie werden in die Schachtel zurückgelegt).
2. Schreibe Dir die Punkte gut, gemäß der Preisscheibe (die Preise reichen von 2 bis 5).
3. Drehe die Preisscheibe um 1 Stelle im Uhrzeigersinn weiter. Dadurch werden die Preise für zukünftige Lieferungen verändert.

Hinweise:

- Es ist nicht möglich Schätze abzuliefern, ohne den Einbaum zu bewegen (Ausnahme: Geheimkarte, siehe S. 19).

- Mit einer langen Fahrt mit dem Einbaum ist es möglich, an beiden Flugzeugen vorbeizufahren, um so zweimal Schätze abliefern zu können. In diesem Fall wird die Preisscheibe nach jeder Lieferung um 1 Stelle weitergedreht.

Ein Beispiel für das Abliefern von Schätzen:

- Auf seinem Weg von Stätte A zu Stätte B hält Rot kurz am Flugzeug an und liefert Schätze ab.
- Er liefert 4 Masken ab.
- Der aktuelle Wert der Masken beträgt 3.
- Er schreibt sich also sofort $4 \times 3 = 12$ Punkte gut.
- Danach wird die Preisscheibe weiter gedreht.
- Rot setzt seine Fahrt nach B fort und nimmt sich das Plättchen X. Das Spiel wird normal fortgesetzt.



Einmal pro Runde hast Du die Möglichkeit, die Flagge oder den Schlüssel vor Deinem Zelt zu benutzen. Damit kannst Du:



- **entweder** mit Deinem Forscher ziehen und eine zusätzliche Ausgrabung unternehmen;
- **oder** einen Schlüssel Deiner Wahl nehmen, den Du aber **in Deinen Rucksack** legst (und nicht ins Camp legst).

Um anzuzeigen, dass Du diese Option wahrgenommen hast, drehst Du das Zelt um.



Wer die Option „Extra-Erkundung“ wählt, kann sie ausführen, **wann immer er möchte**. So kann man eine Forscher-Phase vor der Einbaum-Phase einlegen oder seinen Zug mit einer zweiten Forscher-Phase abschließen.



Unternehm Deine Extra-Erkundung und spiele dann Deinen Zug normal weiter.



Spiele Deinen Zug ganz normal und unternehm dann Deine Extra-Erkundung.

ENDE DER 1. RUNDE

Die erste Runde endet, wenn auf **keiner** der 6 Stätten mehr Aktionsplättchen liegen. Der Spieler, der das letzte Plättchen an sich genommen hat, spielt seinen Zug normal zu Ende. Dann geht es an die Zwischenwertung.

ZWISCHENWERTUNG

Hinweis: Bei den folgenden Abrechnungen werden nur die Schlüssel in den Camps berücksichtigt. Die Schlüssel in den Rucksäcken bringen nie Punkte.



1. Bewertung der Schlüssel

Alle Spieler zählen die in ihrem Camp befindlichen Schlüssel und addieren deren Punkte nach der entsprechenden Tabelle. Je mehr verschiedene Schlüssel ein Spieler hat, desto mehr Punkte gibt es, bis zu maximal 15 Punkten für einen ganzen Satz.



3 verschiedene Schlüssel = 6 Punkte



4 verschiedene Schlüssel = 10 Punkte

Bei doppelten Schlüsseln werden die Punkte jedes angefangenen Satzes getrennt gezählt.

Beispiel 1



Gesamt: 7 Punkte

Beispiel 2



Gesamt: 13 Punkte



2. Bewertung der Altäre

Für jeden Altarraum gilt, dass der Spieler, der dort eine Flagge aufgestellt hat und die meisten Schlüssel der Altarfarbe besitzt, 3 Punkte erhält.

Bei Gleichstand erhalten alle betreffenden Spieler 3 Punkte.

Hat keiner der Spieler, die im Altarraum eine Flagge aufgestellt haben, einen Schlüssel in der passenden Farbe, erhalten alle 3 Punkte.

Ein paar Beispiele zu den Altären:



Unabhängig von den Schlüsseln bekommt Rot 3 Punkte, weil er der einzige im Altarraum vertretene Spieler ist.



Unentschieden zwischen Rot und Orange, da keiner einen gelben Schlüssel besitzt: Beide schreiben sich je 3 Punkte gut.



Schwarz gewinnt 3 Punkte weil er als einziger einen gelben Schlüssel hat.



Rot und Beige bekommen je 3 Punkte, weil Beide einen gelben Schlüssel besitzen, Schwarz aber nicht.



