

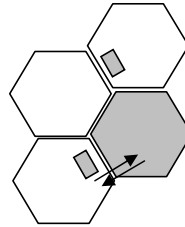
Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Bestimmt einen Startspieler.

Wer am Zug ist, führt folgende Handlungen aus:

- ➔ Oberste Gelände-Tafel vom Stapel nehmen und anlegen.
- ➔ Mit bis zu 10 virtuellen Aktions-Punkten (AP) Aktionen ausführen.

Geländetafeln anlegen:

- ◆ Geländetafel immer an eine bereits liegende Tafel anlegen.
- ◆ Das Anlegen muss so erfolgen, dass die Tafel über mind. 1 Seite mit Steinplatte/n betreten werden kann.
- ◆ Es reicht, wenn zwischen 2 Tafeln nur 1 Steinplatte liegt. Auf welcher Tafel die Steinplatte liegt, ist egal.



Tafeln können abbilden: Urwald / Tempel / Schatz / Vulkan.

Urwald: Hier kann ein eigenes Camp errichtet werden, das durch Geheimpfade mit dem Basiscamp bzw. den 2. eig. Camps verbunden ist.

Tempel: Mind. 1 eigene Figur dort ermöglicht die Freilegung von 1 Ebene.

Schatz: Nach Aufdecken einer Schatztafel ist die angegebene Anzahl an Schätzen darauf verdeckt abzulegen.
Auf einer leeren Schatztafel kann später 1 Camp errichtet werden.

Vulkan: Bei Aufdeckung findet sofort für alle eine Wertungsrunde statt.
Danach legt der aktive Spieler den Vulkan auf dem Spielplan an und führt seinen regulären Zug aus. Vulkane sind nicht betretbar.

Bis zu 10 AP ausgeben:

- ◆ Der Expeditions-Leiter wird normal eingesetzt, er zählt bei Wertungen mit 3 Einfluss-Punkten. Jede andere Figur zählt 1 Einfluss-Punkt.

Figur in eigenen Camp einsetzen / von Camp zu Camp bewegen:

Kosten: 1 AP Figur von außen / Basiscamp in eigenes Camp bringen.
1 AP Figur von eig. Camp zu anderem eig. Camp bewegen.

Figuren zwischen Tafeln bewegen:

Kosten: 1 AP pro betretener Steinplatte
Alle Platten einer betretenen Tafel sind komplett zu zahlen.
Zwischen 2 benutzten Tafeln muss mind. 1 Steinplatte liegen.

Tempel Ebene freilegen:

Kosten: 2 AP für 1 Ebene. Max. 2 Ebenen pro Tempel je Zug freilegen.
Bedingung: Mind. 1 Figur des Spielers muss auf Tempeltafel sein.
2 Freilegungen erfordern 2 Figuren des Spielers dort.
Freilegen: 1 Tempel-Plättchen mit nächsthöherer Zahl auflegen.
Wer auf mehreren Tempeln Figuren hat, kann auch dort jeweils gegen Abgabe von AP 1 - 2 Freilegungen durchführen.

Schatz heben:

Kosten: 3 AP je Schatz. Max. 2 Schätze pro Schatztafel je Zug heben.
Bedingung: Mind. 1 Figur des Spielers muss auf einer Schatztafel sein, auf der sich noch mind. 1 Schatzplättchen befindet.
Hebung: Obersten Schatz nehmen + offen vor den Spieler legen.
Eine 2. eigene Figur ermöglicht eine weitere Schatzhebung.
Wer auf mehreren Schatztafeln Figuren hat, kann auch dort jeweils gegen Abgabe von AP 1 - 2 Schatzhebungen durchführen.

Schatz tauschen:

Kosten: 3 AP je Schatz
Tauschen: Von einem Mitspieler 1 Schatz nehmen und ihm einen eigenen Schatz zurückgeben. Schatzpaare/-Drillings nicht trennen!

Camp errichten:

Kosten: 5 AP. Es ist keine eigene Figur dort erforderlich.
Jedes Camp braucht eine Urwaldtafel / leere Schatztafel.
Nur genau 1 Camp kann auf einer Tafel stehen.
Fremde Figuren dürfen dort stehen / stehenbleiben oder durchgehen, jedoch nicht eingesetzt werden.

