

Der Schatz der Inka



Jahrhunderte sind vergangen, seit die Söhne der Sonne, die legendären Inka, in den Bergwäldern Südamerikas ihre prachtvolle Blütezeit erlebt haben.

Seither ist es ruhig um sie geworden. Nur das Gerücht über ihre sagenhaften Reichtümer will einfach nicht verstummen.

Niemand weiß warum, aber gerade in letzter Zeit geht verstärkt die Kunde um, dort oben in den Bergen liege in einem der neun Sonnentempel der Inkaschatz zum Greifen nahe.

Wen wundert es also, daß im Camp, am Fuß der tropischen Regenwälder, mehrere Expeditionen ihre Vorbereitungen treffen ...



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩

Inhalt: 1) Spielplan, 2) Tempel, 3) Tempelkärtchen, 4) Spielfiguren, 5) Risikokarten, 6) Ereigniskarten, 7) Kompaßkarten, 8) Rettungskarten, 9) Würfel, 10) Schatz.

Ravensburger Spiele® Nr. 01 129 2

Autor: Edith Grein-Böttcher Grafik: Matthias Wittig

Ein Abenteuerspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 9 Tempel, 2 Würfel, 12 Tempelkärtchen, 160 Kompaßkarten, 17 Ereigniskarten, 17 Risikokarten, 6 Rettungskarten, 1 Schatz.

Um was geht es in diesem Spiel?

In einem Sonnentempel ist der Schatz der Inka versteckt
Wer ihn in's Camp bringen kann, ist Sieger.

Zuerst einige Vorbereitungen

- | | |
|---|---------|
| 1. Risiko- und Ereigniskarten in 2 Stapel legen | Seite 3 |
| 2. Präparierte Inkatempel aufstellen | Seite 3 |
| 3. Kompaßkarten und Rettungskarten austeilen | Seite 3 |
| 4. Spielfiguren auf die Windrose stellen | Seite 4 |

Das Urwald-Abenteuer beginnt

- | | |
|--------------------------------------|---------|
| 1. Würfeln und Ziehen | Seite 4 |
| 2. Kompaßkarten abgeben | Seite 5 |
| 3. Sonderfelder betreten | Seite 5 |
| 4. Risiko- und Ereigniskarten ziehen | Seite 6 |
| 5. Tempelfelder betreten | Seite 6 |
| 6. Schatz gefunden, was nun? | Seite 6 |
| 7. Schatz abjagen | Seite 7 |

Spielregel

Vorbereitung

Bevor die gefährvolle Expedition in den Urwald gestartet werden kann, sind noch einige Vorbereitungen notwendig. Also Geduld, Geduld - gleich geht's los!

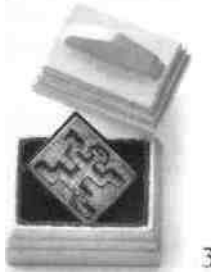
Zuerst müssen die Ereigniskarten (Abb. 1) gut gemischt, und dann verdeckt auf das entsprechende Spielplanfeld gelegt werden.



Machen Sie dasselbe bitte mit den Risikokarten. (Abb. 2)

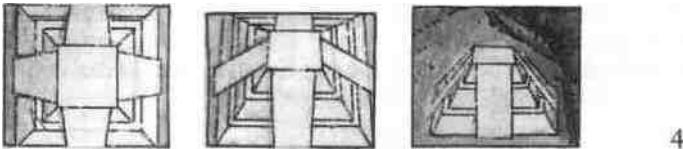


Die 9 Inkatempel haben es im wahren Sinne des Wortes in sich. Präparieren Sie vor jedem Spiel 4 Tempel mit dem Inkazeichen und 4 Tempel mit dem Kompaßzeichen. Ziehen Sie dafür die oberste Tempelstufe ab, legen das entsprechende Kärtchen in den Tempel und verschließen ihn wieder. Ordnung muß sein, auch im Urwald. (Abb. 3)



In dem 9. Tempel wird der Goldschatz versteckt, nach dem bald heftig gejagt wird.