Hier gewinnt Orange die 3 Punkte, weil er mehr gelbe Schlüssel als seine Gegner hat.



Beim bunten Altar zählen **alle** Schlüssel im Camp, gleich welcher Farbe.

Sind alle Punkte vergeben, können die Spieler ihre Schlüssel wieder vor neugierigen Blicken verbergen, indem sie sie umdrehen.

Sie werden am Ende der Partie noch einmal gewertet.

VORBEREITUNG ZUR 2. RUNDE

Zelt wieder umdrehen, um die Option Extra-Erkundung/Schlüssel in der 2. Runde erneut nutzen zu können.

Aufgepasst: Das Zelt wird diesmal **rechts** vom Camp aufgebaut, denn die Spielrichtung ändert sich in der 2. Runde.



Wie zu Spielbeginn alle Einbäume auf die Start-Stätte (orange) stellen.



Alle Aktionsplättchen mischen und wie auf S. 12 beschrieben verteilen.



Der Spieler, der in der 1. Runde als letzter am Zug war, wird nun Startspieler. Da die Spielrichtung jetzt gegen den Uhrzeigersinn verläuft, ist dessen rechter Nachbar als zweiter am Zug, usw.



Die Änderung der Spielrichtung wirkt sich nicht auf die Fließrichtung des Flusses aus.

ENDE DER RUNDE UND DES SPIELS

Die 2. Runde endet auf die gleiche Weise wie die erste (alle Aktionsplättchen wurden aufgebraucht), **aber** es folgt noch ein zusätzlicher Spielzug, in dem alle Spieler noch einmal ihren Forscher bewegen können, um eine allerletzte Flagge aufzustellen und Punkte zu gewinnen. Dann erst erfolgt die Endwertung.



ENDWERTUNG

Die Endwertung erfolgt auf die gleiche Weise wie die der 1. Runde; es kommen aber noch zwei Elemente hinzu:



- ① Schätze, die noch nicht am Flugzeug abgeliefert werden konnten, bringen je 1 Punkt ein.



- ② Bestimmte Geheimkarten (siehe unten) zählen so viele Punkte wie angegeben.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

DIE GEHEIMKARTEN

- ◆ Eine Geheimkarte kann sofort eingesetzt oder zur späteren Verwendung aufgehoben werden.
- ◆ Du kannst eine Karte zu jedem Zeitpunkt während Deines Zuges einsetzen und auch mehrere Karten kombinieren.

- ◆ Eine Karte (z.B. ein Geheimgang) kann auch am Spielende ausgespielt werden, wenn der Forscher ein allerletztes Mal bewegt wird.
- ◆ Wer eine Karte ausspielt, legt sie offen auf das Feld neben dem Nachziehstapel ab.



Diese Karte wie einen Geheimgang-Chip einsetzen.



Jeder am Flugzeug abgelieferte Schatz zählt 2 Punkte mehr (gültig für **eine** Lieferung).



Während der Endwertung
Jede Karte zählt 3 Punkte.
Wenn Du beide hast, zählen sie 12 Punkte.



Diese Karte für eine Extra-Erkundung einsetzen.



In **einem** Zug kannst Du so viele Schatzarten abliefern, wie Du willst.
(Die Preisscheibe wird nur 1 Mal nach der Ablieferung weitergedreht.)



Während der Endwertung
Du erhältst 5 Punkte.



Nimm aus dem Vorrat einen Schlüssel Deiner Wahl. Du kannst ihn in Deinen Rucksack stecken oder im Camp deponieren.



Einmal kannst Du Schätze einer Art abliefern, ohne mit dem Einbaum an einem Wasserflugzeug vorbeifahren zu müssen.



Während der Endwertung
Schreibe Dir 2 Punkte gut für jede Raumfarbe (helle Räume), in der Du mindestens 1 Flagge hast.



Eine kostenlose Passage durch den Wald, ohne einen Schlüssel bezahlen zu müssen.

