

## El Dorado - KSR

Jeder Spieler startet mit 8 Basiskarten (verdeckter Nachziehstapel), wovon er nach dem Mischen die obersten 4 Karten auf die Hand nimmt.

Die KSR beinhaltet die Höhlen-Variante.

Es wird stets im Uhrzeigersinn gespielt. Ziel ist, Erster in El Dorado zu sein. Jeder Spielzug besteht aus 3 aufeinanderfolgenden Phasen.

Ablauf eines Spielzuges:

### 1 - Karten ausspielen:

- ◆ Du darfst 1 - x Karten spielen und/oder danach max. 1 Karte kaufen.

- BEWEGEN:
- ◆ Spiele genau 1 Handkarte aus und bewege Deine Figur um 1 / mehrere Felder gleicher Landschaftsart weiter.
  - ◆ Das Symbol der Karte muss zur Ziel-Landschaft passen UND der Stärkewert der Karte muss  $\geq$  Feldwert sein.
  - ◆ Überzählige Stärke darfst Du für Folgefeld(er) nutzen.
  - ◆ Die Stärke mehrerer Handkarten ist nicht addierbar.
  - ◆ Nach dem Ausspiel von 1 Handkarte darf jeweils wieder 1 weitere Karte gespielt werden usw..
  - ◆ Geröllfelder / Basislager erfordern Ausspiel einer Anzahl von Karten, ohne aber deren Funktion zu nutzen. Basislager verlangen Entfernung der Karten aus dem Spiel.
  - ◆ Gebirge / Felder mit anderem Spieler: Betreten verboten\*

### 1 KARTE KAUFEN:

- ◆ Pro Spielzug darfst Du max. 1 Karte kaufen. Kosten: Angabe findet man im unteren Kasten der Karte. Bezahlt wird mit 1 - x Handkarten. GELBE Karten bringen so viele Münzen wie ihre Stärke. Ansonsten bringen Karten je 1/2 Münze. Zum Kauf nimmst Du 1 Karte von der Markt-Tafel (später auch darüber) + legst sie auf Deinen offenen Ablagestapel.

- ◆ Sobald alle 3 Karten eines Stapels vergriffen sind, werden auch Karten oberhalb der Markt-Tafel bedingt freigegeben.  
➔ Ist auf der Markt-Tafel mind. ein Platz frei und Du willst 1 Karte oberhalb der Markt-Tafel kaufen, kommen die übrigen Karten in deren Stapel in Lücke der Markt-Tafel.  
➔ Ist kein Feld frei auf der Markt-Tafel ist der Zugang zu Karten oberhalb der Markt-Tafel wieder gesperrt.

Zugriff auf alle Karten



### 2 - Karten ablegen:

- ◆ Am Zugende legst Du alle Karten, die oberhalb Deiner Expeditionstafel liegen (ausgespielt, nicht entsorgt) OFFEN auf Deinen Ablagestapel.
- ◆ Jetzt darfst Du noch 1 - x Handkarten auf Deinen Ablagestapel legen.

### 3 - Karten nachziehen:

- ◆ Nimm Karten von Deinem Nachziehstapel, bis 4 auf Deiner Hand sind. Stapel reicht nicht? Zieh so lange nach, wie es geht. Dann Ablagestapel mischen = neuer Nachziehstapel. Danach weitere Karten ziehen.
- ◆ Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Blockaden: Wer als Erster über eine Blockade ziehen will, muss den Weg freispielen, also deren abgebildete Stärke erfüllen.  
(wie Spielfeld bei Bewegung) Die Blockade legt der Spieler danach vor sich ab.

Höhlen: ◆ Bleibst Du mit Deiner Figur neben einer Höhle stehen, nimmst Du das oberste Höhlen-Plättchen = offen vor Dir.  
◆ Ein erneutes Annähern an die selbe Höhle erfordert zunächst eine Bewegung und Stehenbleiben der Figur auf einem nicht an die Höhle angrenzenden Feld. Von dort darf man sich dann wieder der Höhle nähern.  
◆ Höhlen-Plättchen darf man jederzeit in seinem Zug nutzen, womit es jeweils aus dem Spiel ist.

**Spielende:** Sobald 1 Figur eines der 3 Zielfelder erreicht, zieht sie auf El Dorado. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Der Spieler in El Dorado hat gewonnen.  
Patt: Unter den Beteiligten entscheiden mehr erhaltene Blockaden. Weiter Patt: Höhere Zahl auf Blockade siegt.

2er-Partie: Jeder Spieler nutzt 2 Figuren (Startfelder 1 und 3 / 2 und 4). Zum Sieg müssen aber beide Figuren in El Dorado sein. Beim Bewegen entscheidet man je Karte, für welche Figur diese gilt. Auch eigene Figuren sind nun Hindernisse.  
\*Man darf nicht auf/über diese ziehen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.04.17