Jetzt müssen Sie die Tempel kräftig mischen und dann auf die 9 Tempelfelder stellen. (Abb. 4)



Jeder Spieler erhält eine Startausrüstung von je 5 Kompaßkarten aller 4 Himmelsrichtungen. Also 5 Kompaßkarten NORD, 5 SÜD, 5 WEST, 5 ÖST (Abb. 5). Die restlichen Kompaßkarten werden nach Farbe gestapelt als „Depot“ an eine Seite des Spielplans gelegt



Für die ganz Eiligen:

In dieser Spalte die Kurzfassung der Regel

Ereignis- und Risikokarten verdeckt in 2 Stapel legen

Inkatempel füllen und auf Tempelfelder stellen

Je 5 Kompaßkarten jeder Richtung austeilen

An jeden Spieler eine Rettungskarte verteilen

Und weil es in diesem Spiel keine Joker gibt, gibt's dafür etwas noch Besseres: Jeder Spieler erhält 1 Rettungskarte, mit der er einmal während des Spiels einen Weg durch die Wasserläufe findet, aber dazu auf Seite 6 (Wasserfeld) mehr. (Abb. 6)



Spielfiguren auf die Windrose stellen

Sind alle gut versorgt?

Dann wählt sich jeder Spieler seine Spielfigur, mit der er die Expedition durchführt. Er stellt sie auf das Ausgangsfeld, die Windrose links oben im Plan, und schon kann es losgehen.

Jeder Spieler zieht mit der eigenen Expedition

Jeder Spieler startet mit seiner Spielfigur, die eine Expedition darstellt von der Windrose aus, in gelber Pfeilrichtung (N). Das Ziel, das nur **ein** Spieler mit dem Tempelschatz erreichen wird, ist das Camp, rechts unten auf dem Plan.

Immer mit beiden Würfeln werfen

Der kleinste Spieler eröffnet die Urwaldjagd und **wirft mit beiden Würfeln**. Nach seinem Zug kommen reihum im Uhrzeigersinn die übrigen Mitspieler dran.

Ziehen

Es darf in waagrechter und senkrechter Richtung von Feld zu Feld gezogen werden, nicht aber diagonal.

Windrose verlassen

Das Startfeld, die Windrose, kann nur über das mit N gekennzeichnete Feld verlassen werden.

Wahlweise eine oder zwei Würfelzahlen weiterziehen

Die beiden Würfel sind gefallen: Der Spieler kann sich nun aussuchen, ob er wahlweise die Würfelzahlen des ersten oder des zweiten Würfels ziehen will. Er kann auch beide Würfel addieren und einen langen Zug machen. Dabei zählt jedes Spielplanfeld ein Würfelauge.

Zum Einstieg gleich das 1. Beispiel:

Spieler A wirft 4 und 2 Würfelaugen. Er kann nun wählen, ob er 4 Felder, 2 Felder oder gar 6 Felder weit in den Urwald ziehen will.

Expedition kann in alle Himmelsrichtungen ziehen

Pro Zug darf ein Spieler mit seiner Spielfigur alle 4 Himmelsrichtungen einschlagen, dabei darf jedes Feld nur einmal betreten werden. Die Himmelsrichtungen sind auf der Windrose auf dem Spielplan in 4 verschiedenen Farben angezeigt

Weil es auch im Urwald nichts kostenlos gibt, muß pro Zug für jede eingeschlagene Himmelsrichtung **eine** entsprechende **farbige** Kompaßkarte ins Depot abgegeben werden.

Nun kommt eine gute Nachricht: **Jede** Himmelsrichtung kann pro Zug **mehrfach** eingeschlagen werden. Dafür ist jeweils nur **eine** Kompaßkarte pro Himmelsrichtung abzugeben. (Abb. 7)



Und wer gar einen Pasch würfelt, also mit einem Wurf 2 gleiche Zahlen, hai Glück; Dieser Zug kostet keine Kompaßkarten, auch den Schatzträger nicht

Und nun wieder ein Beispiel:

Spieler A hatte - Sie erinnern sich sicher noch - 4 und 2 gewürfelt. Er verläßt die Windrose über das mit N gekennzeichnete Feld, zieht 2 Felder nach Westen, anschließend 4 Felder nach Süden und landet auf einem Sonderfeld. Für diesen Zug muß er eine Kompaßkarte NORD, eine Kompaßkarte WEST und eine Kompaßkarte SÜD ins Depot abgeben.