- ◆ Bei Benutzung eines Geheimgangs kann es vorkommen, dass zu Beginn des Zuges Dein Forscher sich in einem Raum befindet, in dem Du noch keine Flagge aufgestellt hast. In diesem Fall kannst Du auch beschließen, den Forscher nicht weiterzuziehen und eine Flagge in diesem Raum aufzustellen.
- ◆ Wer das Aktionsplättchen „Doppelter Schatz“ nimmt, führt die Aktion „einen Schatz nehmen“ zweimal aus. Du kannst beide Schätze vom selben Stapel nehmen oder von verschiedenen.
- ◆ Befindet sich im Vorrat kein Schlüssel mehr in der Farbe, die Dein Aktionsplättchen anzeigt, darfst Du einen anderen Schlüssel mit einer Farbe Deiner Wahl nehmen.
- ◆ Alle Objekte, die rechts des Spielbretts aufgenommen werden (Schätze, Geheimkarten, helle Räume), werden auf die gleiche Weise ausgewählt: Man nimmt die 3 ersten, sucht eines aus und legt die beiden anderen auf den Stapel zurück.
- ◆ Ein Schlüssel, der einmal im Camp abgelegt wurde, kann nicht von dort aus in den Rucksack gesteckt werden und umgekehrt. Also gut überlegen, bevor Du Dich für eines von beiden entscheidest.



- ◆ Wenn nur noch wenige Aktionsplättchen übrig sind, mag man versucht sein, mit dem Einbaum mehr als eine Runde zu drehen, um an einem Flugzeug vorbeizukommen. Doch das ist nicht erlaubt. Man darf nicht mehr als 5 Stätten weit fahren.
- ◆ Am Anfang der 2. Runde nicht vergessen, dass die Einbäume auf die Start-Stätte zurückgestellt werden, während die Forscher dort weitermachen, wo sie am Ende der 1. Runde standen.
- ◆ Man muss immer **zuerst** ein Aktionsplättchen aufnehmen (mit dem Einbaum fahrend oder nicht) und dann ausgraben. Einzige Ausnahme: Du unternimmst eine Extra-Erkundung ganz zu Beginn deines Zuges.
- ◆ Es ist gestattet, seine Zusatzerkundung mit einer Geheimkarte desselben Effekts zu kombinieren. Dadurch lassen sich 3 Ausgrabungen in ein und demselben Zug durchführen.
- ◆ Ein Spieler darf nie öfter als ein Mal im selben Raum ausgraben. Er darf durch den Raum gehen oder darin stehenbleiben, doch keine zweite Flagge aufstellen, um Punkte zu erzielen.

VARIANTEN

Variante „Mehr Kontrolle“

Wenn Ihr mehr Kontrolle über die Schätze ausüben wollt, könnt Ihr zwei Nachziehstapel bilden und 3 Schätze offen auslegen. Wer dann einen Schatz nehmen möchte, kann entweder einen der drei offen ausliegenden nehmen oder normal drei Schätze vom Stapel ziehen usw. Wird ein offen ausliegender Schatz ausgewählt, wird er durch einen von den Nachziehstapeln ersetzt.



Variante „Kurzpartie“

Ihr könnt auch beschließen, ohne die Option „Extra-Erkundung/ Schlüssel“ (S. 18) spielen. Dann wird nur mit den neutralen Seiten der Zelte gespielt. Dies verkürzt das Spiel, nimmt ihm aber auch gewisse taktische Feinheiten.



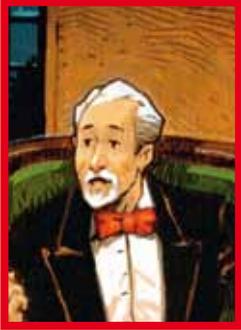
BEMERKUNGEN UND TAKTISCHE HINWEISE

- ◆ Die Punkte nicht unterschätzen, die die Schlüssel im Camp einbringen können: Sie können zweimal abgerechnet werden und außerdem Punkte für die Altäre einbringen.
- ◆ Anfänger neigen dazu, ihren Rucksack mit Schlüsseln in den 5 Farben vollzupacken, um damit überall durchzukommen. Doch dies kostet Aktionen und, wer weiß, vielleicht braucht man gar nicht alle. Erfahrenere Spieler nehmen nicht so viele Schlüssel mit und optimieren so ihr Spiel. Dies bringt mehr Punkte ein, ist aber auch riskanter.
- ◆ Wer als letzter am Zug ist, muss sich darüber klar sein, dass seine letzte Fahrt mit dem Einbaum erzwungen ist (weil er das letzte Aktionsplättchen nehmen muss) und dies möglicherweise einen Schlüssel kosten kann, wenn er den Wald durchqueren muss.
- ◆ Es kommt am Spielende öfter vor, dass die Schatzkammer keinen Zugang hat. Sie kann also nur durch einen Geheimgang betreten werden.

