

## Incan Gold - KSR

Ausstattung: 5 Tempel-Karten (Nr. 1- 5), 16 Spieler-Karten (8 Fackeln, 8 Camps), 8 Faltzelte, 30 Aufgaben-Karten (15 Schatz-Karten und 15 Gefahren, jede Gefahr 3x), 5 Artefakte-Karten, 110 Edelsteine: 60 türkise (Wert 1), 30 obsidiane (Wert 5), 20 goldene (Wert 10).

Jeder Spieler erhält 1 Set aus 1 Fackel- und 1 Camp-Karte und 1 Faltzelt.  
Zelte stehen aufgebaut vor den Spielern. Der Tempel wird aus 5 Tempelkarten zusammengelegt.  
Die 5 Artefakt-Karten werden gemischt und je 1 davon verdeckt unter je eine andere Tempel-Karte gelegt. Die Edelsteine werden neben dem Tempel platziert.  
Das Spiel läuft über 5 Runden.

Ablauf einer Runde:

### I. Artefakt-Karte einmischen:

Der Startspieler deckt eine Tempel-Karte (Nr. 1 bis 5, je nach Runde) auf und zeigt die Artefakt-Karte, die darunter ruhte, allen Spielern. Das Artefakt in Aufgaben-Karten einmischen.

### II. Die Runde:

#### ● Entscheidung fällen:

Jeder Spieler im Tempel entscheidet für sich, ob er *flieht* oder *bleibt*.

Dazu wählt jeder Spieler geheim

- ENTWEDER die Fackel-Karte für das Weiterforschen (hochgehaltene Fackel)
- ODER die Camp-Karte für die Rückkehr ins Camp.

Haben sich alle Spieler entschieden, decken sie ihre Karten auf.

#### ● Weiterforschen:

- Der Startspieler deckt die oberste Aufgaben-Karte auf und legt sie an den Tempel/Pfad an.
- Wurde eine **Schatz-Karte** aufgedeckt, wird der Schatz an die Expeditionsteilnehmer verteilt, d.h., jeder erhält abgerundet den gleichen Anteil, welcher neben dem jeweiligen Zelt der Spieler abgelegt wird. Unteilbare Reste bleiben auf der Schatz-Karte liegen.
- Wurde eine **Artefakt-Karte** aufgedeckt (Goldener Rand), bleibt diese vorerst liegen und bringt dem Spieler, der sie besitzt, zum Spielende Extrapunkte.
- Sollte eine **Gefahr** (roter Rand) erscheinen, passiert Folgendes:
  - ➔ Ist sie die erste Gefahr ihrer Art auf diesem Pfad, passiert nichts weiter.  
Die Spieler machen weiter mit Phase 1.
  - ➔ Ist sie aber die zweite Gefahr ihrer Art auf dem Pfad, fliehen alle Spieler aus dem Tempel und die Runde ist vorbei. Diese Spieler verlieren ihre Edelsteine neben ihrem Zelt. Die zweite Gefahren-Karte wird aus dem Spiel genommen.

#### ● Rückkehr ins Camp:

- Die Spieler, die ins Camp zurückkehren, sammeln noch alle bisher auf Karten des Pfades verbliebenen Edelsteine ein und teilen erneut auf. Unteilbare Reste bleiben auf beliebige Karte.
- Diese Spieler packen alle ihre Edelsteine in ihr Zelt, wo sie sicher sind.
- Verlässt nur 1 Spieler den Pfad, darf er alle Artefakt-Karten des Pfades aufnehmen und neben sein Zelt legen, wo sie sicher sind. Die ersten 3 Artefakte aus dem Tempel sind je 5 Punkte wert (entsprechend mit obsidianem Stein markieren), weitere Artefakte sind je 10 Punkte (Gold darauf legen) wert.
- Die Spieler haben ihre Camp-Karte offen liegen und warten auf eine neue Runde.

#### Ende einer Runde:

- Eine Runde endet, wenn alle Spieler den Tempel verlassen haben oder wenn die zweite Gefahr einer schon aufgetauchten Gefahren-Art vorkommt.
- Liegen noch Artefakt-Karten im Pfad, gehen sie nun aus dem Spiel.
- Alle Aufgaben-Karten erhält der Spieler links vom Startspieler = neuer Startspieler. Darin können noch Artefakt-Karten sein, die nicht aufgetaucht sind.

#### Spielende:

Nach 5 Runden werden die Edelsteine in den Zelten gewertet.

Türkis = 1, Obsidian = 5, Gold = 10. Artefakte = 5 bzw. 10 Punkte

Wer die meisten Punkte erzielte, gewinnt. Patt: Wer mehr Artefakte hat, ist im Vorteil.

Erneut Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.04.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)