Wenn Sie diesen Zug auf dem Plan nachspielen, dann landet Ihre Spielfigur auf einem Feld mit Kompaß, einem von 5 **Sonderfeldern**, die wie normale Lauffelder gezählt werden.

Wer auf einem **Feld mit Kompaß** (Abb. 8) landet, muß eine Ereigniskarte ziehen. Die Anweisungen darauf sind immer positiv. Durch sie bekommen die Spieler Nachschub an Kompaßkarten. Die Karte wird anschließend beiseite gelegt Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird neu gemischt Der Stapel wird wieder auf den Plan gelegt



Für jede Himmelsrichtung eine Kompaßkarte

Bei Pasch keine Kompaßkarten abgeben

Kompaßfeld: Ereigniskarte ziehen

Ein Tip: Versuchen Sie, sooft wie möglich auf einem Kompaßfeld zu landen. So steigen Ihre Chancen auf den Sieg.

Inka-Feld: Risikokarte ziehen

Die **Felder mit Inkazeichen** (Abb. 9) sind geschaffen für Leute mit guten Nerven.

Wer ein solches Feld betritt, muß eine Risikokarte ziehen. Sie kann positive wie auch negative Anweisungen haben, und muß, wenn nicht anders angegeben, sofort ausgerührt werden.



9

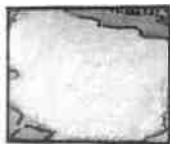
Landet ein Spieler nach deren Ausführung auf einem weiteren Feld mit Sonderzeichen, darf er keine weitere Karte nehmen.

Die Risikokarte wird anschließend beiseite gelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, wird neu gemischt.

Wasserfeld = Hindernis

Die **blauen Wasserfelder** (Abb. 10) sind unüberwindbare Hindernisse. Da bleibt nichts anderes übrig, als daran vorbeizuziehen, es sei denn:

Sie setzen Ihre Rettungskarte ein. Mit ihr gelingt es Ihnen **einmal** während des Spiels, einen beliebigen Wasserlauf zu durchqueren. Ziehen Sie dazu über das blaue Wasserfeld hinweg und landen auf einem normalen Lauffeld oder einem Feld mit Sonderzeichen.



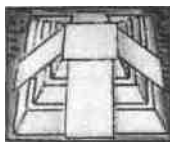
10

Nehmen Sie anschließend Ihre Rettungskarte aus dem Spiel.

In **4 Wasserläufen** liegen kleine Inseln. Hier legen Jäger und Gejagte eine kurze Atempause ein, bevor sie wieder ins Geschehen eingreifen. Aber dazu mehr auf der nächsten Seite.

Tempelfeld: Schatz suchen

Die **Tempelfelder** (Abb. 11) sind die ersten Etappenziele unseres Abenteuers. Wer genau auf einem Tempelfeld landet, muß den Tempel öffnen und findet - immer etwas!



11

- Entweder ein Kompaßzeichen, dann muß er eine Ereigniskarte nehmen, oder
- ein Inkazeichen, dann muß er eine Risikokarte nehmen, oder er findet
- den Schatz!!

Dann, ja dann wird's erst so richtig spannend. Während dieses Spielzuges steht die Spielfigur im geöffneten Tempel.

Findet ein Spieler den Inkaschatz, dann nimmt er ihn aus dem Tempel und stülpt ihn über seine Spielfigur. Der Tempel bleibt auf dem Spielplan stehen.

Schatz gefunden

Er darf als einziger Tempel von keinem weiteren Spieler betreten werden. Alle übrigen Tempel bleiben offen stehen und können wie ein Feld mit Inkazeichen oder Kompaßzeichen betreten werden. Man darf sie auch ganz locker überspringen (Feld zählt mit!).

Der Schatzträger versucht natürlich, den Schatz so schnell wie möglich ins Basislager zurückzubringen. Aber die Last wiegt schwer und der Weg ist weit: der Schatzträger darf zwar weiterhin beide Würfel werfen, aber nur den für ihn günstigeren nutzen. Er muß für seine Züge genauso Kompaßkarten abgeben wie die Verfolger.