Tempel mit Wächter schützen:

Bedingung: Der Spieler hat mehr Einflusspunkte (EP) als jeder einzelne Spieler auf einer Tempeltafel. Eig. Figur = 1 EP, Leiter = 3 EP.

Kosten: 5 AP.

Schützen: 1 eig. dort stehende Figur oben auf den Tempel setzen.

Alle anderen eigenen Figuren dort gehen ganz aus dem Spiel.

Im gesamten Spiel kann jeder Spieler max. 2 Tempel schützen.

Eine weitere Freilegung dieses Tempels ist nicht mehr möglich.

WERTUNG:

- ◆ Sobald ein VULKAN aufgedeckt wird, kommt es zu einer Wertung.

➡ Der aktive Spieler legt den Vulkan vorerst vor sich ab und führt seinen Zug aus, d.h., er nutzt bis zu 10 AP.

Danach wertet er für sich allein Siegpunkte (SP):

... Dazu zählt er die Punkte der Tempel mit seiner Mehrheit sowie Punkte der Tempel mit seinen Wächtern. Punkte = Sichtbare Zahl auf Tempel.
Berechnung der Mehrheit: Jede eigene Figur = 1, eig. Exp.-Leiter = 3.
Patt bei Mehrheit: keine Punktvergabe

... Schätze bringen 1 SP (einzeln), 3 SP (Paar), 6 SP (Drilling).

➡ Im Uhrzeigersinn werten nun die Mitspieler ebenso.
Dazu führen sie zuerst mit bis zu 10 AP ihren Zug aus und werten dann jeweils sofort nach ihrem Zug.

➡ Der aktive Spieler platziert die Vulkantafel am Spielplan und führt mit 10 AP einen normalen Zug aus. Er deckt aber keine weitere Tafel auf.

Spielende: Wurde die letzte Tafel angelegt und der Zug ausgeführt, folgt eine finale Wertungsrunde. Jeder Spieler nutzt 10 AP und wertet danach jeweils sofort für sich allein.
Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.

Ablauf einer Runde:

PROFI-Version

- ◆ 2 - 4 Gelände-Tafeln aufdecken (wie Anzahl Spieler).
Jeder Spieler kann genau 1 Tafel davon ersteigern bzw. erhalten.
 - ◆ Ersteigerung des 1. Zuges:
Nacheinander geben die Spieler ein Gebot (in SP) ab oder passen. Zu Spielbeginn fängt der Startspieler an. Wer passt, steigt aus der Auktion um Zug 1 aus. Es geht immer reihum, bis Höchstgebot steht. Der Höchstbieter zahlt sein Gebot in SP und wählt 1 Gelände-Tafel. Anschließend führt er seinen Zug aus mit bis zu 10 AP.
Der Spieler dreht seinen Berechtigungsanzeiger um (= kein Motiv).
 - ◆ Ersteigerung des 2. bzw. 3. Zuges:
Der Spieler links vom letzten Höchstbieter gibt ein Gebot ab. Dann erfolgt Ablauf wie beim 1. Zug (Tafel nehmen, 10 AP ausgeben).
Passen alle Spieler, gewinnt diese Auktion der Erstpasser umsonst.
 - ◆ Letzte Tafel einer Runde: Sie geht an den Spieler ohne Tafel (kostenlos).
Anschließend führt dieser seinen Zug aus mit bis zu 10 AP.
 - ◆ Alle Berechtigungsanzeiger auf Seite mit Motiv nach oben drehen.
 - ◆ Neue Runde: Wieder 2 - 4 Gelände-Tafeln aufdecken.
Der linke Nachbar des Spielers, der zuvor die letzte Tafel angelegt hat, beginnt die Auktion.
- Wertung:** Es wird gewertet, wenn ein Spieler einen Vulkan ersteigert hat. Nachdem alle Spieler gewertet haben, macht der Spieler des Vulkans einen normalen Zug mit 10 AP und dreht erst dann seinen Berechtigungsanzeiger um (= kein Motiv).

Letzte Wertung und Spielende:

Zugreihenfolge: Der Spieler mit wenigsten SP beginnt mit Wertungszug, also 10 AP nutzen und werten. Es geht so weiter in Folge, wie die SP der Spieler ansteigen.
Patt: Der Beteiligte, der im Uhrzeigersinn näher an dem Spieler sitzt, der die letzte Geländetafel platziert hat, gewinnt Gleichstand.
Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.