- ◆ Obgleich genügend für alle Spieler vorhanden sind, sind die Geheimgänge dennoch rar und sollten mit Umsicht eingesetzt werden.
- ◆ Es gibt 5 verschiedene Türfarben in den hellen Räumen und 4 Räume pro Farbe (2 schon zu Spielbeginn sichtbare und 2 im Stapel). Jede Farbe weist die gleichen Anordnungen der Türen auf. Es ist häufig nützlich, diese zu kennen, je nachdem, welche Verbindungen Du herstellen möchtest, wenn Du einen der noch im Stapel befindlichen Räume aufdeckst.



WOLFGANG KRAMER



Spieleautor Wolfgang Kramer erfindet seit über 35 Jahren Spiele, zuerst als Hobby und seit 1989 als Hauptberuf. Viele seiner Spiele wurden im In- und Ausland ausgezeichnet und erhielten Preise und Auszeichnungen. Bereits fünfmal erhielt er die begehrte Auszeichnung „Spiel des Jahres“ und viermal den «Deutschen Spielepreis». Er entwickelt sowohl lustige Kinder-, wie spannende Familien- und

anspruchsvolle Erwachsenen - Spiele. Seine Gesamtauflage liegt bei über 10 Millionen Spielen. Zu seinen erfolgreichsten Spielen gehören: 6 nimmt; Heimlich & Co. (Spiel des Jahres 1986); Auf Achse (Spiel des Jahres 1987); El Grande (Spiel des Jahres 1996); Tikal (Spiel des Jahres 1999); Torres (Spiel des Jahres 2000); Mitternachtsparty; Expedition, Top Race und Verflixt. Wer mehr über Wolfgang Kramer wissen möchte, erfährt dies auf seiner Website www.Kramer-Spiele.de.

Wolfgang Kramer dankt seinem Co-Autor Michael Kiesling und Gameworks. Sébastien Pauchon und Malcolm Braff haben sich bei TIKAL II außergewöhnlich engagiert und einen phantastischen Job gemacht! Außerdem dankt er allen Testspielern, insbesondere: Uschi Kramer, Reinhard, Regina und Matthias Kramer, Steffen Klotz, Carsten Neumann, dem Spieleclub Uni Stuttgart, dem Spieleclub Stuttgarter Kronisten, Beate, Claudia, Melanie, Michael, Thomas vom Game Point, Gerhard und Christel Kühnle, Veit und Ulrike Froer, Heinz und Waltraud Niederberger.

MICHAEL KIESLING



Spieleautor Michael Kiesling erfindet seit über 15 Jahren Spiele als Hobby. Beruflich beschäftigt sich der studierte Diplom Ingenieur mit der Entwicklung von kaufmännischer Software, die er seit vielen Jahren auf der CeBit in Hannover präsentiert. Bereits zweimal erhielt er die begehrte Auszeichnung „Spiel

des Jahres“ und einmal den „Deutschen Spielepreis“. Er entwickelt zusammen mit Wolfgang Kramer spannende Familien- und anspruchsvolle Erwachsenen - Spiele. Seine 30 veröffentlichten Spiele haben eine Gesamtauflage von über 1,5 Millionen Stück. Zu seinen erfolgreichsten Spielen gehören: Tikal (Spiel des Jahres 1999); Torres (Spiel des Jahres 2000); Verflixt (nominiert zum Spiel des Jahres 2005) und Wikinger (Auswahlliste zum Spiel des Jahres 2007). Wer mehr über die berufliche Seite von Michael Kiesling wissen möchte, erfährt dies auf seiner Website www.visigate.de

Michael Kiesling dankt seinem Co-Autor Wolfgang Kramer und insbesondere Gameworks. „Sébastien Pauchon und Malcolm Braff, die „Macher“ von Gameworks haben sich bei TIKAL II weit über das normal übliche Maß engagiert“ Außerdem dankt er allen Testspielern, insbesondere: seiner Frau Ina Kiesling, sowie nahezu allen Mitgliedern des Bremer Spielclub: „Spielrausch“.



VINCENT DUTRAIT

Am Zeichenstift Vincent Dutrait, der sich mit Bravour sämtlicher Illustrationen und des Comics angenommen hat. Entdecke die ganze Bandbreite seines Talents unter www.vincentdutra.it.com

GAMEWORKS

Von unserer Seite danken wir allen Testspielerinnen und -spielern, die an diesem Abenteuer mitgewirkt haben, und natürlich vor allem den Autoren für ihr in uns gesetztes Vertrauen. Ein besonderer Dank geht an Vincent Duskye!