Auch dazu ein Beispiel:

Der Schatzträger würfelt die 3 und die 6. Da er mit der 3 auf ein Feld mit Kompaßzeichen kommt, läßt er die 6 Augen verfallen und zieht 5 Felder weit. Er gibt die entsprechenden Kompaßkarten ab und zieht eine Ereigniskarte.

Ab jetzt ist die Jagd auf den Tempelschatz eröffnet

Selbstverständlich versuchen die Mitspieler, den Schatz in ihren Besitz zu bringen. Das gelingt immer dann, wenn sie genau auf dem Feld landen, auf dem der Träger des Schatzes steht. In diesem Fall geht der Tempelschatz als Beute in den Besitz des erfolgreichen Jägers über. Als neuer Schatzträger darf er zur Belohnung gleich noch einmal würfeln.

Nun versetzt er den ehemaligen Schatzträger auf eine beliebige unbesetzte Insel (Abb. 12). Das kostet ausnahmsweise mal keine Kompaßkarten. Von dort aus kann der Spieler in der nächsten Runde, nun als Jäger, wieder ins Spiel eingreifen. Er kann die Insel dabei ohne Rettungskarte in alle vier Richtungen verlassen.



12

Schlägt ein Jäger den Schatzträger auf einem Sonderfeld, muß der Jäger eine dem Sonderfeld entsprechende Karte riehen.

Und weil Angriff manchmal die beste Verteidigung ist, kann der Schatzträger auch die Jäger verbannen. Er muß dabei genau auf einem Feld landen, auf dem ein Jäger steht. Diesen kann er dann auf eine freie Insel verbannen. Auch in diesem Fall zahlt der Verbannte dafür keine Kompaßkarten.

Die Jäger schlagen sich nicht gegenseitig.

Alle Spielplanfelder haben für **alle** Spielfiguren dieselbe Bedeutung. Und weil es ja nun wirklich genügend Felder auf dem Plan gibt, darf auf einem Feld immer nur eine Spielfigur stehen. Ausgenommen, es wird geschlagen.

Schatz transportieren:

Beide Würfel werfen, nur eine Würfelzahl ziehen

Schatzträger genau treffen, Schatz abjagen; ziehen

Schatzträger verbannen

**Schatz verteidigen
Jäger verbannen**

Nur eine Spielfigur pro Feld

Die beiden Kartenstapel-Felder und die Windrose sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Daran entlangzuziehen ist schließlich auch ganz schön, oder?

Kompaßkarten vorsichtig einsetzen

So ein Urwald-Abenteuer ist eine aufreibende Angelegenheit. Wer hier unvorsichtig handelt, hat kaum eine Siegchance. Setzen Sie Ihre Kompaßkarten deshalb vorsichtig ein und sorgen Sie rechtzeitig für Nachschub.

Spieler zugunfähig: 1 x aussetzen und 2 Kompaßkarten ziehen

Sollte ein Spieler nicht mehr ziehen können, dann muß er eine Runde aussetzen. Er darf dafür zwei Kompaßkarten seiner Wahl aus dem Depot aufnehmen und in der nächsten Runde wieder normal weiterspielen.

Kein Kompaßkarten- Tausch

Es ist nicht erlaubt, eigene überschüssige Kompaßkarten einer Himmelsrichtung gegen andere fehlende Karten im Depot auszutauschen.

Kompaßkarten- Depot leer: Pech gehabt

Sollte der seltene Fall auftreten, daß im Depot nicht mehr genügend Kompaßkarten einer Himmelsrichtung vorrätig sind, dann haben alle die Pech gehabt, die auf diese Richtung gesetzt haben. Der Urwald ist schließlich nicht der Garten Eden.

Ende des Spiels

Der Spieler, dessen Expedition den Tempelschatz mit **genauem Würfelwurf** (Abb. 13) über das Feld mit dem Pfeil ins Camp zurückbringt, hat die Jagd gewonnen und tritt damit das Erbe der Sonnensöhne an.

Allerdings geht schon wieder das Gerücht um, daß sich neue Expeditionen rüsten, den Spuren der legendären Inka zu folgen ...



© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger
237205